

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 10
города Кинеля городского округа Кинель Самарской области

СОГЛАСОВАНО:

Зам. директора по УВР

Шалухина / А.П.Шалухина

01.08.2022



УТВЕРЖДЕНО:

Директор ГБОУ СОШ № 10

г.о. Кинель
Самарской области

Иванова / Е.В.Иванова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Мир в объективе»**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Возраст детей 7-10 лет

Срок обучения 4 года

Разработчик:

Муллина И.Г., учитель

ГБОУ СОШ № 10 г.о. Кинель

2022г.

Содержание

Пояснительная записка	2-4
Учебный план	4
Планируемые результаты освоения курса «Мир в объективе»	4-7
Содержание курса	8-11
Список литературы	12

Пояснительная записка

Рабочая программа «Мир в объективе»

Нормативный срок освоения программы: 4 года для учащихся 1-4 классов

1. Рабочая программа составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, основной образовательной программы основного общего образования ГБОУ СОШ №10 г.о. Кинель.
2. Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6)

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основной целью изучения курса является формирование навыков и умений в использовании фотоаппарата, видеокамеры, построении композиции, изучение основ фотографии; профориентация учащихся.

Задачи:

Образовательные:

- Привлечь детей к занятию фотографией.
- Повышать уровень мастерства учащихся.
- Подготовка учащихся к выставкам и конкурсам.
- Укрепление дружбы между учащимися.

Развивающие:

- **Развивать познавательные** интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ.
- **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации.
- **Развивать** у детей усидчивость, умение самореализовываться, развитие чувства долга и выполнения возложенных обязательств **Воспитывающие:**
- **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;

- **Формировать** установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
- **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение цифровой техники, компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы, за возможные свои ошибки;
- **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач;
- **Воспитывать** скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда.

Практическая значимость курса

Рабочая программа «Мир в объективе» для учащихся 1-4 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта второго поколения, на основе материала, взятого из серии книг «Простая наука для детей»

Актуальность настоящей программы состоит в том, что она создаёт условия для социальной адаптации при обучении в начальной школе, творческой самореализации личности ребёнка, а главное – направлена на формирование интереса и положительного отношения к техническим наукам.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что ребёнок не просто изучает основы естественных наук и их взаимосвязи, но и познаёт себя в каждой из них. С целью формирования интереса к предметам технического цикла, расширения кругозора учащихся создан курс «Мир в объективе».

Формы занятий:

- викторина,
- конкурс,
- выставка,
- экскурсия,
- беседа.

Форма подведения итогов:

- участие в выставках, проектах, конкурсах, творческих выставках, викторина.

Учебный план

Класс	1	2	3	4	Итого
Количество часов в неделю	1	1	1	1	4
Количество часов в год	34	34	34	34	136

Планируемые результаты освоения курса «Мир в объективе»

Класс	Личностные результаты	Метапредметные результаты		
		Регуляторные УУД	Познавательные УУД	Коммуникативные УУД
1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> • В сфере личностных универсальных учебных действий у выпускников начальной школы будут сформированы: • внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе; • учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи; • ориентация на понимание 	<ul style="list-style-type: none"> • принимать и сохранять учебную задачу; • планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане; • осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды; • вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи. • <i>Ученик получит возможность научиться: осуществлять расширенный поиск информации с использованием</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • осуществлять поиск необходимой информации для выполнения внеурочных заданий с использованием учебной литературы и в открытом информационном пространстве, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), контролируемом пространстве Интернета; • осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ; • строить сообщения, проекты в устной и письменной форме; • проводить сравнение и 	<ul style="list-style-type: none"> • адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой коммуникации, используя средства и инструменты ИКТ; • строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет. • <i>Ученик получит возможность научиться: с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия; задавать вопросы, необходимые для организации собственной</i>

	<p>причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;</p> <ul style="list-style-type: none"> • ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости; • развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды; • установка на здоровый образ жизни. • Ученик получит возможность для формирования: выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения; адекватного понимания причин 	<p>ресурсов библиотек и Интернета; записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ; создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач; осуществлять сравнение, сериацию и классификацию самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций; строить логическое рассуждение.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В сфере познавательных универсальных учебных действий выпускник научится: осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников, в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета; осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом в том числе с помощью инструментов ИКТ; использовать знаково-символические средства, в том числе модели и системы; выделять существенную 	<p>классификацию по заданным критериям;</p> <ul style="list-style-type: none"> • устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений; • строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях; • Ученик получит возможность научиться: • осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет; • записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ; • осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме; • осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в 	<p>деятельности и сотрудничества с партнером.</p>
--	---	---	--	---

	<p>успешности/не успешности учебной деятельности; устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям; установка на здоровый образ жизни и реализация ее в реальном поведении и поступках.</p>	<p>информацию из сообщений разных видов; осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков; осуществлять синтез как составление целого из частей; проводить сравнение, сериацию и классификацию объектов. Выпускник получит возможность научиться: осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета; записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ; создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач; осуществлять сравнение, сериацию и классификацию самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций; строить логическое рассуждение.</p>	<p>зависимости от конкретных условий;</p> <ul style="list-style-type: none"> • осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты; • осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций; • строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей. 	
--	---	---	--	--

Содержание курса

1 класс

Понятие о правилах игры

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. *Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. *Правила работы с компьютерными составляющими курса: работа с собственным портфолио на сайте, с компьютерными занятиями.

Базисные объекты и их свойства

Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие, для каждого вида объектов: фигур, букв и цифр, бусин). Сравнение фигур наложением.

Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно, пометь галочкой. *Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне, пометь галочкой. *Сравнение фигур наложением в компьютерных задачах.

Области

Понятие области. Выделение и раскрашивание областей картинки.

Цепочка

Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке – понятия: *первый, второй, третий* и т. п., *последний, предпоследний*. Частичный порядок элементов цепочки – понятия: *следующий и предыдущий*. Понятие о числовом ряде (числовой линейке) как о цепочке, в которой числа стоят в порядке предметного счета. Понятия *идет раньше, идет позже* для объектов числового ряда.

Мешок

Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов по одному признаку. Одномерная таблица для мешка.

Основы логики высказываний

Понятия *все/каждый* для элементов цепочки и мешка. Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия *есть/нет* для элементов цепочки и мешка.

Основы теории алгоритмов

Понятие инструкции и описания. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по описанию.

Бес компьютерные проекты

Проект «Разделяй и властвуй», 1 часть – поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов, легко различимых по внешним признакам (отличающихся по цвету), с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда.

Проект «Вырезаем бусины» – изготовление телесной модели цепочки бусин и числового ряда (изготовление бусин из бумаги, нанизывание их в цепочку).

Мини-проекты «Работа текстом» – решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием.

***Компьютерные проекты**

Проект «Мое имя» – изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (беджа).

Проект «Фантастический зверь» – изготовление при помощи компьютерного ресурса изображения фантастического животного составлением его из готовых частей.

Проект «Записная книжка» – совместное заполнение базы данных о всех учениках класса при помощи компьютерного ресурса, изготовление бумажной записной книжки.

2 класс

Информационные технологии

Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена. Навыки именования файлов, поиска, открытия. Организация рабочего пространства (Компьютерное стол и

обычная парта). Запуск приложений. Простейшие операции с информационными объектами.

Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук, простейшая гиперструктура). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов.

Простейшие операции с информационными объектами. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов,

конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов.

Слепой клавиатурный ввод (от 10 до 15 часов в случае интеграции с занятиями русского языка).

Информационная культура (материал изучается в рамках интеграции с другими предметами)

Информационные технологии в окружающем мире (телефон, справочники).
Словари.

Формирование начальных навыков использования в своих написанных и произнесенных текстах мыслей других людей. Ссылки при цитировании.

Проекты. Список проектов и время на его реализацию могут варьироваться в зависимости

от технических возможностей школы. Рекомендуемое время на работу над каждым проектом 2-4 ч.

1. Проект "Я сам".
2. Проект "Наша сказка".
3. Проект "Наш класс", "Наш микрорайон".

3 класс

Деревья.

Понятие дерево. Структура дерева: следующие и предыдущие бусины, листья, корневые бусины. Уровни дерева. Путь дерева, мешок всех путей дерева. Дерево раскрытия цепочки мешков.

Мешки.

Двумерная таблица для мешка. Цепочка мешков, операция раскрытия цепочки мешков.

Цепочки.

Длина цепочки, цепочка цепочек. Операция склеивания цепочки цепочек.

Исполнитель Робот.

Поле и команды Робота. Программа для Робота. Конструкция повторения.

Язык.

Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, знаки препинания, дефис, апостроф. Словарный (лексикографический) порядок. Расстановка слов в словарном порядке. Толковый словарь. Смысл текста. Полное и избыточное толкование. Лингвистические задачи.

Проекты.

1. «Одинаковые мешки» — поиск одинаковых мешков в ситуации большого количества объектов и мешков.
2. «Лексикографический (словарный) порядок» — работа с большими словарями, поиск слов.
3. «Генеалогическое дерево» — построение генеалогического дерева своей семьи.
4. «Сортировка слиянием» — сортировка большого массива слов с использованием метода сортировки слиянием.
5. «Водитель черепахи» - рисование линий и фигур на плоскости при помощи исполнителя в командном режиме.
6. «Фамильное дерево» - построение каждым ребенком фрагмента генеалогического дерева своей семьи.
7. «Живая картина» - создание одностраничного графического сюжетного произведения, на котором фигурки двигаются в соответствии с сюжетом.

8. «Турниры и соревнования» — изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя.

4 класс

Игры.

Игры с полной информацией: правила игры, ход и позиция игры. Игры: «Крестики-нолики», «Камешки», «Ползунок», «Сим», «Слова» и «Города». Цепочка позиций игры. Круговой турнир.

Исполнитель Робот.

Цепочка выполнения программ. Дерево выполнения программ.

Дерево вычисления.

Дерево вычисления значения арифметического выражения.

Деревья.

Дерево выполнения программ. Дерево игры, ветка из дерева игры. Дерево всех слов данной длины из данного мешка. Дерево перебора.

Выигрышные стратегии.

Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре: игра «Камешки», игры на шахматной доске, игра «Ползунок».

Язык.

Лингвистические задачи.

Проекты.

1. «Птицы вокруг нас» - создание как можно более широкой базы данных птиц вашей местности.
2. «Мой Интернет» - приобретение ребятами начальных навыков работы в Сети.
3. «Наш мультфильм» - создание многостраничного произведения, включающего графику и мультипликацию.
4. «Мой реферат» - создание и распечатка текста на заданную тему.
5. «Угадай задуманную букву» — экспериментальное построение метода деления пополам.
6. «Стратегия победы» — совместное построение большого дерева игры, разметка выигрышных и проигрышных позиций, поиск выигрышной стратегии.
7. «Моя игра» - самостоятельное создание учащимися компьютерной игры, изображающей движение по лабиринту.

Список литературы

1. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. – СПб: Питер, 2003.
2. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Самоучитель работы с фото, аудио, видео, CD, DVD на домашнем компьютере. – М.: Технолоджи-3000, 2003.
3. Практический курс. AdobePhotoshop 4.0. – Пер. с англ. – М.: КУБК-а, 1997.
4. Программа воспитания учащихся общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга на 2011-2015 годы.
5. Розов Г. Как снимать: искусство фотографии. – М.: АСТ. Астрель. Транзиткнига, 2006.
6. Роберт Томсон. Макросъемка. Практическое руководство для фотографов. – М.: Арт-родник, 2006.
7. Синтия Л. Барон, Дэниел Пек. Цифровая фотография для начинающих. Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2003.
8. Фрост Л. Современная фотография. - М.: АРТ-РОДНИК, 2003.
9. Ядловский А.Н. Цифровое фото. Полный курс. — М.: АСТ: Мн.: Харвест, 2005.

Интернет-ресурсы

Овчаров А.В. «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>