

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №4
ТРУНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра «Точка Роста»

Колесникова Т.И.

«30» августа 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МКОУ СОШ №4

Л.В. Щеглова

Приказ № 210-01.16 от «02» сентября 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа технической направленности

«МЕДИА+»

Уровень программы: базовый

Возрастная категория: 10 – 12 лет.

Состав группы: 12-15 человек

Срок реализации: 1 год

ID – номер программа в АИС «Навигатор»: 30877

Автор-составитель:

Зубарева Оксана Валериевна

педагог дополнительного образования

поселок имени Кирова, Ставропольский край

год составления программы 2024г.

Содержание программы.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

- 1.1. Пояснительная записка.
- 1.2. Цели и задачи программы.
- 1.3. Содержание программы.
- 1.4. Планируемые результаты.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий».

- 2.1. Календарный учебный график.
- 2.2. Условия реализации программы.
- 2.3. Формы аттестации.
- 2.4. Оценочные материалы.
- 2.5. Методические материалы.
- 2.6. Список литературы.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «МЕДИА+», разработана в соответствии с требованиями основных нормативных документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г.».
3. Постановление Правительства РФ от 18.09.2020 г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей».
7. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от

05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

10. Устав учреждения МКОУ ООШ № 4

1.2. Цели и задачи программы.

Программа «МЕДИА+» направлена на получение учащимися теоретических и практических знаний в области современной информатики, касающейся работы с данными, сетевыми технологиями, веб-разработкой. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа направлена на применение в реальных проектах умения писать на уже изученном ранее языке программирования Python, на расширение знаний учащихся, касающихся программированию на этом языке. Курс содержит большое количество проектов (именуемых Кейсами), часть из которых потребует от учащихся умения работать в команде.

Целью изучения является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими умениями и универсальными учебными

действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.)

Актуальность программы обусловлена тем, что она основана на аспектах изучения содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. Для изучения программирования используется современный язык программирования Python, а также JavaScript.

Направленность программы – техническая

Уровень освоения – стартовый.

Форма реализации – очная

Новизна программы заключается в том, что, совместно с мобильным приложением, эта программа не имеет аналогов на территории Российской Федерации. Совокупность использования цифровых технологий, в том числе собственной справочно-игровой платформы, и участие представителей федеральных компаний (реальных практиков) в процессе делают эту программу уникальной.

Педагогическая целесообразность программы заключается в социальной адаптации обучающихся, в их дальнейшей самостоятельной «киберсоциализации» в жизни. Прагматичность программы объясняется тем, что предлагаемые принципы обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность), а также формы и методы обучения, контроля и управления деятельностью детей (анализ результатов занятий, кейсов, защиты проектов и др.) и средства обучения, доступные для обучаемых (необходимое наглядное и раздаточное оборудование, смартфон, и пр.), действенны в формировании и развитии умений важных для дальнейшей жизни.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она имеет практическую направленность. Основная часть программы ориентирована на информационный и развивающий компонент с игровыми элементами. За счет системы мотивации, эффект программы рассчитан на период, который в дальнейшем уходит за рамки одной смены. Сама программа включает практическое знакомство с ресурсами и отдельными навыками. В методологии программы активно используются методики ТРИЗ (теория решения изобретательских задач).

Объем программы: 68 часов

Наполняемость группы: 10-12 человек.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МЕДИА +» рассчитана на детей в возрасте 14-16 лет. Набор в группу: свободный. Специальной подготовки не требуется.

Форма и режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю 2 часа. При реализации программы предусмотрено проведение различных по форме занятий, а именно:

- теоретические занятия;
- практические занятия;

Форма обучения: очная.

Программа «МЕДИА+» включает в себя пять блоков:

- Big Data • Сетевые технологии. Интернет
- Работа с внешними API сайтов
- Как создаются сайты?
- Видео

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. Для изучения программирования используется современный язык программирования Python, а также JavaScript.

Технологии, используемые в образовательном процессе:

- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки умений и навыков.

- Технологии компьютерных практикумов.

- Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.
- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.

- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.

- Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации

обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.

- Информационно-коммуникационные технологии.

- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

1.3. Содержание программы

№ п/п	Темы занятий	Количество часов	В том числе		Дата
			Теория	Практика	
Модуль 1. Big Data					
1.	Big Data: большие данные или сложные данные?	1	1		
2.	Большие данные в мире и в России	1	1		
3.	Кейс 1. Презентация на тему "Что такое Big Data?"	2		2	
4.	Map Reduce	1	1		
5.	Задача Word Count	1	1		
6.	Map Reduce и сложная задача Word Count	1	1		
7.	Стек технологий Hadoop для работы с большими данными	1	1		
8.	Кейс 2. Составьте интеллект-карту на тему "Map Reduce и Word Count".	2		2	
9.	Реализация на Python задачи подсчета количества слов в простом варианте. Подготовка	1	1		
10.	Реализация на Python задачи подсчета количества слов в простом варианте.	1	1		
11.	Кейс 3: "Подсчет частоты встречающихся слов в произведениях уроков литературы"	1	1		

	(реализация в простом варианте, с использованием словарей).				
Модуль 2. Сетевые технологии. Интернет.					
12.	Что такое Интернет?	1	1		
13.	Как «подписывают» устройства в сети?	1	1		
14.	Структура IP-адреса	1	1		
15.	Как путешествует информация?	1	1		
16.	URI и URL-адреса	1	1		
17.	Кейс 5. Подготовьте презентацию «Интернет и WWW. История: факты и выдумки.»	2		2	
18.	Как работает WWW?	1	1		
19.	Составьте интеллект-карту на тему: «Как работает WWW?»	2		2	
20.	Методы передачи данных	1	1		
21.	Безопасность передачи данных	1	1		
22.	Кейс 6 Интеллект-карту на тему: «Данные в интернете. Передача и безопасность.»	2		2	
23.	Службы Интернета				
Модуль 3. Работа с внешними API сайтов.					
24.	Что такое API?	1	1		
25.	Форматы передачи данных	1	1		
26.	Сервис ipify.org	1	1		
27.	Структура данных словарь	1	1		
28.	Модуль requests языка Python и http-запросы	1	1		
29.	Кейс 8: Создание приложения «Определение данных геолокации по IP»	2		2	
Модуль 4. Как создаются сайты?					
30.	Как пишут веб-сайты?	1	1		

31.	Работа с текстом и гиперссылками	1	1		
32.	Кейс 9: Создание простой веб-страницы	2		2	
33.	Графика на веб-страницах	1	1		
34.	Таблицы в html	1	1		
35.	Звук, видео и встраиваемые объекты на веб-страницах	1	1		
36.	Займемся дизайном	3		3	
37.	Кейс 10: проектируем небольшой сайт	2		2	
38.	Каскадные таблиц стилей (CSS)	1	1		
39.	Вставка css в html-документ	1	1		
40.	Верстка структуры страницы с помощью блоков	1	1		
41.	Объекты как ассоциативные массивы в JavaScript	1	1		
42.	Объекты как массивы в JavaScript	1	1		
43.	Объекты в JavaScript: ООП	1	1		
44.	DOM-модель веб-страницы. Использование скриптов	1	1		
45.	Кейс 11. Разработка и создание одностраничного приложения. Командная работа.	2		2	
46.	Обработка данных на стороне сервера	1	1		
47.	Кейс 12. Создание первого веб-сервера	2		2	
48.	Кейс 13. Проектная работа по созданию сайта	2		2	
Модуль 5. Видео					
49.	Форматы видеофайлов	1	1		
50.	Изучаем возможности Movavi	1	1		
51.	Видеоредакторы	1	1		

52.	Кейс 17. Научи учителя	2		2	
53.	Создание презентации: «Самые крутые образовательные каналы»	2		2	
54.	Кейс 18. Работа в группе. Создание рекламного ролика «Необычный взгляд на обычные вещи».	3		3	
55.	Завершение работы над роликом. Презентация проектов, конкурс.	1	1		
56.	Итоговое занятие	1	1		
	Итого: 72 часа	72	40	32	

1.4. Планируемые результаты

Ожидаемые результаты

Важнейшими умениями/знаниями являются следующие:

- умение пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- умение следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- умение осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;
- умение искать информацию с применением правил поиска (построения запросов), в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- знакомство с понятием BigData, проблемами, связанными с обработкой больших данных и способами решения этих проблем;
- умение пользоваться продвинутыми возможностями языка Python (словари) для решения различных задач;
- умение реализовывать алгоритмы на языке программирования Python;
- понимание принципов работы компьютерных сетей, в том числе сети Интернет;
- умение пользоваться сервисами Интернета, а также понимание основ безопасности при работе в Интернете
- понимание того, что такое внешние API сайтов, и умение с ними работать с помощью соответствующих библиотек языка Python
- понимание того, как происходит процесс создания сайтов, что такое

backend и frontend • умение писать на языке разметки HTML5, пользоваться каскадными таблицами стилей

- умение создавать веб-страницы
- знание языка программирования JavaScript и его применение для работы с backend'ом
- знакомство с процессом разработки сайтов, умение работать в команде, разрабатывать и реализовывать идеи в рамках технического задания
- умение обрабатывать видеоизображения, добавляя титры, несложные эффекты и переходы
- умение работать с образовательными каналами
- умение выбирать способ представления своего проекта с использованием соответствующих программных средств

Формы аттестации:

- **текущая** (рефлексия, наблюдение, анкетирование, конкурсы, портфель индивидуальных достижений);
- **итоговая** (итоговое тестирование)

Своя игра» разработана и является итоговым тестированием направления курса «МЕДИА+»

https://pedsovet.su/_ld/385/38551_KjI.zip

Раздел №2 «Комплекс организационно – педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 4

Календарный учебный график к **Приложению №1**
общеобразовательной (общеразвивающей) программе **дополнительной**
направленности «Занимательна информатика» **технической**

Начало учебного года с **02.09.2024 г.**, окончание - **26.05.2025 г.**

Продолжительность учебного года

– **36 недель.**

Регламент образовательной деятельности

Продолжительность учебной недели – 5 дней.

Продолжительность перемен между занятиями составляет не менее 20 минут.

Расписание занятий

Дни недели					
понедельник	вторник	среда	четверг	пятница	суббота
			15.45-16.25 16.35-17.15		

Сроки проведения аттестации по итогам освоения программы: май 2025 года

2.2 Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение

№ п/п	Наименование	Ед. изм.	Кол-во
1	Помещение – компьютерный класс с доступом к Интернету	шт	1
2	Демонстрационный экран – интерактивная доска и интерактивная панель для демонстрации	шт.	2
3	Наличие компьютеров с выходов в Интернет	шт.	8
4	Принтер	шт.	1-2
5	Мультимедийный проектор	шт.	1
6	Стулья для участников	шт.	18
7	Флипчарт	шт.	1
8	Ватманы	шт.	20
9	Маркеры	шт.	10
10	Тетради для каждого обучающегося	шт.	12
11	Ручка для каждого участника	шт.	12

Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование по предмету, обладающий профессиональными компетенциями учителя информатики, прошедший курсы повышения квалификации по работе с оборудованием центров «Точка роста» естественно-научной и технологической направленностей

2.3. Формы аттестации

При подведении итогов реализации программы проводится мониторинг учебно-воспитательного процесса: анализ результатов деятельности учащихся, контрольные упражнения. Большое значение отводится тематическим и итоговым проектным работам. По окончании года обучения предусмотрено проведение круглого стола с защитой и презентацией творческих работ, проектов.

2.4. Оценочные материалы:

- презентации проектов;
- опросы;
- коллективный анализ работ;
- самостоятельная работа
- итоговый тест

Результаты промежуточной аттестации за I полугодие (за II полугодие) результативности теоретических и практических знаний, умений и навыков учащихся объединения «Занимательная информатика» за 2024-2025 учебный год

ФИ ребенка	Дата	Результаты оценки теоретических и терминологических знаний (% успешности)	Результаты оценки практических знаний, умений и навыков (% успешности)	Мониторинг качества образования и воспитания в объединении (в %)
1 год обучения				
1.		...%	...%	...%
Итого:		...%	...%	...%

Итого результат промежуточной аттестации за I полугодие (за II полугодие) по объединению в % _____

Результаты итоговой аттестации освоения программы результативность теоретических и практических знаний, умений и навыков учащихся объединения «занимательная информатика» за 2024-2025 учебный год

ФИ ребенка	Дата	Результаты оценки теоретических и терминологических знаний (% успешности)	Результаты оценки практических знаний, умений и навыков (% успешности)	Мониторинг качества образования и воспитания в объединении (в %)
1 год обучения				
1.		...%	...%	...%
Итого:		...%	...%	...%

Итого результат итоговой аттестации освоения программы по объединению в % _____

2.6. Список литературы

Для педагога

1. Буйлова Л.Н., Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
 2. Москвина М.Л., Учись видеть: Уроки творческих взлетов. / М.Л. Москвина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
 - 3.«Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
 - 4.«Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев. Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
 5. «Занимательная информатика» А. Ефремов, Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
 6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5- 8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
 7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
 8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
 9. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
 10. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии . интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.–48с
 11. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
- Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.umama.ru/read/article.php?id=4816>

Полезные ресурсы:

1. http://ce65caba8700737f1ca220&tagtag_uid=c992c13512ce65caba8700737f1ca220
3. <https://lifehacker.ru/besplatnye-videoredactory/>
4. <https://ru.wikipedia.org/wiki/YouTube>
5. <https://iklife.ru/youtube/kak-sozdat-kanal.html>

[h](#)

[v](#)

[a](#)

[v](#)

[i](#)

[d](#)

[e](#)

[o](#)

[o](#)

