


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Ершовская средняя общеобразовательная школа»


СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора
по учебно-
воспитательной работе

 Е.В.Зайцева

СОГЛАСОВАНО:

Протокол педагогического Совета
№ 1 от 28.08. 2024 г.

Секретарь педагогического Совета
 Е.В.Печура

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 45/10 от 28.08. 2024 г.

Директор МКООУ «Ершовская
СОШ»

 И.С.Голубева



**Рабочая программа факультативного курса
«Основы проектной деятельности». ФГОС
для 5-6 классов на 2024-2025 учебный год**

Составитель: Зайцева Людмила Владимировна,
учитель информатики

с. Ершово
2024 г.

Рабочая программа факультативного курса «Основы проектной деятельности» разработана на основе требований ФГОС к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования МКОУ «Ершовская СОШ».

Программа рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа

**Планируемые результаты освоения
курса «Основы проектной деятельности» в 5-6 классах**

Результаты	Формируемые умения
Личностные	формирование у детей мотивации к обучению, о помощи им в самоорганизации и саморазвитии; развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.
Метапредметные результаты	
регулятивные	учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
познавательные	умения учиться: в навыках решения творческих задач и навыках поиска, анализа и интерпретации информации; добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу; осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы; владеть основами смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделять существенную информацию из текстов разных видов; осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков.
коммуникативные	учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика); координировать свои усилия с усилиями других; формулировать собственное мнение и позицию; договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; задавать вопросы; допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии; учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве

Предметные результаты

Предметные результаты включают: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения, специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения основ проектной деятельности в 5 классе заключаются в следующем:

Обучающиеся должны научиться:

- видеть проблемы;
- ставить вопросы;
- выдвигать гипотезы;
- давать определение понятиям;
- классифицировать;
- наблюдать;
- проводить эксперименты;
- делать умозаключения и выводы;
- структурировать материал;
- готовить тексты собственных докладов;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи.

В ходе решения системы проектных задач у школьников могут быть сформированы следующие способности:

- рефлексировать (видеть проблему; анализировать сделанное – почему получилось, почему не получилось, видеть трудности, ошибки);
- целеполагать (ставить и удерживать цели);
- планировать (составлять план своей деятельности);
- моделировать (представлять способ действия в виде модели-схемы, выделяя все существенное и главное);
- проявлять инициативу при поиске способа (способов) решения задачи;
- вступать в коммуникацию (взаимодействовать при решении задачи, отстаивать свою позицию, принимать или аргументировано отклонять точки зрения других).

Содержание учебного курса

1. Программирование в проектной среде ЛогоМиры как средство развития алгоритмического и логического мышления. 20 часов

Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней. Программирование в среде ЛОГО: инструментарий среды; информационная модель объекта; программы для реализации типовых конструкций алгоритмов (последовательного, циклического, разветвляющегося). Создание микромира и его обитателей. Организация движения Черепашки. Роль датчиков в ЛогоМирах.

Компьютерный практикум

Клавиатурный тренажер.

Практическая работа № 1 «Рисование фигур с помощью Черепашки».
 Проект «Создание микромира и его обитателей»
 Практическая работа № 2 «Понятие программы».
 Проект «Организация движения Черепашки»
 Практическая работа № 3 «Создание собственных форм для Черепашки».
 Проект «Создание мультимедийного микромира с использованием собственных форм»
 Практическая работа № 4 «Составление программного модуля с использованием команды «новый курс»».
 Практическая работа № 5 «Создание кнопки и бегунка».
 Комбинированный проект

2. Проектная деятельность в среде Мастера презентаций Power Point. 15 часов

Структура и создание слайда. Дизайн слайда. Создание текста, вставка рисунков. Создание анимации средствами Power Point. Работа над проектом.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 6 «Создание слайда. Структура слайда».
 Практическая работа № 7 «Дизайн слайда».
 Практическая работа № 8 «Размещаем текст и графику на слайде».
 Практическая работа № 9 «Настройка смены слайдов».
 Практическая работа № 10 «Настройка анимации в рамках слайда».
 Практическая работа № 11, 12 «Разработка проекта. «Создание анимационного фильма в среде PowerPoint»».

Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1	Программирование в проектной среде ЛогоМиры как средство развития алгоритмического и логического мышления	20	6	14
2	Проектная деятельность в среде Мастера презентаций Power Point	14	4	10
	Итого:	34	10	24