

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Иркутской области
Комитет по образованию администрации города Братска
МБОУ г. Братска "СОШ № 35"



УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ «СОШ № 35»

Т.В.Уварова

приказ № 208 от «30» 08 2024 г.

Рабочая программа курса
внеурочной деятельности
«В МИРЕ ПРОЕКТОВ»
для обучающихся 5-9 классов

Направление внеурочной деятельности: «организационное обеспечение учебной деятельности, осуществление педагогической поддержки социализации обучающихся и обеспечение их благополучия»

Братск

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «В мире проектов» для учащихся 5-9 классов разработана на основе требований ФГОС к результатам освоения программы основного общего образования, с учетом рабочей программы воспитания ООП ООО МБОУ «СОШ №35» и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения программы основного общего образования (ООП ООО МБОУ «СОШ №35»).

Цель программы: создать условия для системного формирования основ учебно-исследовательской и проектной деятельности, представлений позитивного социального опыта у учащихся

Задачи:

- обучение учащихся целеполаганию, планированию и контролю;
- овладение приемами работы с различными источниками информации, ресурсами;
- овладение приемами анализа данных, умение выделять главное, сопоставлять факты, сравнивать информацию;
- обучение методам творческого мышления при решении проектных задач;
- формирование умений по представлению отчетности в вариативных формах (презентация, письменная часть проекта, доклад и т.д.);
- овладение основами оценивания проекта, результатов проекта, рефлексии своей деятельности;
- создание условий для успешной социализации учащихся.

Рабочая программа внеурочной деятельности «В мире проектов» реализуется через план внеурочной деятельности ООП ООО МБОУ «СОШ № 35» и рассчитана на 153 часа, по 34 часа в год в 5-8 классах и 17 часов в 9 классе.

Срок реализации программы: 5 лет.

Форма организации занятий: тренинги

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 КЛАСС

Тема 1. Что такое проект?

Проект – это комплексная деятельность временного коллектива в условиях активного взаимодействия с внешней средой, направленная на выполнение четко обозначенной цели и получение конкретного результата (изменения) в заданный промежуток времени с использованием различных ресурсов (кадровых, финансовых, материально-технических и т.д.).

Проектирование – мысленное (но достаточно формализованное) осуществление преобразования объекта с заданной целью и реализация преобразования (усовершенствования) в практике.

Исследование и проектирование противоположны друг другу. В исследовании обнаруживается то, что уже есть. В проекте создается то, чего еще нет.

Тема 2 Виды проектов. Особенности игрового проекта

Типология проектов определяется по следующим критериям:

-преобладающему виду деятельности (информационный (поисковый), исследовательский, творческий, социальный, прикладной (практико-ориентированный), игровой (ролевой), инновационный;

-содержанию (монопредметный, метапредметный);

-количеству участников (индивидуальный, парный, малогрупповой, групповой, коллективный, муниципальный, городской, всероссийский, международный, сетевой);

-длительности (краткосрочный, среднесрочный, долгосрочный).

Под игровым проектом подразумевается деятельность учащихся, результатом которой является создание, конструирование или модернизация игр (настольных, подвижных, спортивных, компьютерных) на основе предметного содержания.

Тема 3. Структура игрового проекта. Формы его представления.

Игровой проект — это проект, направленный на развитие творческих способностей обучающихся.

Игровой проект, как и все другие проекты, имеет следующую структуру (см. приложение 1)

Формы представления игрового проекта: презентация, электронная игра, настольная игра.

Тема 4-5. Выбор темы проекта, подбор материала, работа со справочной литературой

1. Тема должна быть интересна ребенку.

2. Тема должна быть выполнима, решение ее должно быть полезно участника.

3. Тема должна быть оригинальной, с элементами неожиданности, необычности.

Оригинальность следует понимать, как способность нестандартно смотреть на традиционные предметы и явления.

4. Тема должна быть доступной. Она должна соответствовать возрастным особенностям детей.

Стадии работы над проектом - это — это «пять П»: Проблема — Проектирование (планирование) — Поиск информации — Продукт — Презентация.

Тема 6-7. Практикум «Работа со справочной литературой»

Тема 8. Определение проблемы, пути решения проектной задачи

Вторым этапом работы над проектом является проблематизация - необходимо оценить имеющиеся обстоятельства и сформулировать проблему. На этом этапе возникает первичный мотив к деятельности, так как наличие проблемы порождает ощущение дисгармонии и вызывает стремление ее преодолеть.

Тема 9-10. Практикум «От проблемы к решению»

Необходимо определить вопросы, которые предстоит решить на отдельных этапах работы и пути решения, которыми проблема будет решаться. Определить порядок и сроки выполнения работы - разработать график. На этапе реализации плана может возникнуть необходимость внести определённые изменения в задачи отдельных этапов и в способы работы, а иногда может измениться представление автора о конечном результате.

Тема 11-12. Требования к оформлению игрового проекта. Составление паспорта игрового проекта. (см. приложения 1,5)

Тема 13. Практикум «Правила работы в группе как путь достижения успеха» (роль лидера)

Учащиеся 5-х классов в ходе проектной деятельности должны уметь договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в команде (при необходимости пользуясь помощью учителя), высказывать и разъяснять свои идеи в ходе групповой дискуссии и проявлять свое отношение к идеям других, либо уточняя, либо аргументируя понимание и отношение с помощью вопросов и суждений. Команда или группа, реализующая проект, только тогда работает успешно, когда каждый знает и выполняет в ней свою роль.

Командные роли для учащихся, работающих над проектом в группах

Председатель	Отвечает за принятие решений, ведет сборы, регулирует конфликты
Организатор	Отвечает за выполнение принятых правил, организует, назначает место и время сбор! группы
Генератор идей	Выдает новые идеи, предлагает нестандартные решения
Исследователь ресурсов	Собирает материал, работает с источниками информации
Оценщик	Контролирует, дает оценку решениям и продуктам, отвечает за критерии оценки
Сотрудник команды («внутренний связист»)	Отвечает за взаимосвязи членов команды, передает различную информацию и отвечает за ее "доставку"
Завершитель	Отвечает за конечный вид общего продукта, совершенствует, устраняет мелкие неполадки
Инициативный исполнитель	Сотрудник команды, без которого общего продукта никогда бы не получилось

Тема 14-26. Практикум. Реализация проекта по теме «Создание различных видов игр для развития и обучения человека»

Тема 27-30. Консультирование по созданию игрового проекта. Коррекция проектов

Тема 31-32. Требования к защите проекта. Критерии оценивания игрового проекта. Подготовка паспорта проекта (см. приложение 2,3,5)

Тема 33-34. Защита проекта (см. приложение 2)

6 КЛАСС

Тема 1. История развития проектов

Актуализация знаний по теме «Что такое проект?». Знакомство с историей развития проекта.

Тема 2. Классификация проектов. Что такое ролевой проект?

Типология проектов определяется по следующим критериям:

- преобладающему виду деятельности (информационный (поисковый), исследовательский, творческий, социальный, прикладной (практико-ориентированный), игровой (ролевой), инновационный;
- содержанию (монопредметный, метапредметный);
- количеству участников (индивидуальный, парный, малогрупповой, групповой, коллективный, муниципальный, городской, всероссийский, международный, сетевой);
- длительности (краткосрочный, среднесрочный, долгосрочный).

Под ролевыми проектами понимается реконструкция или проживание определённых ситуаций, имитирующих социальные или деловые отношения, осложняемые гипотетическими игровыми ситуациями.

Виды ролевых проектов.

1. - Воплощение (в роль человека, одушевленного или неодушевленного существа).
2. - Игра с залом.
3. - Иллюстративное сопоставление фактов, документов, событий, эпох, цивилизаций
4. - Инсценировка реального или вымышленного исторического события.
5. – Научная конференция.
6. - Отчет исследовательской экспедиции.
7. - Путешествие.
8. - Ролевая игра.
9. - Соревнования.
10. - Спектакль.
11. - Экскурсия.

Тема 3-4. Структура ролевого проекта, формы его представления

Ролевой проект, как и все другие проекты, имеет следующую структуру (см. приложение 1)

Проектные работы могут быть представлены в виде описаний, презентаций, фото- и видеоматериалов, школьных газет, буклетов и т.д.

Тема 5-6. Требования к ролевому проекту и этапы работы над ним

См. приложение 1

Тема 7. Источники информации, обзор литературы. Правила оформления списка источников (см. приложение 1)

Основные приёмы работы с различными источниками информации включают в себя деятельность, связанную с поиском, изучением, обработкой, осмыслением полученной информации, её систематизацией и хранением.

Литературные источники - справочники, энциклопедии, учебники, книги с подробным описанием изучаемого объекта или явления.

Аудио- и видеосредства, мультимедийные носители информации: научные, научно-популярные фильмы, передачи, художественные фильмы, аудионосители, мультимедийные программы.

Глобальные компьютерные сети.

Человек – источник информации: специалисты, профессионально занимающиеся этим вопросом, неспециалисты.

Тема 8-9. Практикум «Реконструкция определенных ситуаций, имитирующих разные социальные и деловые роли»

Тема 10. Практикум «Способы деления на группы»

Деление на микрогруппы по желанию или по жеребьевке. Рассмотрение правил работы в группе, распределение обязанностей, подготовка к работе в микрогруппе.

Тема 11-25. Практикум «Создание ролевых проектов»

Тема 26-29. Консультирование по созданию ролевого проекта. Коррекция проектов

Тема 30-32. Требования к защите проекта. Критерии оценивания ролевого проекта. Подготовка паспорта проекта (см. приложение 2, 3, 5)

Тема 33-34. Творческая защита ролевого проекта (см. приложение 2)

7 КЛАСС

Тема 1 Особенности информационного проекта Требования к информационному проекту и этапы работы над ним

Информационный проект – проект, направленный на работу с информацией о каком-либо объекте, явлении для обучения учащихся целенаправленному сбору информации, ее структурированию, анализу и обобщению. Основной учебной задачей информационного проекта является именно формирование умений находить, обрабатывать и представлять информацию в разных видах. При планировании информационного проекта необходимо определить: а) объект сбора информации; б) возможные источники, которыми смогут воспользоваться учащиеся (нужно также решить, предоставляются ли эти источники учащимся или они сами занимаются их поиском); в) формы представления результата

Этапы работы над проектом: 1. Постановка проблемы. 2. Планирование этапов проекта. 3. Поиск информации. 4. Создание информационных продуктов. 5. Презентация продуктов 6. Применение информационных продуктов.

Тема 2 Структура информационного проекта, формы его представления

Структура информационного проекта может быть обозначена следующим образом:

- цель проекта,
- предмет информационного поиска,
- источники информации (средства СМИ, базы данных, в том числе электронные, интервью, анкетирование, в том числе и зарубежных партнеров, проведение “мозговой атаки” и пр.),
- способы обработки информации (анализ, обобщение, сопоставление с известными фактами, аргументированные выводы),
- результаты информационного поиска (статья, аннотация, реферат, доклад, видео и пр.),
- публичная защита проекта.

Формы представления информационного проекта: дайджест, электронные и бумажные справочники, энциклопедии, страницы на сайте, каталоги, схемы, фотографии и т.д.

Тема 3 Что такое проектный продукт?

Проектный продукт – это воплощение найденного автором оптимального способа решения проблемы.

Проектный продукт должен соответствовать требованиям качества: быть эстетичным, удобным в использовании, соответствовать целям проекта.

Тема 4-5 Определение объекта информационного проекта. Определение количества участников для реализации проекта: работа в парах

Информационный проект направлен на сбор, анализ и представление информации о каком-либо объекте. Объектами могут быть любые понятия из предметных областей.

Деление на микрогруппы (по парам) по желанию или по жеребьевке. Рассмотрение правил работы в группе, распределение обязанностей, подготовка к работе в микрогруппе.

Тема 6 Источники информации

Основные приёмы работы с различными источниками информации включают в себя деятельность, связанную с поиском, изучением, обработкой, осмыслением полученной информации, её систематизацией и хранением.

Литературные источники - справочники, энциклопедии, учебники, книги с подробным описанием изучаемого объекта или явления.

Аудио- и видеоисточники, мультимедийные носители информации: научные, научно-популярные фильмы, передачи, художественные фильмы, аудионосители, мультимедийные программы.

Глобальные компьютерные сети.

Человек – источник информации: специалисты, профессионально занимающиеся этим вопросом, неспециалисты.

Тема 7 Способы текстовой организации информации

Знакомство с основными способами текстовой организации информации и их особенностями: картотека (каталог), план, тезис, конспект.

Картотека — упорядоченное собрание данных, как правило, на карточках малого формата. Представляет собой каталог. Каждая карта является информационной единицей и предоставляет сведения о каком-либо хранимом объекте.

План — короткая форма переработки текста, при которой выделяются смысловые части текста и озаглавливаются. Содержание пунктов кратко поясняется в 1-5 предложениях

Тезис - кратко сформулированные основные мысли в одном предложении.

Конспект - краткое изложение или краткая запись содержания чего-нибудь.

Тема 8-9 Практикум: сбор текстовой информации по выбранному объекту

Работа с алфавитным и систематическим каталогами. Аннотация перечня литературы. Составление тезисов, конспектов, планов (по выбору учащихся и учителя)

Тема 10 Графическое представление информации

Знакомство с основными видами графического представления информации: логические опорные сигналы, картосхемы, диаграммы, графики, таблицы.

Опорный сигнал – набор ассоциативных ключевых слов, знаков и других опор для мысли, расположенных особым образом, заменяющий некое смысловое значение. Он способен мгновенно восстанавливать в памяти известную ранее и понятную информацию.

Картосхема — карта с упрощенно-обобщенным изображением элементов содержания, которая наглядно, эстетично, функционально и более интуитивно понятным способом представляет сколь угодно сложные данные, понятия.

Диаграмма - графическое представление данных линейными отрезками или геометрическими фигурами, позволяющее быстро оценить соотношение нескольких величин.

График — это чертёж, на котором наглядно, при помощи линий и других графических элементов показаны какие-либо числовые данные.

Таблица - способ структурирования данных. Представляет собой распределение данных по однотипным строкам и столбцам.

Тема 11-12 Практикум: работа с графическим материалом по выбранному объекту

Составление диаграмм, графиков, картосхем, таблиц, опорных сигналов по выбранному объекту проекта.

Тема 13 Компьютерное представление информации

Знакомство с основными способами компьютерного представления информации: компьютерные презентации, web-сайты, электронные таблицы, публикации.

Компьютерная презентация - это набор слайдов и спецэффектов, сопровождающих рассказ выступающего и транслирующихся на экран. Компьютерная презентация состоит из слайдов.

Слайды – это кадры презентации, где размещается заголовок, текст, графика, диаграммы и таблицы. Демонстрацию слайдов могут сопровождать спецэффекты или эффекты анимации.

Web-сайт - это совокупность логически связанных между собой веб-страниц.

Электронная таблица – это компьютерная программа, позволяющая проводить вычисления с данными, представленными в виде двумерных массивов, имитирующих бумажные таблицы. Электронные таблицы представляют собой удобный инструмент для автоматизации вычислений.

Публикация – это единая по содержанию и форме работа, которую опубликовали. Виды публикаций: СМИ, самиздат, живая публикация.

Живая публикация — научная работа, размещенная в свободном доступе в сети интернет. Автор живой публикации следит за ее состоянием, если необходимо, вносит правки, обновляет и улучшает ее.

Тема 14-15 Практикум: нахождение web-сайтов, электронных таблиц, презентаций по выбранному объекту

Тема 16 – 26 Практикум «Создание информационного проекта»

Тема 27-29 Консультирование по созданию информационного проекта. Коррекция проектов

Тема 30-31 Требования к защите проекта. Критерии оценивания информационного проекта. Подготовка паспорта проекта (см. приложение 2, 3, 5)

Тема 32-33 Творческая защита информационного проекта (см. приложение 2)

Тема 34 Рефлексивный отчет учащегося о проделанной работе (см. приложение 4)

8 КЛАСС

Тема 1 Особенности учебно-исследовательского проекта.

Учебно–исследовательская деятельность обучающихся — деятельность учащихся, связанная с решением творческой, исследовательской задачи с заранее неизвестным

решением и предполагающая наличие основных этапов, характерных для исследования в научной сфере: постановку проблемы, изучение теории, посвященной данной проблематике, подбор методик исследования и практическое овладение ими, сбор собственного материала, его анализ и обобщение, научный комментарий, собственные выводы. Главным результатом учебно-исследовательской деятельности является интеллектуальный продукт, устанавливающий ту или иную истину. В ходе исследования организуется поиск в какой-то области, формулируются отдельные характеристики итогов работ. Отрицательный результат есть тоже результат.

Тема 2 Теоретические методы исследования

Знакомство с основными теоретическими методами исследования: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, абстрагирование, моделирование, индукция, дедукция.

Анализ – метод научного исследования (познания) явлений и процессов, в основе которого лежит изучение составных частей, элементов изучаемой системы.

Синтез – процесс соединения или объединения ранее разрозненных вещей или понятий в целое или набор.

Сравнение – сопоставление двух предметов или явлений на основе общего признака

Обобщение – это переход от более частного понятия к более общему.

Классификация – это осмысленный порядок вещей, явлений, разделение их на разновидности согласно каким-либо важным признакам

Абстрагирование – это мысленное выделение, вычленение некоторых элементов конкретного множества и отвлечение их от прочих элементов данного множества.

Моделирование – исследование объектов познания на их моделях; построение и изучение моделей реально существующих объектов, процессов или явлений с целью получения объяснений этих явлений, а также для предсказания явлений, интересующих исследователя.

Индукция – метод рассуждения от частного к общему.

Полная индукция - метод доказательства, при котором утверждение доказывается для конечного числа частных случаев, исчерпывающих все возможности.

Неполная индукция - наблюдения за отдельными частными случаями наводит на гипотезу, которая нуждается в доказательстве.

Дедукция – метод мышления, следствием которого является логический вывод, в котором частное заключение выводится из общего.

Тема 3 - 4 Практикум «Применение теоретических методов при работе с источниками информации»

Тема 5 Эмпирические методы исследования. Виды эксперимента

Знакомство с эмпирическими методами исследования: эксперимент, наблюдение, опрос, тест, рейтинг.

Эксперимент – это особый прием познания, представляющий системное и многократно воспроизводимое наблюдение объекта в процессе преднамеренных и контролируемых пробных воздействий субъекта на объект исследования. В эксперименте изучается проблемная ситуация, чтобы получить исчерпывающую информацию.

Наблюдение – метод научного исследования, заключающийся в активном, систематическом, целенаправленном, планомерном и преднамеренном восприятии объекта, в ходе которого получается знание о внешних сторонах, свойствах и отношениях изучаемого объекта.

Опрос – это выяснение мнения сообщества по тем или иным вопросам. По итогам опроса могут быть изменены или отменены существующие, либо приняты новые правила и руководства.

Тест – исследовательский метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, способностей и других качеств личности, а также их соответствие определенным нормам путем анализа способов выполнения испытуемым ряда специальных заданий.

Рейтинг – числовой или порядковый показатель, отображающий важность или значимость определенного объекта, или явления.

Виды эксперимента: естественный (полевой) и лабораторный.

Естественный эксперимент - это эксперимент, проводящийся в естественных реальных условиях (не в лабораторных), когда испытуемые продолжают свою привычную жизнедеятельность и не знают о том, что находятся под наблюдением.

Лабораторный эксперимент - разновидность эксперимента, проводимого в условиях специально оборудованных помещений, что обеспечивает особенно строгий контроль независимых и зависимых переменных.

Тема 6 – 7 Практикум «Исследование общественного мнения»

Тема 8-9 Практикум «Обработка результатов. Представление статистических данных в графической форме»

Тема 10- 11 Алгоритм учебного исследования

Выбор темы исследования, актуальность, проблема, предмет, объект, цель, задачи, методы, источники информации, гипотеза, пути решения, проведение исследования, обработка и интерпретация результатов, выводы, оформление, новые проблемы

Тема 12- 13 Организация учебного исследования.

Определение сроков, видов деятельности, ответственных, контрольных точек, форм представления результата, необходимых ресурсов, работа с литературными источниками, постановка экспериментов, опытов, проведение наблюдений, фиксация результатов

Тема 14 – 23 Практикум «Создание учебно-исследовательского проекта»

Тема 24-25 Оформление результатов исследования

Требования к оформлению результатов исследования. Культура оформления. Дизайн

Тема 26-27 Организация результатов исследования

Фиксация данных на бумажных и электронных носителях. Фото и видеосъёмка. Аудиозапись

Тема 28-29 Консультирование по созданию учебно-исследовательского проекта. Коррекция проектов

Тема 30-31 Требования к защите проекта. Критерии оценивания учебно-исследовательского проекта. Подготовка паспорта проекта (см. приложение 2, 3, 5)

Тема 32-33 Творческая защита учебно-исследовательского проекта (см. приложение 2)

Тема 34 Рефлексивный отчет учащегося о проделанной работе (см. приложение 4)

9 КЛАСС

Тема 1 Социальный проект: понятие, структура, особенности

Социальный проект – это целенаправленная социальная практика, позволяющая учащимся выбирать линию поведения в отношении социальных проблем и явлений. Участие в социальных проектах способствует формированию социального опыта, основных социальных ролей, помогает осваивать правила общественного поведения.

Социальное проектирование включает в себя социальную пробу, социальную практику и социальный проект.

Под социальной пробой понимают такой вид социального взаимодействия, в ходе которого учащийся получает и присваивает информацию о социальных объектах и явлениях, получает и осознает опыт своего социального взаимодействия.

Социальная практика — это, во-первых, процесс освоения, отработки социальных навыков и, во-вторых, познание не внешней, демонстрируемой, заявляемой стороны социальной действительности, а внутренней, сущностной, часто скрытой и неочевидной.

Социальный проект — наиболее сложный тип социального проектирования. Данная деятельность предполагает создание в ходе осуществления проекта нового, ранее не существовавшего, как минимум в ближайшем социальном окружении, социально значимого продукта.

Тема 2 Виды социальных проектов

Различают несколько видов социальных проектов:

-воспитательные решают задачи, связанные с духовно-нравственным воспитанием подростков, затрагивающие общественную жизнь

-образовательные решают задачи, связанные с предоставлением образовательных услуг.

-культурные по основной своей направленности выступают как проекты художественные, символические, экзотические и др.

-благотворительные имеют форму меценатства.

Тема 3 Специальные методики социального проекта

В практике различают следующие методики социального проекта:

- методика матрицы идей, когда на основе просчета вариантов (на основе нескольких независимых переменных) определяется наиболее эффективный путь реализации того или иного проекта в заданных условиях и составляется вариант решения.

- мозговой штурм, когда возникают ситуации, ставящие принципиально новые проблемы (или "конкурс идей" по нахождению оптимального решения проблем того или иного проекта).

- методика аналогии, когда существует эффективно функционирующие объекты, в которых рационально решены те или иные социальные проблемы (или выбор из "образца" лучшего для конструирования социальных целей и задач).

-методика вживания в роль, когда необходимо получить более точное представление о том, что нужно сделать в процессе проектирования (или "взгляд в будущее" с целью осмысления путей реализации конкретного проекта).

- метод ассоциации, когда необходимо принять новое решение, вызванное неудовлетворительностью существующей практикой или поиск готового решения в другой сфере общественной жизни, помогающего выбрать "путь движения" к цели.

Тема 4-5 Стратегии реализации проекта

Выбор темы, актуальность, проблема, предмет, объект, цель, задачи, методы, источники информации, гипотеза, пути решения, проведение исследования, обработка и интерпретация результатов, выводы, оформление, новые проблемы

Тема 6- 15 Работа над проектом. Деятельностный этап

Сбор сведений о текущем состоянии объекта проекта. Отбор и изучение необходимых информационных источников. Определение методов проведения исследования. Проведение первичных исследований, выявление дополнительных направлений деятельности.

Тема 16-17 Промежуточный контроль. Коррекция сроков, видов деятельности, направлений исследования, дополнение методик

Тема 18 -26 Работа над проектом. Деятельностный этап

Проведение дополнительных исследований, организация информационных акций. Проведение опросов, анкет, референдума. Статистическая обработка данных опросов.

Тема 27-30 Реализация социального проекта

Тема 31-32 Оформление результатов социального проекта (см. приложение 1, 5)

Соотнесение полученных результатов с планируемым результатом. Формулировка выводов. Самоанализ и самооценка выполнения социального проекта

Тема 33-34 Творческая защита проектов (см. приложение 2)

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы основного общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности МБОУ «СОШ №35» в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения, и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты освоения программы основного общего образования отражают готовность обучающихся руководствоваться системой позитивных ценностных ориентаций и расширение опыта деятельности на ее основе и в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности, в том числе в части:

Гражданского воспитания:

- готовность к выполнению обязанностей гражданина и реализации его прав, уважение прав, свобод и законных интересов других людей;
- активное участие в жизни семьи, образовательной организации, местного сообщества, родного края, страны;
- неприятие любых форм экстремизма, дискриминации;
- понимание роли различных социальных институтов в жизни человека;
- представление об основных правах, свободах и обязанностях гражданина, социальных нормах и правилах межличностных отношений в поликультурном и многоконфессиональном обществе;
- готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи; активное участие в школьном самоуправлении;
- готовность к участию в гуманитарной деятельности (помощь людям, нуждающимся в ней; волонтерство).

Патриотического воспитания:

- осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе, проявление интереса к познанию русского языка, к истории и культуре Российской Федерации, культуре своего края, народов России;
- ценностное отношение к русскому языку, к достижениям своей Родины — России, к науке, искусству, боевым подвигам и трудовым достижениям народа;
- уважение к символам России, государственным праздникам, историческому и природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране.

Духовно-нравственного воспитания:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение, в том числе речевое, и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков; свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства.

Эстетического воспитания:

- восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов; понимание эмоционального воздействия искусства; осознание важности художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения;
- понимание ценности отечественного и мирового искусства, роли этнических культурных традиций и народного творчества;
- стремление к самовыражению в разных видах искусства.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность);
- осознание последствий и неприятие вредных привычек (употребление алкоголя, наркотиков, курение) и иных форм вреда для физического и психического здоровья;
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыки безопасного поведения в интернет-среде в процессе школьного языкового образования;
- способность адаптироваться к стрессовым ситуациям и меняющимся социальным, информационным и природным условиям, в том числе осмысляя собственный опыт и выстраивая дальнейшие цели;
- умение принимать себя и других, не осуждая;
- умение осознавать своё эмоциональное состояние и других, умение управлять собственным эмоциональным состоянием;
- сформированность навыка рефлексии, признание своего права на ошибку и такого же права другого человека.

Трудового воспитания:

- установка на активное участие в решении практических задач (в рамках семьи, школы, города, края) технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такого рода деятельность;
- интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания;
- осознание важности обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений для этого;
- готовность адаптироваться в профессиональной среде;
- уважение к труду и результатам трудовой деятельности;
- осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учетом личных и общественных интересов и потребностей.

Экологического воспитания:

- ориентация на применение знаний из области социальных и естественных наук для решения задач в области окружающей среды, планирования поступков и оценки их возможных последствий для окружающей среды; умение точно, логично выражать свою точку зрения на экологические проблемы;
- повышение уровня экологической культуры, осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения;
- активное неприятие действий, приносящих вред окружающей среде;
- осознание своей роли как гражданина и потребителя в условиях взаимосвязи природной, технологической и социальной сред;
- готовность к участию в практической деятельности экологической направленности.

Ценности научного познания:

- ориентация в деятельности на современную систему научных представлений об основных закономерностях развития человека, природы и общества, взаимосвязях человека с природной и социальной средой;
- овладение языковой и читательской культурой как средством познания мира;
- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия.

Адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, включая семью, группы, сформированные по профессиональной деятельности, а также в рамках социального взаимодействия с людьми из другой культурной среды;
- способность обучающихся во взаимодействии в условиях неопределенности, открытость опыту и знаниям других;
- способность действовать в условиях неопределенности, повышать уровень своей компетентности через практическую деятельность, в том числе умение учиться у других людей, осознавать в совместной деятельности новые знания, навыки и компетенции из опыта других;
- навык выявления и связывания образов, способность формирования новых знаний, в том числе способность формулировать идеи, понятия, гипотезы об объектах и явлениях, в том числе ранее не известных, осознавать дефициты собственных знаний и компетентностей, планировать свое развитие;
- умение распознавать конкретные примеры понятия по характерным признакам, выполнять операции в соответствии с определением и простейшими свойствами понятия, конкретизировать понятие примерами, использовать понятие и его свойства при решении задач (далее - оперировать понятиями), а также оперировать терминами и представлениями в области концепции устойчивого развития;
- умение анализировать и выявлять взаимосвязи природы, общества и экономики;
- умение оценивать свои действия с учетом влияния на окружающую среду, достижений целей и преодоления вызовов, возможных глобальных последствий;
- способность обучающихся осознавать стрессовую ситуацию, оценивать происходящие изменения и их последствия;
- воспринимать стрессовую ситуацию как вызов, требующий контрмер;
- оценивать ситуацию стресса, корректировать принимаемые решения и действия;
- формулировать и оценивать риски и последствия, формировать опыт, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- быть готовым действовать в отсутствие гарантий успеха.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

«В мире проектов. Игровой проект»

№	Тема	Количество часов				Электронные образовательные ресурсы/цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика		
				Аудиторная	Домашняя самостоятельная работа	
1	Что такое проект?	1	1			
2	Виды проектов. Особенности игрового проекта	1	1			
3	Структура игрового проекта. Формы его представления	1	1			
4	Выбор темы проекта, подбор материала, работа со справочной литературой	2	1	1		
5	Практикум «Работа со справочной литературой»	2		1	1	
6	Определение проблемы, пути решения проектной задачи	1	1			
7	Практикум «От проблемы к решению»	2		1	1	
8	Требования к оформлению игрового проекта. Составление паспорта игрового проекта.	2	1		1	
9	Практикум «Правила	1		1	-	

	работы в группе как путь достижения успеха» (роль лидера)					
10	Практикум. Реализация проекта по теме «Создание различных видов игр для развития и обучения человека»	13		7	6	
11	Консультирование по созданию игрового проекта. Коррекция проектов	4		4		
12	Требования к защите проекта. Критерии оценивания игрового проекта. Подготовка паспорта проекта.	2		1	1	
13	Защита проекта	2		2		
Итого		34	6	16	12	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

«В мире проектов. Ролевые проекты»

№	Тема	Количество часов				Электронные образовательные ресурсы/цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика		
				Аудиторная	Домашняя самостоятельная работа	
1	История развития проектов	1	1			
2	Классификация проектов. Что такое ролевой проект?	1	1			
3	Структура ролевого проекта, формы его представления	2	1		1	
4	Требования к ролевому проекту и этапы работы над ним	2	1		1	
5	Источники информации, обзор литературы. Правила оформления списка источников.	1	1			
6	Практикум «Реконструкция определенных ситуаций, имитирующих разные социальные и деловые роли»	2		2		
7	Практикум «Способы деления на группы»	1		1		
8	Практикум «Создание ролевых проектов»	15		8	7	

9	Консультирование по созданию ролевого проекта. Коррекция проектов	4		4		
10	Требования к защите проекта. Критерии оценивания ролевого проекта. Подготовка паспорта проекта.	3	1	1	1	
11	Творческая защита ролевого проекта	2		2		
Итого		34	6	16	12	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
7 класс
«В мире проектов. Информационные проекты»

№	Тема	Количество часов				Электронные образовательные ресурсы/цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика		
				Аудиторная	Домашняя самостоятельная работа	
1	Особенности информационного проекта Требования к информационному проекту и этапы работы над ним	1	1			
2	Структура информационного проекта, формы его представления	1	1			
3	Что такое проектный продукт?	1	1			
4	Определение объекта информационного проекта. Определение количества участников для реализации проекта: работа в парах	2	1	1		
5	Источники информации	1		1		
6	Способы текстовой организации информации	1		1		
7	Практикум: сбор текстовой информации по выбранному объекту	2		1	1	
8	Графическое представление информации	1		1		

9	Практикум: работа с графическим материалом по выбранному объекту	2		1	1	
1 0	Компьютерное представление информации	1		1		
1 1	Практикум: нахождение web-сайтов, электронных таблиц, презентаций по выбранному объекту	2		1	1	
1 2	Практикум «Создание информационно го проекта»	11		5	6	
1 3	Консультирован ие по созданию информационно го проекта. Коррекция проектов	3		3		
1 4	Требования к защите проекта. Критерии оценивания информационно го проекта. Подготовка паспорта проекта.	2		1	1	
1 5	Творческая защита информационно го проекта	2		2		
1 6	Рефлексивный отчет учащегося о проделанной работе	1		1		
Итого		34	4	18	12	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
8 класс
«В мире проектов. Учебно-исследовательские проекты»

№	Тема	Количество часов				Электронные образовательные ресурсы/цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика		
				Аудиторная	Домашняя самостоятельная работа	
1	Особенности учебно-исследовательского проекта.	1	1			
2	Теоретические методы исследования	1	1			
3	Практикум «Применение теоретических методов при работе с источниками информации»	2		1	1	
4	Эмпирические методы исследования. Виды эксперимента.	1	1			
5	Практикум «Исследование общественного мнения»	2		1	1	
6	Практикум «Обработка результатов. Представление статистических данных в графической форме»	2		1	1	
7	Алгоритм учебного исследования	2	1	1		
8	Организация учебного исследования.	2	1	1		
9	Практикум «Создание учебно-	10		5	5	

	исследовательского проекта»					
10	Оформление результатов исследования	3	1	1	1	
11	Коррекция проектов	2		2		
12	Требования к защите проекта. Критерии оценивания учебно-исследовательского проекта. Подготовка паспорта проекта	2	1		1	
13	Творческая защита учебно-исследовательского проекта	2		2		
14	Рефлексивный отчет учащегося о проделанной работе	1		1		
Итого		34	6	17	11	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
9 класс
«В мире проектов. Социальный проект»

№	Тема	Количество часов				Электронные образовательные ресурсы/цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика		
				Аудиторная	Домашняя самостоятельная работа	
1	Социальный проект: понятие, структура, особенности.	1	1			
2	Виды социальных проектов	1	1			
3	Специальные методики социального проекта	1	1			
4	Стратегии реализации проекта	1		1		
5	Работа над проектом. Деятельностный этап	5		1	4	
6	Промежуточный контроль. Коррекция сроков, видов деятельности, направлений исследования, дополнение методик	1		1		
7	Работа над проектом. Деятельностный этап	3			3	
8	Реализация социального проекта	2			2	
9	Оформление результатов социального проекта	1			1	
10	Творческая защита	1		1		

	проектов					
	Итого	17	3	4	10	