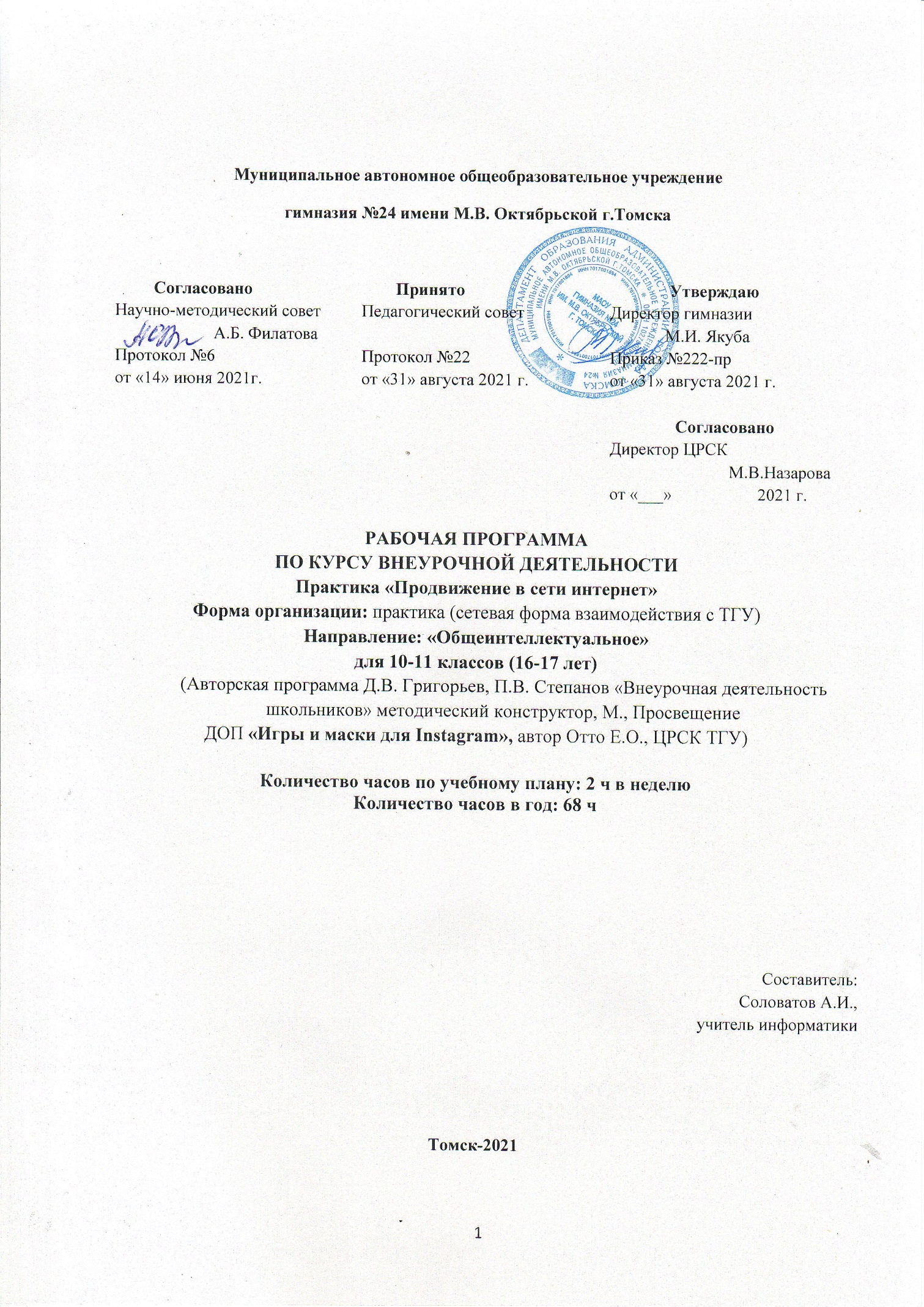
****

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**гимназия №24 имени М.В. Октябрьской г.Томска**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Согласовано** | **Принято** | **Утверждаю** |
| Научно-методический совет | Педагогический совет | Директор гимназии |
| А.Б. Филатова |  | М.И. Якуба |
| Протокол №6 | Протокол №22 | Приказ №222-пр |
| от «14» июня 2021г. | от «31» августа 2021 г. | от «31» августа 2021 г. |
|  |  |  |
|  |  | **Согласовано** |
|  |  | Директор ЦРСК |
|  |  | М.В.Назарова |
|  |  | от «\_\_\_» 2021 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Практика «Продвижение в сети интернет»**

**Форма организации:** практика (сетевая форма взаимодействия с ТГУ)

**Направление: «Общеинтеллектуальное»**

**для 10-11 классов (16-17 лет)**

(Авторская программа Д.В. Григорьев, П.В. Степанов «Внеурочная деятельность школьников» методический конструктор, М., Просвещение

ДОП **«Игры и маски для Instagram»,** авторОтто Е.О., ЦРСК ТГУ)

**Количество часов по учебному плану: 2 ч в неделю**

**Количество часов в год: 68 ч**

Составитель:

Соловатов А.И.,

учитель информатики

**Томск-2021**

**Пояснительная записка**

Рабочая программа курса является частью ООП СОО гимназии. При разработке рабочей программы по курсу внеурочной деятельности учитывались следующие нормативно-правовые документы:

* Конституция Российской Федерации (ст. 43, 44).
* Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 02.06.2016г., с изм. и доп.., вступившими в силу с 01.07.2016г).
* ФГОС СОО (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 года № 413 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (в редакции приказов Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413, 29.12.2014 № 1645, от 31.12.2015 № 1578, от 29.06.2017 № 613).
* Письмо Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2011г. №03-296 «Об организации неурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
* Приказ Министерства просвещения РФ от 22 марта 2021г. №115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования».
* Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 30 июня 2020г. №845/369 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность.
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020г. №16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодёжи в условиях распространения новой короновирусной инфекции (COVID-19)».
* Письмо Первого заместителя Министра просвещения РФ Д.Е.Глушко «Об организации работы общеобразовательных организаций» от 12.08.2020г. №ГД-1192/03».
* Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 августа 2017г №09-1672 «О направлении методических рекомендаций».
* Примерная основная образовательная программа среднего общего образования, одобренная решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 28 июня 2016 г. № 2/16-з), сайт <http://fgosreestr.ru/registry/primernaya-osnovnaya-obrazovatelnaya-programma-srednego-obshhego-obrazovaniya/>.
* Примерная программа воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 2 июня 2020 г. № 2/20).
* Устав МАОУ гимназии №24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.
* Программа развития гимназии №24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.
* Основная общеобразовательная программа среднего общего образования МАОУ гимназии №24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.
* *Положение о формах обучения в МАОУ гимназии №24 им. М. В. Октябрьской г. Томска.*
* *Правила внутреннего распорядка МАОУ гимназии № 24 им. М.В. Октябрьской г. Томска.*
* *Положение об организации образовательной деятельности с использованием электронного обучения и дистанционного образовательных технологий при реализации основных общеобразовательных программ на всех уровнях образования гимназии.*
* *Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. Программа «Внеурочная деятельность школьников». Методический конструктор, М., Просвещение.*
* Дополнительная общеразвивающая программа «Игры и маски для Instagram». Автор – составитель Отто Е.О – специалист по учебно-методической работе «Центра развития современных компетенций детей и молодежи ТГУ».

Данная рабочая программа курса внеурочной деятельности «Практика «Продвижение в сети интернет» включает в себя несколько образовательных модуля, которые реализуются в течение одного учебного года (по 2 модуля в каждое полугодие) для обучающихся 10 классов (смешанная группа).

В рамках реализации **социально-экономического профиля** определен **курс по предметам школьной программы «**Практика «Продвижение в сети интернет» (сетевая форма взаимодействия с ТГУ) в количестве 68 ч в год (по 34 ч в каждом полугодии). Количество обучающихся, занимающихся в сетевом взаимодействии с ТГУ должно быть не менее 12 человек, поэтому в 2020-2021 учебном году возможно комплектование группы из обучающихся гимназии обоих профилей (гуманитарного и социально-экономического), по причине небольшого количества детей.

Образовательные модули меняются в связи с запросами обучающихся и предложением сетевого партнёра на конкретный учебный год.

В первом полугодие 2020-2021 учебного года будут реализовываться следующие образовательные модули:

* Геймификация контента в социальных сетях.
* Ландшафтный дизайн-проект.

**В плане гимназии по внеурочной деятельности данный курс соответствует общеинтеллектуальному направлению.**

**Курс рассчитан на 68 часов в год (2ч в неделю) и состоит из 4 образовательных модуля, рассчитанных на 17 ч каждый. Возраст обучающихся 16-17 лет.**

В связи со сложной эпидемиологической обстановкой в стране, данный курс будет реализовываться в дистанционной форме. Режим онлайн занятий – 1 раз в неделю по 1 часу (45 минут) и 1 час самостоятельной индивидуальной работы обучающихся на образовательной платформе ТГУ https://k21.center/, к которой обучающиеся получат доступ после участия в первом вебинаре модуля.

Необходимость сетевого взаимодействия с ТГУ в реализации данной программы объясняется тем, что дополнительные общеразвивающие программы ТГУ обеспечены необходимыми материально-техническими и информационно-программными условиями. Поэтому в сложных эпидемиологических условиях учебного года практические занятия будут проходить в онлайн режиме.

Дополнительная общеразвивающая программа «Игры и маски для Instagram» и данная рабочая программа с образовательным модулем «Геймификация контента в социальных сетях» соответствуют друг другу в целях и задачах, содержании и предметных результатах. Основное отличие в воспитательных и метапредметных результатах, в универсальных учебных действиях, которые развиваются у обучающихся 10 классов гимназии в соответствии с требованиями ФГОС СОО.

**Образовательный модуль «Геймификация контента в социальных сетях»**

**Информационная карта программы модуля**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Дополнительная общеразвивающая программа ТГУ**  **«Игры и маски для Instagram»** | **Образовательный модуль «Геймификация контента в социальных сетях» рабочей программы «Практика**  **«Продвижение в сети интернет»** |
| **Название** | 3D моделирование для инженеров будущего | 3D-моделирование |
| **Направленность** | техническая | техническая |
| **Общий объем программы в часах** | 12 часов | 17 |
| **Целевая аудитория обучающихся** | 7-11 классы | 10 классы |
| **Периодичность и продолжительность занятий** | 2020-2021 учебный год  Периодичность и продолжительность занятий определена календарным учебным графиком | 2020-2021 учебный год  Первая четверть |
| **Аннотация** | Данная программа разделена на два блока, каждый из которых направлен на знакомство с программными продуктами, используемыми для создания масок и простейших игр для сторис социальной сети Instagram.  В первом блоке обучающиеся познакомятся с основными видами масок, освоят программный продукт для их создания а также узнают о различных форматах графических файлов и их особенностях и отличиях. Научатся работе со слоями в графическом редакторе. Познакомятся с принципами тестирования готового продукта.  Изучение второго блока позволит познакомиться с типами игр, используемыми в сторис, проанализировать их и создать собственную игру.  По итогам занятий обучающиеся создадут маску и простейшую игру для сторис социальной сети Instagram. | Данная программа состоит из 6 тем.  Тема 1-2. Знакомство с социальной сетью и Instagram, концепцией сторис, игр и масок в них, с программой создания.  Тема 3. Создание собственной маски, загрузка в социальную сеть Instagram.  Тема 4. Знакомство с программным продуктом для создания игр для Instagram.  Тема 5. Разработка и создание игры для сторис.  Тема 6. Представление собственной работы. Самооценка и рефлексия собственной деятельности. |
| Преимущества | Особенность программы заключается в том, что она с помощью актуальных для школьников тем актуализируются их знания в области алгоритмизации, происходит погружение в графический дизайн и блочное программирование. | |

Содержание программы направлено на развитие научно-технического творчества обучающихся гимназии через освоение технологий виртуальной реальности, дает представление о программном обеспечении, используемом при создании масок и игр в социальной сети Instagram.

Через создание масок и игр обучающиеся знакомятся с различиями графических форматов и элементами блочного программирования, расширяются их знания в области алгоритмизации, происходит погружение в графический дизайн и блочное программирование.

**Цель программы:** развивать у обучающихся 10 классов гимназии универсальных, общепрофессиональных и общекультурных компетенций в области информатики с применением различных программных продуктов при создании масок для Instagram.

**Задачи:**

*обучающие:*

* сформировать представление о ключевых особенностях различных форматов изображений;
* дать представление о работе в графическом редакторе, поддерживающем работу со слоями;
* познакомить с функционалом программ для создания масок в Instagram.

*развивающие:*

* развить умение работать с информацией;
* расширить коммуникативные навыки;
* выработать способность сочетать исследовательскую и проектную деятельность при реализации собственных проектов.

*воспитательные:*

* развитие навыков самоорганизации при выстраивании рабочего процесса;
* развить умение следовать инструкциям.

Для реализации программы используются дистанционные и/или очные формы обучения, совмещение синхронного и асинхронного взаимодействия, также:

* современные средства обучения: видео-презентации, текстовые материалы и визуальная информация;
* разнообразные формы организаций занятий: творческие лаборатории, мастер-классы, мозговой штурм;
* передовые подходы обучения: компетентностный подход.

**Образовательный модуль «Ландшафтный дизайн-проект»**

**Информационная карта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Дополнительная общеразвивающая программа ТГУ** | **Образовательный модуль «Ландшафтный дизайн-проект» рабочей программы по курсу ВУД «Практика «Опыты и эксперименты»** |
| **Название** | **Моделирование ландшафтного дизайн-проекта** | **Ландшафтный дизайн-проект** |
| **Общий объем программы в часах** | 12 | 17 |
| **Направленность** | техническая | техническая |
| **Срок реализации, периодичность и продолжительность занятий** | 2020/2021 учебный год  Периодичность и продолжительность занятий определена календарным учебным графиком | 2020-2021 учебный год  II четверть |
| **Целевая аудитория обучающихся** | 7-11 классы, группы до 15 человек | 8-9 класс, смешанная группа не менее 12 человек |
| **Аннотация** | Данная программа разделена на три блока, каждый из которых направлен на формирование умения преодолевать стереотипы, выработка умения работать с нетривиальными идеями.  В первом блоке ребята познакомятся с проектной деятельностью, узнают как поставить задачи от природных пространств к городскому ландшафту, научатся анализировать пространство, выделять его проблемы и предлагать решения.  Изучая второй блок обучающиеся познакомятся с понятием soft skills (мягкие навыки), смоделируют социальные процессы и трансформируют их в проект ландшафтного дизайна, научаться применять soft skills для решения нестандартных задач.  В третьем блоке ребята выберут и научатся обосновывать модель проекта ландшафтного дизайна, а также смоделируют данный ландшафтный дизайн-проект с детализацией проектных решений. | Данный модуль включает в себя четыре темы:  Тема 1. Введение в моделирование ландшафтного дизайна.  Школьник погружаются в особенности проектной деятельности, знакомятся с новыми терминами и понятиями, учатся ставить задачи и решать их разными способами.  Тема 2. Разработка и создание проекта ландшафтного дизайна.  Индивидуально и в условиях разновозрастного сотрудничества получают навыки проектирования проекта пришкольного участка.  Тема 3. Самооценка выполненного проекта.  Приобретают навыки саморегуляции, самооценки собственной деятельности.  Тема 4. Защита проекта  Приобретают навыки, необходимые для публичных выступлений, умения делать выводы, самопрезентации, расширяют собственные ИКТ-компетентности. |
| **Преимущества** | В данной программе используются многолетний практический опыт в области ландшафтного дизайна авторов-составителей дополнительной общеразвивающей программы ТГУ.  Кейсы блок-схем позволяют найти быстрый алгоритм решения технических задач, что дает основу для свободы и вариативности творческой составляющей проекта ландшафтного дизайна.  Прохождение данной программы и модуля дает обучающимся понимание процесса трансформации творческих озарений в практическую сферу и наоборот – находить творческую составляющую в решении технических задач.  Основная задача - формирование практических навыков в моделировании проекта ландшафтного дизайна. Развитие у школьников пространственного воображения, логического мышления, творчества, креативности и умения работать в команде. | |

Данный образовательный модуль создает условия для моделирования проекта ландшафтного дизайна обучающимися 8-9 классов посредством применения современных методик обучения, что способствует выработке ими креативных решений. В процессе занятий обучающиеся проходят погружение в этапы проектирования: от постановки задачи до получения уникального комплексного решения – модели проекта ландшафтного дизайна.

**Цель образовательного модуля программы**: формирование творческой личности обучающегося гимназии с помощью решения нестандартных задач на примере разработки ландшафтного дизайн-проекта пришкольной территории.

**Задачи:**

*обучающие*:

* познакомить с актуальностью ландшафтного дизайна в городских пространствах;
* заинтересовать методами проектирования и решения нестандартных задач;
* обучить практическому применению теории решения изобретательских задач при создании проекта-модели ландшафтного дизайна;

*развивающие*:

* расширение представлений о взаимодействии человека и городской среды;
* развить умение работать с информацией;
* расширить коммуникативные навыки;
* привить навык продуктового мышления.

*воспитательные*:

* воспитать, сформировать навык командной работы.

**Возраст обучающихся**, участвующих в реализации данной общеразвивающей программы 14-16 лет, заинтересованных в формировании универсальных, общепрофессиональных и общекультурных компетенций в области социально-технического творчества.

Для реализации модуля используются дистанционные формы обучения, совмещение синхронного и асинхронного взаимодействия, также:

* современные **средства** обучения: интерактивные модели, видео-презентации, текстовые материалы и визуальная информация;
* разнообразные формы организаций занятий: творческие лаборатории, мастер-классы, мозговой штурм;
* современные **методы** обучения: кейсы.

1. **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Уровни воспитательных результатов** **в рамках модуля «Геймификация контента в социальных сетях»:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Первый уровень результатов**  (1й год обучения) | **Второй уровень результатов**  (2й год обучения) | **Третий уровень результатов**  (3й год обучения) |
| Предполагает приобретение социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Приобретение обучающимися знаний о технологиях и способах 3Д моделирования; получение первоначального опыта публичного выступления и построение собственного чертежа.  Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своим учителем как значимым для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.  **Результат выражается в понимании концепции игр в Instagram ,возможностей графического редактора, формировании навыков создания собственных игр и сторис.** | Предполагает получение обучающимся опыта самостоятельного сбора и обработки информации, переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.  Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие гимназистов между собой на уровне класса, гимназии, то есть в защищенной, дружеской среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).  **Результат проявляется в** получении опыта работы в команде, определение цели и способов достижения желаемых результатов; получение навыков моделирования; участие во внутришкольных соревнованиях, конференциях, защита собственного проекта перед группой. | Предполагает получение обучающихся опыта самостоятельного общественного действия, опыта. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды гимназии, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.  Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами в открытой общественной среде.  **Результатом работы является совершенствование навыков** создания программных продуктов**,** получение опыта выступления на городских и областных соревнованиях, самостоятельная подготовка проекта от идеи до реализованного проекта и его презентации. |
| **Итоги реализации программы представлены через создание проектов, участие в конкурсах, конференциях и т.д.**  **Все результаты достижений обучающихся отражаются в портфолио гимназиста.** | | |

# Ожидаемые результаты в рамках модуля «Геймификация контента в социальных сетях»

**Предметные:**

Знать:

* программные продукты для создания масок и игр;
* ключевые особенности форматов изображений;
* концепции игр в Instagram

Уметь:

* анализировать и преобразовывать информацию;
* использовать графический редактор, позволяющий работать со слоями;
* использовать программное обеспечение для создания масок и игр;

Владеть:

* первоначальными навыками по созданию масок и игр для Instagram;
* культурой представления результата работы.

**Результаты образовательного модуля «Ландшафтный дизайн-проект»**

**Уровни воспитательных результатов** **в рамках модуля**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Первый уровень результатов**  (1й год обучения) | **Второй уровень результатов**  (2й год обучения) | **Третий уровень результатов**  (3й год обучения) |
| Предполагает приобретение социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Приобретение обучающимися знаний о технологиях и способах 3Д моделирования; получение первоначального опыта публичного выступления и построение собственного чертежа.  Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своим учителем как значимым для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.  **Результат выражается в понимании сути проектной деятельности, формировании навыков создания собственных проектов.** | Предполагает получение обучающимся опыта самостоятельного сбора и обработки информации, переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.  Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие гимназистов между собой на уровне класса, гимназии, то есть в защищенной, дружеской среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).  **Результат проявляется в** получении опыта работы в команде, определение цели и способов достижения желаемых результатов; получение навыков проектирования; участие во внутришкольных конференциях, защита собственного проекта перед группой или создание группового проекта через коммуникацию в разновозрастной среде. | Предполагает получение обучающихся опыта самостоятельного общественного действия, опыта. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды гимназии, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.  Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами в открытой общественной среде.  **Результатом работы является совершенствование навыков** проектной деятельности**,** получение опыта выступления на городских и областных конференциях, самостоятельная подготовка проекта от идеи до реализованного проекта и его презентации. |
| **Итоги реализации программы представлены через создание проектов, участие в конкурсах, конференциях и т.д.**  **Все результаты достижений обучающихся отражаются в портфолио гимназиста.** | | |

**Предметные результаты:**

* знать актуальность ландшафтной архитектуры;
* знать основные положения теории решения изобретательских задач;
* знать и анализировать особенности построения городского пространства;
* уметь искать и анализировать информацию;
* анализировать недостатки и улучшать пространства городской среды
* подбирать оптимальные параметры для моделирования ландшафтных объектов;
* умение работать с информацией, а также письменно оформлять результаты аналитической деятельности;
* сформированность 4К: коммуникация, командная работа, креативное и критическое мышление).

Итоговая аттестация по программе проходит в виде презентации макета пришкольного пространства. Текущий контроль проводится в формах, указанных в тематическом плане.

**Метапредметные:**

* умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
* самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
* использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности;
* выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
* умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
* владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
* готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности,
* умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
* умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;
* умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей;
* владение языковыми средствами - умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;
* владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

**Личностные результаты должны отражать:**

* российскую гражданскую идентичность, патриотизм, уважение к своему народу, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свой край;
* сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире;
* сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;
* толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
* навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
* нравственное сознание и поведение на основе усвоения общечеловеческих ценностей;
* готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни;
* сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
* эстетическое отношение к миру;
* осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов.

**Регулятивные универсальные учебные действия**

**Выпускник научится:**

* самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
* оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
* ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
* оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
* выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
* организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
* сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

**Познавательные универсальные учебные действия**

**Выпускник научится:**

* искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
* критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
* использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;
* находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого; спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
* выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
* выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
* менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

**Коммуникативные универсальные учебные действия**

**Выпускник научится:**

* осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри гимназии, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
* при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
* координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
* развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;
* распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

**2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

**Образовательный модуль «Геймификация контента в социальных сетях». 17 ч**

**Тема 1. Знакомство с социальной сетью и Instagram, концепцией сторис, игр и масок в них. 2 ч**

Instagram в современной жизни; сторис и их основные типы*.*

*Практика:* установка Instagram; знакомство с интерфейсом Instagram; поиск масок и игр в Instagram.

**Тема 2. Знакомство с программным продуктом для создания масок. 2 ч**

Знакомство с программным продуктом для создания масок*.* Дополненная реальность;

программные продукты для создания масок; форматы изображений.

*Практика:* работа со слоями в графическом редакторе; знакомство с интерфейсом и функционалом программы для создания масок.

**Тема 3. Создание собственной маски, загрузка в социальную сеть Instagram. 2 ч**

*Практика:* Создание авторской маски.

**Тема 4. Знакомство с программным продуктом для создания игр для Instagram. 2 ч**

Типы игр в сторис в инстаграме.

*Практика*: знакомство с интерфейсом и функционалом программы для создания игр.

**Тема 5. Разработка и создание игры для сторис. 5ч**

*Практика*: Разработка концепции игры, создание игры по собственной идее.

**Тема 6.** **Представление собственной работы. Самооценка и рефлексия собственной деятельности. 4ч**

**Образовательный модуль «Ландшафтный дизайн-проект»**

**Тема 1. Введение в моделирование ландшафтного дизайна. 3 ч**

Основные термины и понятия модуля. Проектная деятельность, её особенности, моделирование ландшафтного дизайна, ландшафтный дизайн и архитектура.

*Практика:* анализ социальных процессов на пришкольной территории.

Школьник погружаются в особенности проектной деятельности, знакомятся с новыми терминами и понятиями, учатся ставить задачи и решать их разными способами.

**Тема 2. Разработка и создание проекта ландшафтного дизайна. 10 ч**

*Практика:* Индивидуально и в условиях разновозрастного сотрудничества получают навыки проектирования проекта пришкольного участка.

**Тема 3. Самооценка выполненного проекта. 1 ч**

Самооценка выполненного проекта.

*Приобретают навыки саморегуляции, самооценки собственной деятельности.*

**Тема 4. Защита проекта. 3 ч**

Приобретают навыки, необходимые для публичных выступлений, умения делать выводы, самопрезентации, расширяют собственные ИКТ-компетентности.

**3.Тематическое планирование**

**Образовательный модуль «Геймификация контента в социальных сетях» 17 ч**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название тем** | **Количество часов** | **Описание** | | **Виды деятельности** | **Формы контроля** |
| теория | практика |
| 1.1 | Знакомство с социальной сетью и Instagram, концепцией сторис, игр и масок в них | 2 | 1ч  Instagram в современной жизни;  сторис и их основные типы | 1 ч  установка Instagram;  знакомство с интерфейсом Instagram;  поиск масок и игр в Instagram | Изучить интерфейс Instagram;  Уметь устанавливать Instagram и осуществлять поиск масок и игр | Тематическая дискуссия |
| 1.2 | Знакомство с программным продуктом для создания масок | 2 | 1ч  дополненная реальность;  программные продукты для создания масок;  форматы изображений | 1ч  работа со слоями в графическом редакторе;  знакомство с интерфейсом и функционалом программы для создания масок | находить основные отличия форматов изображений;  знать, что такое дополненная реальность;  работает со слоями в графическом редакторе;  понимает как работать в программном продукте для создания масок | Учебный проект |
| 1.3 | Создание собственной маски, загрузка в социальную сеть Instagram | 2 | - | 2ч  создание авторской маски | создавать собственную маску с применением специализированного ПО | маска |
| 1.4 | Знакомство с программным продуктом для создания игр для Instagram | 2 | 1ч  типы игр в сторис в инстаграме | 1ч  знакомство с интерфейсом и функционалом программы для создания игр | знать функционал программы для создания игр;  создать простейшую игру по заданному алгоритму |  |
| 1.5 | Разработка и создание игры для сторис | 5 | - | 2ч  разработка и реализация концепции игры | Знакомство с возможностями программы для создания игр;  разработать концепцию игры;  создать игру по собственной идее, используя специализированное ПО | Концепция игры  и игра |
| 1.6 | Представление собственной работы. Самооценка и рефлексия собственной деятельности | 4 | - | 4ч  Представление собственной работы. Самооценка и рефлексия собственной деятельности | Представить собственную игру  Выполнить самооценку и рефлексию собственной деятельности | Защита проекта  тест |

# Диагностика компетенций обучающихся

Аудиторная работа с обучающимися предполагает чтение лекций, проведение практических занятий. Для мониторинга качества изучения дисциплины и диагностики компетенций магистрантов используется следующий диагностический инструментарий: дискуссии, устные опросы, задания в тестовой форме, практические ситуации, деловые игры. расчетные задания.

**Образовательный модуль «Ландшафтный дизайн-проект»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Тема** | **Количество часов** | **Контроль**  **(текущий, промежуточный, итоговый)** |
|  | **Тема 1. Введение в моделирование ландшафтного дизайна** | **3** |  |
| 1 | Основные термины и понятия модуля. Проектная деятельность, её особенности, моделирование ландшафтного дизайна, ландшафтный дизайн и архитектура. | 1 | конспекты занятий  устный опрос |
| 2-3 | Анализ социальных процессов на пришкольной территории. | 2 | Онлайн и офлайн практика |
|  | **Тема 2. Разработка и создание проекта ландшафтного дизайна** | **10** |  |
| 4-13 | Работа над проектом – дизайном пришкольного участка. | 10 | схема проекта |
|  | **Тема 3. Самооценка выполненного проекта** | **1** |  |
| 14 | Самооценка выполненного проекта. |  | заполнение листа самооценки |
|  | **Тема 4. Защита проекта** | **3** |  |
| 15-17 | Представление и защита проекта. | 3 | Итоговая аттестация: презентация готового проекта (макета) |

**Приложение 1**

**Обеспечение программы**

## Организационно-педагогическое

Смешанная группа из 10-классников гимназии, в которой должно быть не менее 12 чел. Программа реализуется в сетевом взаимодействии под руководством профессорско-преподавательского состава НИ ТГУ с привлечением магистрантов.

## Учебно-методическое

* Инструкции и презентации к занятиям;
* проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов,
* диагностические работы с образцами выполнения и оцениванием;
* раздаточные материалы (к каждому занятию);
* положения о конкурсах и соревнованиях.

**Учебно-методическое и информационное обеспечение**

Учебно-методическое и информационное обеспечение по программе включает в себя список литературы для педагога и для обучающегося.

**Для педагога:**

1. Learn // Spark AR URL: https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/ (дата обращения: 04.09.2020);
2. База знаний // Spark AR Creators URL: https://spark-ar.ru/base/ (дата обращения: 04.09.2020);
3. Чем отличаются форматы изображений и зачем они нужны // TPROGER URL: https://tproger.ru/translations/difference-between-image-file-formats/ (дата обращения: 04.09.2020);
4. AR — Дополненная Реальность (статья плюс ролик) // хабрахабр URL: https://habr.com/ru/post/419437/ (дата обращения: 04.09.2020).

**Для обучающегося:**

1. Статистика Инстаграм на 2020 год: говорящие цифры. Инфографика // rusability.ru URL: https://rusability.ru/internet-marketing/statistika-instagram-na-2020-god-govoryashhie-tsifry-infografika/ (дата обращения: 04.09.2020);
2. База знаний // Spark AR Creators URL: https://spark-ar.ru/base/ (дата обращения: 04.09.2020);
3. Разница между дополненной, виртуальной и смешанной реальностью // https://senior.ua/ URL: https://senior.ua/articles/raznica-mezhdu-dopolnennoy-virtualnoy-i-smeshannoy-realnostyu (дата обращения: 04.09.2020).

**Материально-техническое обеспечение**

Занятия проводятся на платформе Интернет Лицея ТГУ<https://moodle.il.tsu.ru/> и/или в Центре развития современных компетенций детей и молодежи Томского государственного университета г. Томск, пр. Ленина, 34а оснащенное доступом к сети Интернет, презентационным оборудованием (компьютер, проектор). Также возможно использование разнообразных онлайн платформ, вебинарных комнат и иных дистанционных ресурсов.

Кроме того, участникам потребуется смартфон с камерой и возможностью выхода в интернет.

**Приложение 2**

**КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Тест

Работа рассчитана на 40 минут.

Каждый вопрос оценивается в 1 балл.

**Тест оценивается следующим образом:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Процент выполнения задания** | **Отметка** |
| 85% и более | отлично |
| 70-84%% | хорошо |
| 50-69%% | удовлетворительно |
| менее 50% | неудовлетворительно |

1. В какой из перечисленных соцсетей отсутствует штатное средство отложенного постинга?
2. «ВКонтакте»
3. «Одноклассники»
4. Facebook
5. Ни в одной из них
6. Где можно создать рекламу для facebook?
7. На странице компании
8. Через ads manager
9. Через facebook power editor
10. Любым из предложенных способов
11. В какой из соцсетей есть возможность добавления видео в качестве обложки для группы/страницы?
12. «вконтакте»
13. «одноклассники»
14. Facebook
15. Ни в одной из них
16. Максимальная длина поста в «инстаграме» составляет…
17. 1000 символов
18. 1500 символов
19. 2200 символов
20. 2500 символов
21. Какая из данных социальных сетей заблокирована на территории рф?
22. Vine
23. Myspace
24. Flickr
25. Linkedin
26. Какие данные недоступны в разделе «статистика страницы» во «вконтакте»?
27. Уникальные посетители и просмотры
28. Поименный список вступивших участников
29. Охват аудитории
30. Количество вступивших участников
31. Выберите сервис, позволяющий тонко настраивать таргетинг «вконтакте».
32. Pepper.ninja
33. Getresponse
34. Mention
35. Majestic site explorer
36. Instagram позволяет размещать рекламу в instagram stories.
37. Правда
38. Ложь
39. Какова максимально допустимая длина твита?
40. 100 символов
41. 120 символов
42. 140 символов
43. 180 символов
44. Какая из перечисленных соцсетей больше всего подходит для публикации визуального контента?
45. Ask.fm
46. Soundcloud
47. Change.org
48. Pinterest
49. По какому признаку нельзя настроить таргетинг в «вконтакте»?
50. По географическому
51. По демографическому
52. По интересам
53. По политическим предпочтениям
54. Акой из перечисленных типов контента не используется в качестве рекламы в instagram?
55. Фотография с возможностью перехода на сайт
56. Карусель
57. Видео
58. Все используются
59. Что такое cpm?
60. Цена за 1 клик
61. Цена за тысячу показов
62. Показатель кликабельности
63. Коэффициент конверсии
64. Какая из перечисленных соцсетей собирает меньше всего трафика в рунете (по данным за 2016 год)?
65. «одноклассники»
66. Twitter
67. Instagram
68. Facebook
69. В каком из данных сервисов нельзя создавать отложенные посты?
70. Hootsuite
71. Smmplanner
72. Allsocial
73. Buffer
74. Какова максимальная длина видео, размещенного в instagram?
75. 30 секунд
76. 60 секунд
77. 1,5 минуты
78. 2 минуты
79. Какой сервис позволяет находить идеи для контента в соцсетях?
80. Social likes
81. Hootsuite
82. Onlypult
83. Popsters