

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 117

Принято решением Педагогического совета
Протокол № 1
от 27.08.2025г.



Утверждаю
Директор МАОУ СОШ № 117
К.И. /О.В.Каргаполова
Приказ № 80-ОД от 27.08.2025г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
КУРСА
«Читательский дневник и не только»
МАОУ СОШ № 117**

для обучающихся 3-5 классов

Екатеринбург, 2025

«Книга, быть может, наиболее сложное и
великое чудо из всех чудес, сотворенных
человечеством на пути к счастью и
могуществу будущего»

М.Горький

1. Основные характеристики.

1.1. Пояснительная записка

Программа «Читательский дневник и не только» реализует социально-гуманитарное направление во внеурочной деятельности в 4-5-ых классах в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом.

Программа рассчитана на обучающихся 4-5-ых классов, увлекающихся чтением художественной литературы, творческой деятельностью, работой на компьютере.

Работа по данной программе поможет обучающимся научиться вести читательский дневник в бумажном виде с использованием некоторых «бумажных хитростей», поможет освоить работу некоторых сайтов и сервисов, чтобы сделать читательский дневник интереснее, ярче, информативнее, использовать полученные знания для составления заданий, написания красивой статьи, создания видеоролика.

Актуальность программы.

Актуальность данного курса обусловлена сочетанием работы на бумажных и электронных носителях. Начало нашего века стало точкой перехода в век информационных технологий. Уже на начальном этапе обучения необходимо формировать и развивать умения получать и обрабатывать информацию с помощью компьютерной техники и ИКТ для решения учебных и практических задач. Библиотека школы не может остаться в стороне от этого процесса. Интерактивные задания обладают значительным образовательным потенциалом и могут стать эффективным инструментом библиотекаря по продвижению чтения и формированию информационной грамотности. Интерактивные задания позволяют сделать читательские дневники, литературные игры привлекательными и по-настоящему современными.

Деятельность обучающихся в рамках реализации данной программы направлена на развитие творческих способностей ребёнка, на создание продукта, имеющего значимость для него и для других.

Новизна программы

Освоение и использование некоторых «бумажных хитростей»: «Водопад», карта-схема, открытка, меняющая цвет и другие, освоение сайтов по составлению ребусов, кроссвордов, пазлов, освоение работы сервиса LearningApps.org, обучение публикации статьи на платформе Tilda помогает расширить содержательное наполнение образовательного процесса, способствует повышению интереса к книге. Полученные знания обучающиеся используют в практической работе.

Адресат

Программа предназначена для обучающихся 4-5-ых классов (10-11 лет).
Для приема в группу нет особых условий, принимаются все желающие.

Режим занятий

Продолжительность одного академического часа - 45 мин.

Общее количество часов в неделю – 1 час.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Объем программы, срок освоения

Объем программы – 34 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма реализации образовательной программы: традиционная.

Форма обучения: индивидуально-групповая.

Перечень видов занятий: беседа, практическое занятие.

Перечень форм подведения итогов реализации программы: демонстрация элементов для читательского дневника, беседа, презентация, статья, читательский дневник.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: повышение читательской активности обучающихся через использование в библиотечной работе интерактивных сервисов.

Освоение и использование интерактивных сервисов в библиотечной работе

Задачи:

- освоить приемы работы в сервисах <https://pazlodrom.ru/>, <http://rebus1.com/>, <https://biouroki.ru/workshop/crossgen.html>;
- разработать и разместить новые задания на сервисе <https://learningapps.org/>;
- освоить приемы создания карт-схем для блокнота или личного дневника, «двигающихся» открыток и открыток, меняющих цвет;

- провести мастер-классы для обучающихся и учителей с целью освоения вышеперечисленных приемов;
- продолжить работу по освоению приемов составления презентаций, создания мультфильмов, буктрейлеров в программах Windows Movie Maker и Киностудия.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

| № п/п | Название темы | Кол-во часов (теория+ практика) | Формы аттестации, контроля |
|-------|---|---------------------------------|---|
| 1 | Читательский дневник. Цель создания. Виды читательских дневников. Лэпбук как один из вариантов читательского дневника. Демонстрация лэпбуков обучающихся по книгам: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Т.Крюкова «Блог Кото-сапиенса»; ➤ Н.Носов «Рассказы» | 1 час | Теоретическое занятие. Продумывание варианта своего читательского дневника |
| 2. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: <ul style="list-style-type: none"> ➤ информация о писателе: краткая биография, «окошечки» с буквами, под которыми «прячутся» названия книг/рассказов по алфавиту; ➤ информация о книгах: книжечка, книжечка-раскладушка. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 3. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: <ul style="list-style-type: none"> ➤ конструкция «Цветочек»; ➤ образцы для пошагового рисования героев книг, предметов, животных и т.д. с помощью сети Интернет. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 4. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: <ul style="list-style-type: none"> ➤ конструкция «Вращающийся круг» с прорезью для выбора правильного ответа из 6-8 предложенных вариантов. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 5. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: <ul style="list-style-type: none"> ➤ карта-схема, лабиринт, сложенная красиво. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 6. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Двигающаяся открытка («Водопад») | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 7. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Бумажная конструкция Твистер | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |

| | | | |
|-----|---|-------|--|
| 8. | «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника: ➤ открытка, меняющая цвет. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 9. | Онлайн-сервисы для создания читательского дневника: ➤ создание кроссвордов. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 10. | Онлайн-сервисы для создания читательского дневника: ➤ создание ребусов. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 11. | Онлайн-сервисы для создания читательского дневника: ➤ создание пазлов. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 12. | Знакомство с Онлайн-сервисом LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ викторина с выбором правильного ответа. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 13. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ угадывание слов = «виселица». | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 14. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ Найди пару. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 15. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ Кроссворд. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 16. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ Ввод текста. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 17. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ Заполнить пропуски. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 18. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ Расставить по порядку. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 19. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнения: ➤ Классификация. | 1 час | Создание задания для своего читательского дневника |
| 20. | Онлайн-сервис LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание | 1 час | Создание задания для своего |

| | | | |
|-----|---|--------|--|
| | упражнения: ➤ Слова из букв. | | читательского дневника |
| 21. | Программа Microsoft Power Point для подготовки и показа презентаций. Создание презентации «Своя игра». ПРИМЕР 23 февраля ШАБЛОН | 4 часа | Создание задания для своего читательского дневника/по любой теме |
| 22. | Программы Windows Movie Maker и Киностудия для создания мультфильмов, буктрейлеров. | 4 часа | Создание буктрейлера по прочитанной книге |
| 23. | Платформа Tilda Publishing - новый формат подачи материалов в Интернете. | 4 часа | Создание статьи по теме |
| 24. | Итоговое занятие. Демонстрация своего продукта: читательский дневник: бумажный дневник с использованием интерактивных заданий, дневник, опубликованный на платформе Tilda Publishing, буктрейлер. | 2 часа | Представление обучающимся своей работы |

Содержание учебного (тематического) плана (34 часа)

Содержание учебного (тематического) плана (34 часа)

Тема 1. Читательский дневник. Цель создания. Виды читательских дневников. Лэпбук как один из вариантов читательского дневника. Демонстрация лэпбуков обучающихся по книгам:

- Т.Крюкова «Блог Кото-сапиенса»;
- Н.Носов «Рассказы». (1 час)

В дословном переводе («лэп» — колено, «бук» — книга) лэпбук обозначает «наколенная книга». Это самодельная книжка-раскладушка или папка, которая состоит из множества наклеенных картинок, карманчиков, вкладок, объемных аппликаций, открывающихся дверок и окошек. Главное условие — вся информация, собранная в лэпбуке, должна соответствовать определенной теме. Весь материал, который обучающийся должен усвоить, подается в виде рисунков, схем, графиков, игр.

Лэпбук = это отличное средство для повторения материала и возможность применить на практике различные сервисы и так называемые «бумажные хитрости», которые мы освоили. Некоторые задания выполнены с использованием возможностей сервиса LearningApps.org. В этом случае дается ссылка на задания.

Образец: Лэпбуки по рассказам Н.Носова и по книге Т.Крюковой «Блог Кото-сапиенса». Представление лэпбука по книге А.Нанетти «Мой дедушка был вишней» см. по ссылке https://disk.yandex.ru/i/Az10_2M-16jkrA

Лэпбуки имеют похожую структуру:

- информация об авторе и его книгах (список или аннотации);
- отзыв о книге;
- кроссворды;

- викторины;
- пазлы;
- карты-схемы;
- двигающаяся открытка и т.д.

Примеры лэпбуков в библиотеке:

Н.Носов «Рассказы»

| Задания | О заданиях | Вид заданий, ссылки для их составления |
|---|---|--|
| | Информация | |
| Информация об авторе Н.Носове и его книгах | Разговор о книге надо начать с краткого представления автора и знакомства с его книгами | - краткая биография; - «окошечки» с буквами, под которыми «прячутся» названия рассказов по алфавиту |
| | Задания по тексту книги | |
| «Из какого рассказа эти люди, животные и предметы?» | Задание на знание текстов рассказов | Конструкция «Цветочек» (с одной стороны лепестка напечатаны имена 4-5 героев рассказа, на другой- название рассказа) |
| «Установи последовательность событий в рассказе» | Задание на внимательное прочтение текста (рассказ «Мишкина каша») | На каждой из 14 карточек дается описание события, с обратной стороны указана цифра той последовательности, в которой происходили события |
| «Расшифруй фразу из рассказа, используя Азбуку Морзе» | Зашифрована фраза из текста: «Была игрушка – стала вещь!» (рассказ «Телефон») | Приложение: соответствие букв и знаков в Азбуке Морзе |
| «Разгадай ребусы!» | Разгадать ребусы на цветных картинках (рассказ «Телефон») | Ребусы созданы с использованием сервиса |
| «Ответь на вопрос!» | Вместе с пылью в пылесос попали разные предметы. Какой из них принадлежал Незнайке? (рассказ «Винтик, Шпунтик и пылесос») | Конструкция «Вращающийся круг» с прорезью для выбора правильного ответа из 8 предложенных вариантов |
| «Из какого рассказа фраза?» | Цитаты из семи рассказов Н.Носова | Двигающаяся конструкция «водопад» (на лицевой стороне расположены фразы, с обратной стороны - названия рассказов) |
| Викторина с выбором правильного ответа | Задание на знание текста (рассказ «Живая шляпа») | 6 вопросов викторины в форме книжечки, ответы «прячутся» под шляпой. |

Т.Крюкова «Блог Кота-сапиенса»

| Задания | О заданиях | Вид заданий, ссылки для их составления |
|--|--|--|
| | Информация | |
| Информация об авторе Т.Крюковой и её книгах | Разговор о книге надо начать с краткого представления автора и знакомства с её книгами | - фото автора, |
| - краткая биография; - «кармашки» с карточками «Советуем почитать» (книги Т.Крюковой для читателей разного возраста: 7-9 лет, 10-12 лет, 13-14 лет и старше). | | |
| | Задания по тексту книги | |
| «Назови героя повести по описанию» | Вспоминаем главных действующих лиц повести (обитатели квартиры, где живёт кот Барсик) | - 5 карточек с описанием главных героев книги + 5 имён с обратной стороны карточек (ответ). |
| «Я какой?» | В разных ситуациях в книге кота называют по-разному : он может быть «котенькой», он может быть «котярой», а ещё «доверчивым, как карась перед наживкой», «толерантным после ужина» и т.д.(открываем карту-таблицу и вспоминаем, как и в каких ситуациях называли кота) | - таблица с определениями-характеристиками кота, сложенная в карту-схему. |
| «Разгадай ребусы от кота Барсика» | Разгадать ребусы на цветных картинках | Ребусы созданы с использованием сервиса |
| «Толковый Словарь» | Кот Барсик придумал свои названия некоторым вещам, например пылесос=полтергейст, диван светло-бежевого цвета=проблема | Конструкция «Цветочек» (с одной стороны лепестка напечатано слово на человеческом языке, с другой – на кошачьем, как в толковом словаре) |
| «Мои кошачьи принципы» | Эти жизненные принципы характеризуют кота Барсика | Семь принципов жизни кота Барсика «Водопад» |
| «Разгадай кроссворд» | Задание на знание текста и смекалку | В помощь созданию кроссворда |
| | Творческие задания | |

Тема 2. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

- информация о писателе: краткая биография, «окошечки» с буквами, под которыми «прячутся» названия книг/рассказов по алфавиту;
- информация о книгах: книжечка, книжечка-раскладушка. (1 час)

Тема 3. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

- конструкция «Цветочек»;
- образцы для пошагового рисования героев книг, предметов, животных и т.д. с помощью сети Интернет. (1 час)

Тема 4. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

конструкция «Вращающийся круг» с прорезью для выбора правильного ответа из 6-8 предложенных вариантов. (1 час)

Тема 5. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

- карта-схема, лабиринт, сложенная красиво. (1 час)

Тема 6. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

- Двигающаяся открытка («Водопад»). (1 час)

Тема 7. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

- Бумажная конструкция Твистер (1 час)
<https://disk.yandex.ru/i/y2qTxXpVksQ1Rg>

Тема 8. «Бумажные хитрости» для создания читательского дневника:

- открытка, меняющая цвет. (1 час)

<https://yandex.ru/video/preview?filmId=17355949709834466706&from=tabbar&parent-reqid=1579239738190261-1507502014011256543212385-man1-3486&text=%D0%B8%D1%81%D1%87%D0%B5%D0%B7%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B0%D1%8F+%D0%BE%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D0%BA%D0%B0>

Тема 9. Онлайн-сервисы для создания читательского дневника:

- создание кроссвордов. (1 час)

<https://biouroki.ru/workshop/crossgen.html>

Кроссворд – популярная головоломка, суть которой заключается в отгадывании слов по заданиям - вопросам. Есть два способа использования кроссвордов в образовательных целях: разгадывание кроссворда и составление своего. Тщательно работать с книгой приходится и при разгадывании, и при составлении кроссворда. Поэтому одинаково полезно и разгадывать, и составлять кроссворды с одним лишь различием, что при разгадывании сетка кроссворда может подсказать некоторые буквы из уже разгаданных слов. При составлении кроссворда нужно потратить время на то, чтобы составить сетку кроссворда. Решить эту проблему буквально за несколько минут поможет указанный онлайн-сервис для создания кроссвордов. Для этого достаточно ввести в диалоговое окно слова для кроссворда. «Кроссген», — так кратко называется генерирующая программа, — будет предлагать различные варианты сеток, пока мы не подберем подходящую.

Любой понравившийся вариант можно сохранить в формате doc, в который остается только добавить составленные вопросы. Кроссворд готов.

Тема 10. Онлайн-сервисы для создания читательского дневника:

- создание ребусов. (1 час)

Онлайн-сервис для создания ребусов.

<https://kvestodel.ru/generator-rebusov>

<https://rebuskids.ru/create-rebus>

Ребус – загадка, в которой слово или фраза изображены в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами и другими знаками. Разгадать ребус – значит верно прочесть зашифрованное слово или фразу. - уникальный сайт, на котором собраны тысячи увлекательных ребусов с ответами. Надо задать исходное слово, и программа моментально сгенерирует ребус по нашему запросу. Можно создавать ребусы двух видов: стандартный или ребус для детей, например, «зашифруем» само слово «ребус»:



Предмет, изображенный в ребусе, может иметь несколько названий, или иметь одно общее название и одно конкретное. Одна из главных трудностей при расшифровке ребуса - умение правильно назвать изображенный на рисунке предмет. Расшифровывать ребусы следует по частям, то есть записать подряд наименования всех изображенных букв, рисунков и цифр, а затем разделить их на слова и составить по смыслу зашифрованный текст. Основные правила, по которым составляются и разгадываются ребусы, см. в Приложении 1. Ребус допускает комбинацию двух и более правил одновременно. Перед выполнением задания обучающиеся должны быть ознакомлены с правилами.

Тема 11. Онлайн-сервисы для создания читательского дневника:

- создание пазлов. (1 час)

Онлайн-сервис для создания пазлов.

<https://pazlodrom.ru/>

https://online-puzzle.ru/own_puzzle

Этот сервис позволяет сделать пазл из картинки или фотографии онлайн, а потом собрать его или распечатать бесплатно без регистрации.

Всего в несколько шагов мы получим разрезанный на части пазл. Для получения оптимального варианта нарезки пазла механизм нарезки можно перезапускать неограниченное количество раз.

Тема 12. – Тема 20. Знакомство с Онлайн-сервисом LearningApps.org для создания интерактивных упражнений. Создание упражнений. (9 часов)

Онлайн-сервис для создания интерактивных упражнений.

<https://learningapps.org/>

Сервис довольно прост для самостоятельного освоения. Имеется огромная коллекция готовых упражнений, которые классифицированы по различным предметам: история, математика, русский язык, география, биология и т.д. Если зарегистрироваться на сайте, то можно создавать и свои упражнения, подобные имеющимся. Для этого под каждым упражнением есть кнопка "Создать подобное приложение". Задания можно создавать и редактировать в режиме онлайн, используя различные категории: выбор, распределение и др. и шаблоны: викторина, последовательность действий, слова из букв и т.д. Подробнее категории и шаблоны см. Приложение 2. Все созданные приложения, а также упражнения, выбранные из готовых сохраняются в личном кабинете (кнопка "Мои приложения"). Можно получить ссылку для отправки по электронной почте или код для встраивания в блог или сайт.

Наилучшим вариантом использования таких упражнений является наличие компьютеров или интерактивной доски в классе.

Сервис интересен не только применением разных шаблонов, всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий, но и тем, что можно создать аккаунт для обучающихся.

Таким образом, LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Его отличительные особенности: широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. При желании любой учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Для каждого задания задаётся название упражнения, рекомендации к заданию, формулировка самого задания, текст, который будет появляться, когда задание выполнено правильно, подсказки ученику (при нажатии на кнопку)

Образцы готовых заданий:

Сервис LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения: широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. Обучающиеся и педагоги быстро его осваивают. Чтобы начать выполнение задания, нужно перейти по ссылке. Некоторые примеры упражнений:

- Викторина по рассказам Н.Носова <https://learningapps.org/1948937>

- Игра «Виселица» «Словарик дедушки Слышко» по сказам П.П.Бажова <https://learningapps.org/display?v=p7hmxii4519>

- Пазл «Угадай-ка!» по книге Дж.Свифта «Путешествия Гулливера» <https://learningapps.org/display?v=pn42qwcdk16>

- Игра «Виселица» по книге Т.Крюковой «Блог Кото-сапиенса» <https://learningapps.org/display?v=pj8jnjf4t19>

- Найди пару! Задание по книге Т.Крюковой «Кот на счастье»
<https://learningapps.org/display?v=p2zmaz11n18>

= Установи последовательность событий в рассказе Н.Носова «Мишкина каша»
<https://learningapps.org/1949522>

Тема 12 – Тема 20. Создание онлайн упражнений по шаблону. Для работы заранее готовим свои задания: вопросы, ответы, тексты. На прохождение одной темы = 1 час

Тема 12. Викторина с выбором правильного ответа.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 13. Угадывание слов = «Виселица».
Создание упражнения по шаблону.

Тема 14. Найди пару!
Создание упражнения по шаблону.

Тема 15. Кроссворд.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 16. Ввод текста.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 17. Заполнить пропуски.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 18. Расставить по порядку.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 19.Классификация.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 20. Слова из букв.
Создание упражнения по шаблону.

Тема 21. Программа Microsoft Power Point для подготовки и показа презентаций.
Создание презентации «Своя игра». (4часа)

Microsoft Power Point (полное название — Microsoft Office PowerPoint, от англ.power point — убедительный доклад) — программа подготовки презентаций и просмотра презентаций. Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint, предназначены для отображения на большом экране — через проектор либо телевизионный экран большого размера.

PowerPoint презентации работают так же, как слайды. Чтобы донести сообщение или рассказ, их нужно разбить на слайды. Каждый слайд будет представлять собой пустой холст для изображений и слов.

Правила и советы по созданию презентаций Power Point см. по ссылке:

<https://support.office.com/ru-ru/article/%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8-%D0%BF%D0%BE-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8E-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B9-powerpoint-efbbclcd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36>

Тема 22. Программы Windows Movie Maker и Киностудия для создания мультфильмов, буктрейлеров (4 часа).

Windows Movie Maker, Киностудия — программы для создания/редактирования видео файлов в Windows. Достоинства программ – простота освоения.

Возможности программ:

- получение видео с цифровой видеокамеры;
- создание слайд-шоу из изображений;
- обрезание или склеивание видео;
- наложение звуковой дорожки;
- добавление заголовков и титров;
- создание переходов между фрагментами видео;
- добавление простых эффектов.

Таким образом, эти программы помогают решать задачи монтажа видео, редактировать отснятое видео, обрабатывать его эффектами, которые встроены в программу, и получать ролики высокого качества.

Тема 23. Платформа Tilda Publishing - новый формат подачи материалов в Интернете.

Платформа Tilda Publishing - новый формат подачи материалов в Интернете.

<https://tilda.cc/ru/> . Tilda Publishing — блочный конструктор сайтов, не требующий навыков программирования. Сайты на платформе собираются из готовых блоков и выделены в смысловые категории (например, обложка сайта, меню, форма, текст, изображение).

Обзор и отзывы о конструкторе сайтов Tilda см. по ссылке:

<https://tilda.education/konstruktor-saitov-tilda>.

На этой платформе можно размещать лонгриды. Лонгрид – страница статьи. Это современный формат подачи текста, разделенный видео-роликами, аудиозаписями, картинками и инфографикой.

Тема 24. Итоговое занятие. Демонстрация своего продукта: читательский дневник бумажный, дневник с использованием интерактивных заданий, дневник, опубликованный на платформе Tilda Publishing, буктрейлер (2 часа).

1.4. Планируемые результаты

Программа курса позволяет формировать у учащихся:

познавательные учебные действия:

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;

- самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;
- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- умение структурировать знания;
- рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.

коммуникативные универсальные учебные действия:

- планирование учебного сотрудничества с педагогом и сверстниками – определение целей, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации.

личностные учебные действия:

- формирование интереса к выполнению творческих проектов;
- оценивание усваиваемого содержания.

метапредметные результаты освоения программы «Читательский дневник и не только» проявляются в:

- расширении круга приёмов ведения читательского дневника;
- расширении круга возможностей подачи материала;
- умении работать с книгой и Интернет-ресурсами;
- умении организовывать самостоятельную творческую деятельность, выбирать средства для реализации художественного замысла;
- способности оценивать результаты художественно-творческой деятельности, собственной и одноклассников.

2. Организационно-педагогические условия

2.1. Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

| № п/п | Основные характеристики образовательного процесса | |
|-------|---|--|
| 1 | Количество учебных недель | 34 |
| 2 | Количество учебных дней | |
| 3 | Количество часов в неделю | 2 |
| 4 | Количество часов | 68 |
| 5 | Недель в I полугодии | 16 |
| 6 | Недель во II полугодии | 18 |
| 7 | Начало занятий | 02.09.2024 |
| 8 | Каникулы | с 26.10.2024 по 03.11.2024 с 31.12.2024 по 08.01.2025 с 22.03.2025 по 30.03.2024 |
| 9 | Окончание учебного года | 27 мая 2025 |

2.2. Условия реализации программы

- материально-техническое обеспечение

Средства, необходимые для реализации данной программы:

- разработки по темам;
- наглядный материал: лэпбуки;
- задания для редактирования;
- компьютер.

- кадровое обеспечение

Педагог-библиотекарь

- методические материалы

Особенностью методики проведения занятий является объединение творческой и практической частей. Порядок работы: теория, образец, практика.

Система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии обучающийся узнавал что-то новое, приобретал навыки самостоятельной работы.

Программа направлена на удовлетворение специфических познавательных интересов, способствующих личностному развитию.

Занятия в кружке помогут обучающимся оценить свой творческий потенциал.

Технологии, используемые в системе занятий по программе «Читательский дневник и не только», ориентированы на то, чтобы обучающийся получил такую практику, которую сможет применить при овладении общеучебными и специальными навыками, позволяющими успешно осваивать программу.

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Критерии отслеживания программы:

1. Повышение мотивации к творческой деятельности.
2. Развитие креативного мышления учащихся.
3. Повышение мотивации к чтению.

Ожидаемые результаты.

В результате изучения программы учащиеся должны уметь:

- разрабатывать задания для читательского дневника;
- представлять их в бумажном и электронном виде;
- освоить составление заданий в сервисе LearningApps;
- освоить возможности платформы Tilda;
- освоить создание игры по шаблону «Своя игра».

Методическая литература для педагога.

1. Поощряем чтение, формируем информационную грамотность. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только. Словарь-справочник для библиотекаря/ Сост. В.Б.Антипова. – М.:Библиомир, 2015. – 176 с.

2. Чтение+. Подготовка педагогов и библиотекарей к реализации междисциплинарной программы «Основы смыслового чтения и работа с текстом»: учебно-методическое пособие/ Автор-составитель и научный редактор Т.Г.Галактионова. – Москва, РШБА, 2018. – 164 с.
3. Учим успешному чтению. Рекомендации учителю: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2012. – 88с.
4. Журналы «Школьная библиотека».
5. Статьи в сети Интернет по теме «Как работать на платформе Tilda».
6. Статьи в сети Интернет по теме «Как работать в сервисе LearningApps».
7. Статьи в сети Интернет по теме «Как создать презентацию».

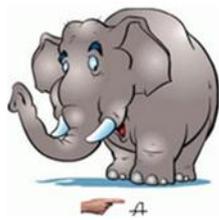


Приложение

Приложение 1. Правила разгадывания ребусов.

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>правило № 1.</p>  <p>ребус "ОТ И ДО"</p> | <p>правило № 2.</p>  <p>ребус "СУХОВ"</p> | <p>правило № 3.</p>  <p>ребус "КОСТЬ"</p> | <p>правило № 4.</p>  <p>ребус "ГРИБЫ"</p> |
| <p>Знаки препинания и пробелы в ребусе <u>не</u> учитываются.</p> | <p>Ребус читается <u>слева направо</u>, сверху вниз.</p> | <p>Названия изображённых предметов читаются <u>в именительном падеже</u>.</p> | <p>Несколько одинаковых предметов на одном изображении читаются во <u>множественном числе</u>.</p> |

правило № 9.



ребус "СОН"

Если возле рисунка изображена зачёркнутая буква, то ее необходимо исключить из названия предмета.

правило № 10.



ребус "ИРА"

Если возле рисунка изображена зачёркнутая цифра, то необходимо исключить из названия предмета букву с таким порядковым номером.

правило № 11.



ребус "МРАК" або "МАРК"

Если возле рисунка изображена "буква вместе со знаком сложения", то необходимо эту букву вставить в название изображенного предмета".

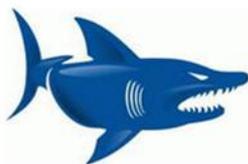
правило № 12.



ребус "ВОЛЯ"

Если возле рисунка изображена цифра, знак равенства и буква, это означает, что букву с указанным порядковым номером необходимо заменить на указанную в равенства.

правило № 5.



ребус "РЫБА или АКУЛА"

Предмет, изображённый в ребусе, может иметь несколько названий.

правило № 6.



ребус "СОН"

Если предмет на рисунке перевернут, то его название читают справа налево.

правило № 7.



ребус "ОЧКИ"

Если слева (внизу) от рисунка стоят запятыя (одна или несколько), то отбрасываются первые буквы слова (по количеству запятыя).

правило № 8.



ребус "ЯД"

Если справа (сверху) от рисунка стоят перевернутые запятыя (одна или несколько), то отбрасываются буквы в конце слова.

правило № 13.



ребус "НЕБО"

Если буква или рисунок "перечёркнуты", в таком случае используется предлог "не".

правило № 14.



ребус "ВИД"

Если предметы, цифры или буквы изображены один в другом, то их названия читаются с добавлением предлога "в" (перед или между названий).

правило № 15.



ребус "ЗНАК"

Если предметы, цифры или буквы изображены один на другом, то их названия читаются с добавлением предлога "на", "над" или "под" (перед или между названий).

правило № 16.



ребус "ЗАЯЦ"

Если один предмет, цифра или буква изображен за другим, то их названия читаются с добавлением предлога "перед" или "за" (перед или между названий).

правило № 17.



ребус "ШПРИЦ"

Если предметы, цифры или буквы изображены один (меньший) возле другого (большого), то их названия читаются с добавлением предлога "у" или "при" (перед или между названий).

правило № 18.



ребус "БИЗЕ"

Если большая буква составлена из маленьких букв (много раз повторенных), то при чтении используется предлог "из" (перед или между названий)

правило № 19.



ребус "ПОЯС"

Если поверх одной (большой) буквы написана другая (маленькая, много раз повторенная), то при чтении используется предлог "по" (перед или между названий)

правило № 20.



ребус "СОТА"

Если рисунки, цифры или буквы "движутся" один к одному или один от одного, то при чтении используется предлог "к" или "от" (перед или между названий).

правило № 21.



ребус "ПАРАД"

Если две одинаковые буквы расположены "рядом", то при чтении используется существительное "пара".

правило № 22.



ребус "ПОЛК"

Иногда в ребусе можно использовать дробь.

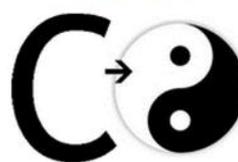
правило № 23.



ребус "ДОМ"

Отдельные слоги в ребусе можно изображать при помощи цифр, нот, букв греческого алфавита, химических элементов и т.п.

правило № 24.



ребус "СИНЬ"

Иногда нужный объект на картинке указывается стрелкой. (инь-янь, напр.)

правило № 25.



ребус "ШУБА"

Если возле рисунка перечислены цифры, то буквы из названия предмета следует читать в указанном цифрами порядке.

правило № 26.



ребус "БАБКА"

Если рядом с зачёркнутой буквой написана другая, то ее следует читать вместо зачёркнутой. Иногда в этом случае между буквами ставится знак равенства.

правило № 27.



ребус "БРИГ"

Если возле рисунка изображено "две цифры со стрелками направленными в разные стороны", в таком случае в названии рисунка необходимо указанные цифрами буквы поменять местами".

правило № 28.



ребус "АРБУЗ"

Ребус допускает комбинацию двух и более правил одновременно.

Категория ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

| | |
|--------------------------------|--|
| Расставить по порядку | С помощью этого шаблона вы можете расположить в правильном порядке тексты, видео, картинки и аудио. |
| Хронологическая линейка | С помощью данного шаблона вы можете настроить шкалу времени (или любую другую шкалу), на которой расположится ваши: информация в виде текста, картинки или видео или аудио информация. |

Категория ЗАПОЛНЕНИЕ

| | |
|----------------------------------|---|
| Викторина с вводом текста | Викторина с вводом ответа на каждый вопрос. Вы также можете указать несколько правильных ответов на каждый вопрос. |
| Виселица | Найдите искомое слово, нажимая на буквы, прежде чем будете полностью "повешены". |
| Заполнить пропуски | Цель этого упражнения в том, чтобы заполнить все пропуски в тексте. В данном упражнении можно использовать выпадающее меню с фиксированными словами (фразами) или предоставить пользователю самим вписывать ответы. |
| Заполнить таблицу | Таблица с 5 столбцами (максимум), которую необходимо заполнить верными данными согласно заданию. Ответ в каждую ячейку пользователь вписывает самостоятельно. |
| Кроссворд | Цель данного упражнения в том, чтобы разгадать кроссворд. Задание может быть текстом, рисунком, аудио или видео информацией. Также можно задать «итоговое» слово. |

Категория ОН-ЛАЙН ИГРЫ

| | |
|---|---|
| Викторина для нескольких игроков | Данный шаблон позволяет нескольким игрокам (1-4) выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков игре. Аналог телевизионной передачи «Своя игра». |
| Где находится это? | Аналог упражнения сортировка картинок для нескольких игроков (до 3-х). |
| Оцените | Игра-викторина для нескольких игроков (до 4). В качестве ответ должны быть числа. |
| Папка Challenge | В этой игре на 2 или 4 игрока нужно привести в порядок элементы (термины, понятия, числа). Задается начальное и конечное значение. |
| Скачки | Участники (до шести игроков) отвечают на вопросы, пытаясь закончить раньше остальных. |

Наглядные приложения:

- лэпбук по рассказам Н.Носова;
- лэпбук по книге Т.Крюковой «Блог Кото-сапиенса».
- «Своя игра» шаблон [https://disk.yandex.ru/i/NAcUq7FnXbDv7Q](https://disk.yandex.ru/i/NAcUq7FnXbDv7Q;);
- «Своя игра» 23 февраля <https://disk.yandex.ru/i/ZVB5YEBFoeZ02Q> .

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 80760091953345287616995357499410305195481097598

Владелец Каргаполова Оксана Викторовна

Действителен с 11.04.2025 по 11.04.2026