

Государственное бюджетное образовательное учреждение средняя образовательная  
школа №252 Красносельского района Санкт-Петербурга

Рекомендована к использованию  
Педагогическим советом  
ГБОУ СОШ №252  
Протокол от 31.08.2021 №01

«Утверждаю»  
Директор ГБОУ СОШ №252  
С.А. Романенко  
Приказ от 31.01.2121 №12-ОД

Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Азбука Информатики»  
(проектная деятельность)  
Срок реализации 1 год (33 часа)  
Направление: социальное  
1 класс

2021-2022 учебный год

Учитель внеурочной деятельности  
ГБОУ СОШ №252  
Санкт-Петербурга  
Белозор Е.В.

Санкт-Петербург  
2021

## **I. Пояснительная записка.**

В реальной жизни, отпуская ребенка в самостоятельное плавание, мы не можем просто открыть дверь на улицу и сказать: «иди». Мы берем его за руку и показываем, куда можно ходить, куда нельзя, подробно рассказываем правила поведения на дороге, объясняем, как общаться с незнакомцами, знакомим с этикетом, принятым в социуме. В мире компьютерных технологий то же самое, только опасности не кажутся нам реальными, а польза очевидной. Программа внеурочной деятельности направлена на бережное знакомство обучающихся с компьютерными технологиями.

### **Главные идеи:**

- Воспитание у обучающихся стремления к полезному времяпровождению;
  - формирование у обучающихся культуры общения (в социальных сетях, электронной переписке, в компьютерном классе общего пользования);
  - формирование у обучающихся позитивной картины мира (осознание обучающимися необходимости позитивного общения как со взрослыми так и со сверстниками); раскрытие их творческого потенциала;
  - обучение самостоятельному подходу к творческой и исследовательской работе.
- Развитие у обучающихся уверенности в собственных силах;
- развитие навыков использования прикладных компьютерных программ.

### **Главная цель:**

**Создание условий для позитивного общения обучающихся в школе и за ее пределами для проявления инициативы и самостоятельности, ответственности, искренности, интереса к внеклассной деятельности на всех возрастных этапах.**

### **Задачи:**

- знакомить обучающихся с прикладными компьютерными программами и интернетом;
- использовать творческие формы воспитательной работы;
- создавать объединения обучающихся с учетом их интересов;
- выявить интересы и склонности обучающихся в ходе внеурочной деятельности
- развить опыт творческой и исследовательской деятельности.

### **Содержание и формы**

Программа рассчитана для обучающихся в 1 классе, которые только знакомятся с компьютерными технологиями.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- создавать несложные текстовые документы и рисунки, используя программы Paint, Microsoft Office Word, Ножницы);
- находить информацию в интернете по ключевым словам в интернет браузере;
- коммуницировать друг с другом и учителем при помощи электронной почты;
- делать исследовательские работы;
- делать открытки, коллажи, комиксы, тематические постеры как продукт выполнения в мини-проектах.

Важно, чтобы обучающиеся могли не только получить знания использования компьютерных технологий, но и получили практику их прикладного использования, поэтому для обучения предусмотрены такие формы как:

- познавательные игры и беседы;
- разнообразные исследовательские проекты;
- индивидуальная творческая работа;
- коллективная творческая работа.

### Календарно-тематическое планирование

№	Название тем	Количество часов
1	Знакомство с классом. Безопасное поведение в кабинете информатики. Знакомство с компьютером.	1
2	«Занимательные кружочки». Инструмент заливка в программе Paint.	1
3	«Веселые пятнышки». Инструмент кисть в программе Paint.	1
4	«Осенние листочки». Инструмент распылитель в программе Paint.	1
5	«Измени фигуру». Инструмент Ластик в программе Paint.	1
6	«Непослушные линии». Инструмент кисть в программе Paint.	1
7	«Непослушные линии». Инструмент кисть в программе Paint.	1
8	«Веселые раскраски». Инструмент заливка в программе Paint	1
9	«Дорисуй картинку». Использование всех ранее изученных инструментов в программе Paint.	1
10	«Фигуры». Рисование геометрических фигур в программе Paint. Изменение их размеров, отражение и поворот.	1
11	«Воображариум». Составление рисунков из геометрических фигур.	1
12	«Мы художники» Свободное рисование в программе Paint	1
13	«Веселый зоопарк». Рисование животных в программе Paint	1
14	«Найди все буквы». Ищем знакомые буквы в программе MS Word	1
15	«Веселые буквы». Редактирование текста в программе MS Word	2
16	«Веселые буквы». Изучение WordArt в программе MS Word.	1
17	«Добавь цвета». Изменение фона в программе MS Word	1
18	Рисование в программе MS Word	1
19	«Простые иллюстрации». Вставка рисунка в программе MS Word. Творческая работа.	4
20	«Полезный интернет». Знакомство с интернет браузером.	1
21	«Полезный интернет». Поиск информации в сети. Исследовательская деятельность.	5
22	«На связи с миром». Электронная почта. Инструкция по созданию почтового адреса.	2
23	«Вспомнить все». Свободная творческая работа с использованием полученных за год знаний. Отправление ее по почте.	1
24	«Вспомнить все». Свободная исследовательская работа с использованием полученных за год знаний. Отправление ее по почте.	1