

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

Рекомендована к использованию
Педагогическим советом
ГБОУ СОШ №252
Протокол от 30.08.2023 № 11

Утверждено
приказом от 31.08.2023 № 14-од
Директор ГБОУ СОШ №252
_____ С.А. Романенко

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

2023-2024 учебный год

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

Санкт-Петербург
2023

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.

Место учебного предмета в учебном плане

В соответствии с учебным планом ГБОУ СОШ № 252 на 2023-2024 учебный год на рабочую программу «Азбука Информатики» в 1 классе отводится 33 часа (1 час в неделю) – начальный уровень.

Обучение проводится в очной форме.

В Программе представлен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, расширения объема (детализации) содержания, а также путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся.

Учебно-методический комплект

Цифровые образовательные ресурсы:

В методической системе обучения предусмотрено использование цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) по информатике из Единой коллекции ЦОР (<http://school-collection.edu.ru>) и из коллекции на сайте ФЦИОР (<http://fcior.edu.ru>).

Планируемые результаты освоения предмета

Основным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

Личностные результаты:

- ученик получит возможность научиться ориентации на реализацию позитивных жизненных перспектив, инициативности, креативности, готовности и способности к личностному самоопределению;
- ученик получит возможность научиться нравственному сознанию и поведению на основе усвоения общечеловеческих ценностей, толерантного сознания и поведения в поликультурном мире, готовности и способности вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- ученик получит возможность научиться готовности и способности к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательному отношению к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;

Метапредметные результаты:

Обучающийся получит возможность научиться:

- 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;
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств.

Предметные результаты:

Обучающийся получит возможность научиться:

- Создавать простые растровые и векторные изображения в программах Paint, Microsoft Office Word;
- создавать несложные текстовые документы и рисунки, используя программы Paint, Microsoft Office Word, Ножницы);
- находить информацию в интернете по ключевым словам в интернет браузере;
- делать исследовательские работы;
- делать открытки, коллажи, комиксы, тематические постеры как продукт выполнения в мини-проектах.

Формы, периодичность и порядок текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся

Промежуточная аттестация не проводится.

Оценочная система не применяется.

Механизм оценки результатов освоения программы:

- Выставки творческих работ обучающихся;
- Проведение семинаров с представлением исследовательских работ обучающихся;
- Ознакомление родителей с работами обучающихся
- Игры-викторины и квесты

Содержание и формы

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.

№п/п	Тема урока	Форма урока	Количество часов
1	Рисование в программе Paint	Практическое занятие	14
2	Радактирование текста в программе MS Word	Практическое занятие	10
3	Поиск информации в интернете	Практическое занятие	9

Календарно-тематическое планирование

№п/п	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.	2
7	«Веселые раскраски». Инструмент заливка в программе Paint	1
8	«Дорисуй картинку». Использование всех ранее изученных инструментов в программе Paint.	2
9	«Фигуры». Рисование геометрических фигур в программе Paint. Изменение их размеров, отражение и поворот.	1
10	«Воображариум». Составление рисунков из геометрических фигур.	2
11	«Мы художники» Свободное рисование в программе Paint	2
12	«Веселый зоопарк». Рисование животных в программе Paint	2
13	«Веселые буквы». Редактирование текста в программе MS Word	2
14	«Веселые буквы». Изучение WordArt в программе MS Word.	1
15	«Добавь цвета». Изменение фона в программе MS Word	1
16	«Простые иллюстрации». Вставка рисунка в программе MS Word. Творческая работа.	2
17	«Полезный интернет». Знакомство с интернет браузером.	1
18	«Полезный интернет». Поиск информации в сети. Исследовательская деятельность.	7
19	Резерв учебного времени для итоговой оценки результатов	2

Приложение №1

Форма реализации воспитательного потенциала

Побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации.

Привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.

Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока.