

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1
г. ДЕМИДОВА СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ

«Рассмотрено»
на заседании
№1
педагогического совета
Протокол №1 от 29.08.2024г.

«Согласовано»
Заместитель директора
по ВР
_____ /Л.И.Кривовяз/

«Утверждаю»
Директор МБОУ СШ
_____ / А.А.Казаков
Приказ № 71 о/д
от 29.08.2024г.

Рабочая программа

внеурочной деятельности

«Суперинтеллект»

Возраст детей – 7 - 8 лет

Срок реализации 2024 – 2025г.

Калинина Наталья Григорьевна – учитель начальных классов

Демидов
2024

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Суперинтеллект» разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc. в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе универсальной учебной компьютерной среды **ПервоЛого**.

Цель программы – овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основные задачи программы состоят в освоении первоначальных навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого, в овладении умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, обучении основам алгоритмизации и программирования, приобщении к проектно-творческой деятельности.

Решение данных задач способствует:

- выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации
- формированию алгоритмического мышления школьников
- развитию навыков проектно-творческой деятельности
- воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач

В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в классе, оснащенном современными персональными компьютерами. Продолжительность занятия – 40 мин, в том числе на компьютере не более 20 мин. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере. Данная программа реализует интеллектуальное направление.

Адресат программы: возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы -7-8 лет

Срок реализации программы -1 год

Объём программы-34 часа

Режим занятий: 1 час в неделю продолжительностью по 40 минут

Форма организации образовательного процесса – очная форма

Формы работы:

практические, творческие работы и проектные задания, презентации, защита работ, анализ, оценка, выступление перед родителями, сверстниками.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Предметные результаты

- **создавать** текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
- **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- **самостоятельно составлять план действий** (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного *суждения*;
- **овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера;** при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*
- **получать опыт организации своей деятельности,** выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания.
- **получать опыт рефлексивной деятельности,** выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), *нахождении ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправлении*;
- **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание медиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Вводное занятие. Техника безопасности. (1ч)

Интерфейс среды ПервоЛого.

Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (3 часа)

Альбом ПервоЛого . Создаём свой альбом.

Меню ПервоЛого (8ч). Меню Альбом .Меню Редактор. Меню Текст. Меню Листы. Меню Мелочи. Меню Справка.

Альбом (5ч.) Как создать новый альбом. Как изменить размер альбома. Как открыть альбом. Как сохранить альбом. Как показать альбом в режиме демонстрации. Инструменты. Закладки.

Рисовалка (9ч). Палитра. Библиотека картинок. Выделяем часть рисунка. Перемещаем часть рисунка. Копируем часть рисунка. Меняем размеры части рисунка. Меняем часть рисунка. Вставляем рисунок из файла.

Формы черепашки» (6ч) Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму. Создаём новую форму. Меняем готовую форму. Как удалить форму.

Проект «Говорящие черепашки» **резентация проектов (1ч)**
Итоговое занятие (1ч)

Тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером	3	2	1
2	Меню	8	4	4
3	Альбом	8	4	4
4	Рисовалка	9	5	4
5	Формы черепашки	6	3	3
	Итого:	34	18	16

Календарно- тематическое планирование кружка
«Суперинтеллект»
2 класс

№	Тема	Кол- часов всего	Теор. час.	Прак. час.	дата
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером Вводный урок	1	1		
2	Альбом ПервоЛого	1	1		
3	Создаём свой альбом	1		1	
	Тема 2. Меню 7ч.				
4	Меню ПервоЛого. Урок изучения нового материала	1	1		
5	Меню Альбом	1	1		
6	Меню Редактор	1		1	
7	Меню Текст	1		1	
8	Меню Листы	1		1	
9	Меню Мелочи	1		1	
10	Меню Справка	1	1		
11	Альбом 5ч.	1	1		
12	Как создать новый альбом	1	1		
13	Как изменить размер альбома	1	1		
14	Как открыть альбом	1		1	
15	Как сохранить альбом	1		1	
16	Как показать альбом в режиме демонстрации	1		1	
17	Инструменты	1		1	
18	Закладки	1		1	
19	Рисовалка (9ч)	1	1		
20	Палитра	1	1		
21	Библиотека картинок	1		1	
22	Выделяем часть рисунка	1	1		
23	Перемещаем часть рисунка	1	1		
24	Копируем часть рисунка	1		1	
25	Меняем размеры части рисунка	1		1	
26	Меняем часть рисунка	1	1		
27	Вставляем рисунок из файла	1	1		
	Формы черепашки» (6ч)	1		1	
29	Как надеть форму на черепашку	1	1		
30	Как вернуть черепашке исходную	1		1	

	форму				
31	Создаём новую форму	1		1	
32	Меняем готовую форму	1	1		
33	Как удалить форму	1	1		
34	Промежуточная аттестация	1		1	
	Итого:	34	18	16	