**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Кириковская средняя школа»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО:  Подпись Сластихина.pngЗаместитель директора по учебно-воспитательной работе  Сластихина Н.П.\_\_\_\_\_\_  «30» августа 2019 г. | **логотип школы.png** | УТВЕРЖДАЮ:  Директор муниципального бюджетного  Печать.pngПодпись Ивченко.pngобщеобразовательного учреждения «Кириковская средняя школа»  Ивченко О.В. \_\_\_\_\_\_\_  «30» августа 2019 г. |

**Рабочая программа внеурочной деятельности**

**«ПервоЛого»**

**для учащихся 1 класса муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения**

**«Кириковская средняя школа»**

**Направление:** общеинтеллектуальное.

Составил: учитель первой квалификационной категории Слабкова Ирина Владимировна

2019-2020 учебный год

1. **Пояснительная записка.**

Настоящая программа внеурочной деятельности «ПервоЛого» составлена на основании основной образовательной программы начального общего образования муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Кириковская средняя школа» от 06 марта 2019, утвержденной приказом по муниципальному бюджетному общеобразовательному учреждению «Кириковская средняя школа» № 71-од от 07.03.2019, плана внеурочной деятельности муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Кириковская средняя школа»

На реализацию настоящей программы внеурочной деятельности в 1 классе предусмотрено 33 часа в год.

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

**Задачи программы:**

- освоение навыков работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого;

- овладение умением работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой;

- приобщение к проектно-творческой деятельности.

1. **Результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

**Личностные результаты**

- внутренняя позиции школьника на основе положительного отношения к школе;

- принятие образа «хорошего ученика»;

- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого»;

- способность к самооценке;

- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

**Метапредметные результаты**

познавательные :

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;

- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);

- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;

- выделять группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач;

- сравнение;

- классификация по заданным критериям;

- построение рассуждения.

*Регулятивные*

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;

- ставить новые учебные задачи;

- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей в сотрудничестве с учителем;

- умение выполнять учебные действия в устной форме;

- соотносить способ действия и его результат с заданным эталоном;

- выделять и формулировать то, что уже усвоено.

Коммуникативные.

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных; - ставить вопросы;

- обращаться за помощью;

- формулировать свои затруднения;

- предлагать помощь и сотрудничество;

- слушать собеседника;

- договариваться и приходить к общему решению;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- осуществлять взаимный контроль;

- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Ожидаемые результаты обучения** – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

**Первый уровень результатов.**

Предполагает приобретение первоклассниками новых знаний. Результат выражается в понимании детьми сути учебной деятельности.

**Второй уровень результатов.**

Предполагает позитивное отношение детей к базовым знаниям. Результат проявляется в активном использовании школьниками полученных знаний, приобретении опыта самостоятельного поиска.

**Третий уровень результатов**

Предполагает получение школьниками самостоятельного социального опыта. Результат проявляется в умении школьников реализовать простейшие проекты по самостоятельно выбранному направлению.

Итоги реализации программы могут быть представлены через презентации проектов.

При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

**Требования к уровню знаний, умений и навыков по окончанию реализации программы:**

Учащиеся 1 класса должны овладеть основными навыками работы на компьютере и в среде ПервоЛого 3.0. в результате усвоения программы

*знать:*

- правила поведения в компьютерном классе;

- основные команды управления «черепашкой»;

- технологию создания личного альбома в среде ПервоЛого;

- правила работы в сотрудничестве;

- правила анализа собственной деятельности.

*уметь:*

- включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;

- открывать и закрывать программы, папки, файлы;

- создавать, открывать, сохранять Лого-проекты;

- управлять объектами на экране монитора (производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть);

- создавать простые самостоятельные проекты;

- определять проблему, проверять достижимость целей с помощью учителя;

- действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем;

- точно выполнять действия под диктовку учителя;

- находить общий признак для группы предметов.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Раздел, тема.  Кол-во часов | Содержание | Основные виды деятельности учащихся |
| 1 | **Введение**  **(1 час)** | Основные правила поведения в компьютерном классе.  Основные правила работы за компьютером. |  |
| 2 | **Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.**  **(6 часов)** | Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома. | Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы. |
| 3 | **Работа с рисунком и формами Черепашки.**  **(13 часов)** | Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки;  работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему. | Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора. |
| 4 | **Объекты, управление объектами (программирование черепашки).**  **(13 часов)** | Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их;  создание мультипликационного сюжета.  Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”.  Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. | Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму). |
|  |  | Итого: 33 часа. |  |

**4.Тематическое планирование.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Кол-во часов** | **Дата** | **Примечание** |
| **1 четверть (8 часов)** | | | | |
| *Введение (1 часа)* | | | | |
| 1. | Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером. | 1 |  |  |
| *Интегрированная среда ПервоЛого.*  *Рабочее поле, инструменты, формы (6 часов)* | | | | |
| 2. | Как создать свой альбом. | 1 |  |  |
| 3. | Создание личного альбома в среде ПервоЛого. | 1 |  |  |
| 4. | Создание личного альбома в среде ПервоЛого. | 1 |  | практическое  занятие |
| 5. | Инструменты ПервоЛого. | 1 |  |  |
| 6. | Закладки ПервоЛого. | 1 |  |  |
| 7. | Оформление проекта «Орнаменты», «Рамочки». | 1 |  | практическое  занятие |
| *Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)* | | | | |
| 8. | Многообразие форм черепашки. | 1 |  |  |
| **2 четверть (8 часов)** | | | | |
| 9. | Изменение форм черепашки. | 1 |  | практическое  занятие |
| 10. | Как надеть форму на черепашку. | 1 |  |  |
| 11. | Как вернуть черепашке исходную форму. | 1 |  |  |
| 12. | Как вернуть черепашке исходную форму. | 1 |  | практическое  занятие |
| 13. | Создание новой формы. | 1 |  | практическое  занятие |
| 14. | Оформление проекта «Подводный мир». | 1 |  |  |
| 15. | Оформление проекта «Подводный мир». | 1 |  | практическое  занятие |
| 16. | Копирование форм черепашки. | 1 |  | практическое  занятие |
| **3 четверть (9 часов)** | | | | |
| 17. | Копирование части рисунка в форму. | 1 |  | практическое  занятие |
| 18. | Размещение формы черепашки на лист. | 1 |  | практическое  занятие |
| 19. | Оформление проекта «Деревенский пейзаж». | 1 |  |  |
| 20. | Оформление проекта «Деревенский пейзаж». | 1 |  | практическое  занятие |
| *Объекты, управление объектами (13часов)* | | | | |
| 21. | Команды управления черепашкой. | 1 |  |  |
| 22. | Команды: «Увеличься», «Уменьшись». | 1 |  | практическое  занятие |
| 23. | Команды: «Иди», «Повернись». | 1 |  | практическое  занятие |
| 24. | Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». | 1 |  | практическое  занятие |
| **4 четверть (8 часов)** | | | | |  |  | 20.03. |
| 25. | Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок». | 1 |  | практическое  занятие |
| 26. | Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми - Позади всех». | 1 |  | практическое  занятие |
| 27. | Оформление проекта «Космос». | 1 |  |  |
| 28. | Оформление проекта «Космос». | 1 |  | практическое  занятие |
| 29. | Команды: «Домой», «Замри - Отомри». | 1 |  | практическое  занятие |
| 30.  31. | Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Оформление проекта. | 2 |  | практическое  занятие |
| 32. | Защита проекта. | 1 |  |  |
| 33. | Итоговое занятие. | 1 |  |  |