**Российская Федерация**

**Тюменская область**

**Ханты - Мансийский автономный округ - Югра**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Излучинская общеобразовательная начальная школа »**

Рассмотрено на педагогическом совете **УТВЕРЖДАЮ:**

школы «\_\_\_» мая 2014 г.Директор МБОУ

Протокол № «Излучинская ОНШ»

\_\_\_\_\_\_\_\_Е.В.Шагвалеева

Приказ №

« » мая 2014г.

**Рабочая программа**

***Лабарешных Гузель Ильгизаровны***

***по внеурочной деятельности***

***1 класс***

***«Проектная деятельность и ИКТ»***

**на 2014/2015 учебный год.**

### Дисциплина:

Проектная деятельность и Информационные Технологии

### Класс обучения:

1-2 класс начальной школы.

### Количество часов:

33часа – 1 класс; 34 часа – 2 класс.

# Пояснительная записка.

**Основные идеи курса:**

В увлекательной игровой форме освоить мультимедийные возможности интегрированной творческой среды на базе языка Лого, необходимые для работы в курсах Математики (Учимся считать), Русского языка (Учимся писать), Литературы (учимся читать), использующие программу ПервоЛого. Курс состоит из учебных модулей. Учебные модули не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Изучение каждого модуля (кроме модуля «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

**Предлагается следующий набор учебных модулей:**

* Знакомство с компьютером.
* Создание рисунков.
* Создание мультфильмов и «живых» картинок.
* Создание проектов домов и квартир.
* Создание компьютерных игр.
* Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги).
* Создание текстов.
* Создание печатных публикаций.
* Создание электронных публикаций.
* Поиск информации

Следует отметить, что при недостаточном количестве часов, отводимых в конкретной школе на изучение информационных технологий, учитель принимает решение о выборе изучаемых модулей.

**Основные задачи курса:**

* Познакомить с основными технологическими приемами работы в программе ПервоЛого, QuickTime, iTunes.
* Сформировать универсальные учебные навыки.
* На тематической подборке заданий развить внимание, мышление, творческие способности детей.

Курс направлен на:

* овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
* развитие мелкой моторики рук;
* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
* формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
* воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
* воспитание уважительного отношения к авторским правам;
* практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

В качестве **основных задач** при изучении информационных и коммуникационных технологий ставится:

* начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
* ознакомление со способами организации и поиска информации;
* создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
* создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

**Деятельность учащихся:**

* Работа в графическом редакторе программы ПервоЛого.
* Работа в текстовом редакторе программы ПервоЛого.
* Работа со звуком в программе ПервоЛого.
* Работа в программах QuickTime, iTunes, GarageBand.

**Содержание и организация процесса обучения.**

Курс размещён в электронной оболочке Moodle в среде i-класса и на сайте www.nachalka.seminfo.ru.

На каждом уроке ученикам предлагается:

1. Иллюстрированная инструкция, объясняющая назначение и целесообразность использования инструментария программы ПервоЛого 3.0 для выполнения задания.
2. Файл с заданиями, созданный в программе ПервоЛого 3.0. Скачивая на рабочий стол этот ресурс, ученики могут прослушать инструкцию и выполнить задание.

Результатом работы ученика на каждом уроке является создание файла (готового проекта) в программе ПервоЛого 3.0 или другой программе с использованием рекомендованного инструментария.  
 **Методы и формы обучения.**

Ведущие методы преподавания курса:

* Учебный диалог, осуществляющийся в очной, дистанционной форме (в чате). Возможна и самостоятельная работа с инструкциями, которые написаны в доступной форме.

После консультации с учителем ученик самостоятельно доделывает задания и прикрепляет в i-класс либо сохраняет на рабочем столе в своей папке. Учитель дает рецензию на выполненное задание, обсуждает правильность выполненных заданий и ставит оценку или рекомендует переделать задания с учетом высказанных замечаний.

**Планируемые результаты обучения.** Изучение инструментов и мультимедийных возможностей ПервоЛого 3.0углубляются и расширяются по мере прохождения всего курса.

Приобретаются следующие технологические навыки:

* передвижение объектов мышкой,
* использование инструмента «Заливка»,
* использование инструмента «Линейка»,
* использование инструмента «Карандаш»,
* запись звука,
* создание текстовых окон, редактирование текста.

# Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

## Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

* 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 заданий с жизненными ситуациями;
* начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

## Метапредметные результаты

### 1. Технологический компонент

**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 гипермедиасообщений, 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.

### Логико-алгоритмический компонент

**Регулятивные** универсальные учебные действия:

* планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
* поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

* моделирование – преобразование объекта из чувствен­ной формы в модель, где выделены существенные характе­ристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
* анализ объектов с целью выделения признаков (суще­ственных, несущественных);
* синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
* выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
* подведение под понятие;
* установление причинно-следственных связей;
* построение логической цепи рассуждений.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

* аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
* выслушивание собеседника и ведение диалога;
* признавание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## 

## Предметные результаты

### 1. Технологический компонент

**Модуль «Знакомство с компьютером».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны*:

*знать*

* как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
* для чего нужны основные устройства компьютера;

*уметь*

* пользоваться мышью и клавиатурой;
* запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

**Модуль «Создание рисунков».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

* выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
* сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

**Модуль «Создание мультфильмов и “живых” картинок».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

* выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
* сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

**Модуль «Создание проектов домов и квартир».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь:*

* выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ;
* сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры и создавать его при помощи компьютера.

**Модуль «Создание компьютерных игр».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь:*

* выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
* сохранять созданные игры и вносить в них изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать компьютерную игру и создавать её при помощи компьютера.

**Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны*:

*знать*

* что такое полное имя файла;

*уметь*

* создавать папки (каталоги);
* удалять файлы и папки (каталоги);
* копировать файлы и папки (каталоги);
* перемещать файлы и папки (каталоги).

**Модуль «Создание текстов».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* набирать текст на клавиатуре;
* сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
* копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
* устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться:

* подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
* составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

**Модуль «Создание печатных публикаций»**.

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* вставлять изображения в печатную публикацию;
* создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
* создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться:

* красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
* составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

**Модуль «Создание электронных публикаций».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок;
* включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

**Модуль «Поиск информации».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
* искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

**Формы, методы, инструментарий контроля образовательных достижений учащихся, критерии оценки.**

Результатом работы ученика в каждом уроке является создание файла (готового проекта) в ПервоЛого3.0, QuickTime, iTunes.

Еженедельное оценивание учителем технологических навыков владения инструментами ЛогоМиров так же позволяет контролировать достижения учащихся.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.**

**1 КЛАСС. 33 часа.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Содержание** | **Часы** | **Дата** |  |
| 1 | Проект «Бедж» | 1 ч. |  |  |
| 2 | Проект «Мое имя» | 1 ч. |  |  |
| 3 | Проект «Я умею» | 1 ч. |  |  |
| 4 | Проект «Моя школа» | 1 ч. |  |  |
| 5 | Проект «Считалки» | 1 ч. |  |  |
| 6 | Проект «Считалки» | 1 ч. |  |  |
| 7 | Проект «Осенние листья» | 1 ч. |  |  |
| 8 | Проект «Скороговорки» | 1 ч. |  |  |
| 9 | Проект «Загадки» | 1 ч. |  |  |
| 10 | Проект «Загадки» | 1 ч. |  |  |
| 11 | Проект «Моя семья» | 1 ч. |  |  |
| 12 | Проект «Моя семья» | 1 ч. |  |  |
| 13 | Проект «Школьная жизнь» | 1 ч. |  |  |
| 14 | Проект «Школьная жизнь» | 1 ч. |  |  |
| 15 | Проект «Школьная жизнь» | 1 ч. |  |  |
| 16 | Проект «Зимние зарисовки» | 1 ч. |  |  |
| 17 | Проект «Зимние зарисовки» | 1 ч. |  |  |
| 18 | Проект «Азбука» | 1 ч. |  |  |
| 19 | Проект «Азбука» | 1 ч. |  |  |
| 20 | Проект «Азбука» | 1 ч. |  |  |
| 21 | Проект «Азбука» | 1 ч. |  |  |
| 22 | Проект «Поздравительная открытка» | 1 ч. |  |  |
| 23 | Проект «Поздравительная открытка» | 1 ч. |  |  |
| 24 | Рисуем в ArtRage | 1 ч. |  |  |
| 25 | Рисуем в ArtRage | 1 ч. |  |  |
| 26 | Рисуем в ArtRage | 1 ч. |  |  |
| 27 | Рисуем в ArtRage | 1 ч. |  |  |
| 28 | Проект «Матрешки» | 1 ч. |  |  |
| 29 | Проект «Матрешки» | 1 ч. |  |  |
| 30 | Проект «Матрешки» | 1 ч. |  |  |
| 31 | Проект «Матрешки» | 1 ч. |  |  |
| 32 | Проект «Записная книжка» | 1 ч. |  |  |
| 33 | Проект «Записная книжка» | 1 ч. |  |  |

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.**

**2 КЛАСС. 34 часа.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Содержание** | **Часы** |
| 1 | "Расписание уроков". | 1 ч. |
| 2 | "Изучаем звездное небо". | 1 ч. |
| 3 | "Признаки осени". | 1 ч. |
| 4 | "Признаки осени". | 1 ч. |
| 5 | "Изучаем материки". | 1 ч. |
| 6 | "Изучаем материки". | 1 ч. |
| 7 | "Природа родного края". | 1 ч. |
| 8 | "Природа родного края". | 1 ч. |
| 9 | "Природа родного края". | 1 ч. |
| 10 | "Башни Кремля". Викторина. | 1 ч. |
| 11 | "Башни Кремля". Викторина. | 1 ч. |
| 12 | "Башни Кремля". Викторина. | 1 ч. |
| 13 | "Я и моё имя". | 1 ч. |
| 14 | "Я и моё имя". | 1 ч. |
| 15 | "Новогодняя анимированная открытка". | 1 ч. |
| 16 | "Новогодняя анимированная открытка". | 1 ч. |
| 17 | "Новогодняя анимированная открытка". | 1 ч. |
| 18 | "Правила дорожного движения". Дорога от школы до дома по карте. Мультфильм. | 1 ч. |
| 19 | "Правила дорожного движения". Дорога от школы до дома по карте. Мультфильм. | 1 ч. |
| 20 | "Правила дорожного движения". Дорога от школы до дома по карте. Мультфильм. | 1 ч. |
| 21 | "Правила дорожного движения". Дорога от школы до дома по карте. Мультфильм. | 1 ч. |
| 22 | "Наша экскурсия". Репортаж. | 1 ч. |
| 23 | "Наша экскурсия". Репортаж. | 1 ч. |
| 24 | "Наша экскурсия". Репортаж. | 1 ч. |
| 25 | "Сочиняем истории в стиле барона Мюнхаузена". Сборник рассказов. | 1 ч. |
| 26 | "Сочиняем истории в стиле барона Мюнхаузена". Сборник рассказов. | 1 ч. |
| 27 | "Сочиняем истории в стиле барона Мюнхаузена". Сборник рассказов. | 1 ч. |
| 28 | "Сочиняем истории в стиле барона Мюнхаузена". Сборник рассказов. | 1 ч. |
| 29 | "Мир под микроскопом". Исследование почек растений. | 1 ч. |
| 30 | "Мир под микроскопом". Исследование почек растений. | 1 ч. |
| 31 | "Мир под микроскопом". Исследование почек растений. | 1 ч. |
| 32 | "Сочиняем небылицы". Мультфильмы. | 1 ч. |
| 33 | "Сочиняем небылицы". Мультфильмы. | 1 ч. |
| 34 | "Сочиняем небылицы". Мультфильмы. | 1 ч. |

**Рекомендуемая литература для учителя и для учащихся.**

* «ПервоЛого 2.1» справочно пособие, Институт Новых Тенологий, под ред. С.Ф Сопрунова,А.С. Ушакова, Е.И. Яковлевой, 2010г.
* Рекомендации на сайте www.nachalka.seminfo.ru

**Материально-техническое оснащение курса.**

Каждый учитель начальной школы должен иметь доступ к современному персональному компьютеру, обеспечивающиему возможность записи и трансляции по сети видеоизображения и звука.

С данного компьютера должна обеспечиваться возможность выхода в локальную сеть (информационное пространство) образовательного учреждения и через локальную сеть учреждения в Интернет. Компьютер должен быть оснащён (встроенной или внешней) веб-камерой, шумопоглощающими наушниками и звукоусиливающим комплектом.

На компьютере должно быть предустановлено лицензионное программное обеспечение, позволяющее: отрабатывать навыки клавиатурного письма, редактировать и форматировать тексты, графику, презентации, вводить, сохранять и редактировать видеоизображения и звук, создавать анимациии, интерактивные анимации (игры), проекты зданий (в зависимости от выбранных для освоения модулей технологического компонента).

В образовательном учреждении должна быть локальная вычислительная сеть, формирующая информационное пространство образовательного учреждения и имеющая выход в Интернет. В локальную сеть должен быть включён сервер, обеспечивающий хранение учебных материалов и формирование портфолио учащихся в информационной среде школы. Каждый кабинет, в котором будут проводиться компьютерные уроки в начальной школе, должен иметь точку доступа к сети, обеспечивающую одновременное подключение к сети всех компьютеров учащихся и компьютера учителя.

Каждый кабинет, в котором будут проводиться компьютерные уроки в начальной школе, должен быть обеспечен современными персональными компьютерами с выходом в Интернет и школьную информационную среду, обеспечивающими возможность записи и трансляции по сети видеоизображения и звука, оснащёнными встроенной или внешне подключаемой веб-камерой, шумопоглощающими наушниками, микрофоном. В кабинете должны быть установлены как минимум один принтер и планшетный сканер.

Для реализации принципа наглядности в кабинете должны быть доступны изобразительные наглядные пособия: плакаты с примерами схем и разрезной материал с изображениями предметов и фигур.

Другим средством наглядности служит оборудование для мультимедийных демонстраций (компьютер и медиапроектор). Оно благодаря Интернету и единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (например, <http://school-collection.edu.ru/>) позволяет использовать в работе учителя набор дополнительных заданий к большинству тем курса «Информатика».

Для работы в курсе требуется следующее программное обеспечение:

* MakBook
* Медиапроектор
* ПервоЛого 3.0 (для платформ РС и Мас)
* Любой браузер (Ехplorer, Safari, Mozilla )
* QuickTime для просмотра видеоинструкций.