

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Новолялинского городского округа
«Средняя общеобразовательная школа № 12»

КОПИЯ

Утверждено
Директор школы _____

**Программа
внеурочной деятельности**

«Проекты»

1-4 классы

Лобва

2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Согласно федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования, утверждённая приказом Минобрнауки России от 06.10. 2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального образования», к результатам индивидуальных достижений обучающихся относятся их ценностные ориентации и индивидуальные личностные характеристики, в т.ч. патриотизм, толерантность, гуманизм и др.

В связи с необходимостью перехода от традиционного образования инновационному, реализующему общий принцип развития младшего школьника, возникает необходимость перехода на новые формы и методы обучения с использованием новых учебников и новых пособий. Знание компьютерных технологий – важнейшие требования к уровню и качеству образования любого специалиста, помимо, разумеется, профессиональной области. Для развития интеллектуального и творческого потенциала каждого ребёнка нужно использовать новые образовательные и информационные технологии, тем самым вовлекая каждого учащегося в активный познавательный процесс. К таким технологиям относится проектная деятельность.

Программа курса «Учусь создавать проект» Составлена для учащихся 1-3 классов 1 ступени общеобразовательной школы.

В основе идеи создания программы «Учусь создавать проект» лежит гипотеза о том, что повышенный интерес детей к компьютеру поможет глубже понять и закрепить как навыки работы с современными прикладными программами, так и знания в области информационных технологий. Программа позволяет эффективно использовать компьютерные технологии для повышения интереса ребёнка к проектной деятельности.

Актуальность и важность данной программы обосновывается необходимостью подготовки эрудированных учащихся, грамотных в широком смысле слова, вооружённых навыками пользования проектными технологиями в такой степени, в какой это им будет необходимо для активной творческой производственной и общественной деятельности, для дальнейшего самостоятельного изучения компьютерных технологий после окончания школы.

Отличительной особенностью курса является, что каждое занятие данного курса поможет детям шагать по ступенькам создаваемого собственного

проекта, познакомит с проектной технологией, с алгоритмом построения проекта и с правилами публичного выступления перед незнакомой аудиторией.

Курс включает: 1 класс – 33 часа; 2 – 3 класс – 34 часа по одному часу в неделю.

Цели программы:

- Развитие навыков использования компьютера для создания проектов;
- Формирование творческого подхода при работе с компьютером.

Задачи программы:

Обучающие:

- Развитие технического и гуманитарного мышления;
- Обучение умению планирования своей работы;
- Закрепить и углубить знания, умения учащихся работы с проектными технологиями.

Развивающие:

- Создание условий к саморазвитию учащихся;
- Развитие умственных способностей;
- Развивать внимание, логику, творческое мышление, любознательность, память, способность к восприятию;
- Расширить кругозор и обогатить словарный запас новыми понятиями из мира проекта.

Воспитательные:

- Воспитание самоуважения и позитивной оценки автора проекта;
- Воспитание чувства самоконтроля.

Учащиеся должны знать:

- Основные этапы создания проекта.

Учащиеся должны уметь:

- Вносить свои размышления и дополнительные решения;
- Использовать приобретённые навыки для создания презентаций

Планируемые результаты освоения программы курса внеурочной деятельности «Учусь создавать проект».

Личностными результатами изучения курса внеурочной деятельности «Учусь создавать проект» являются:

- Приобретение детьми способности и готовности к саморазвитию;
- Сформированность у обучающихся:
 - Основ гражданской идентичности;
 - Мотивации к получению знаний;
 - Ценностно-смысловых установок, отражающих их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества.

Метапредметным результатом изучения курса внеурочной деятельности «Мы – патриоты России» является сформированность у детей универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных и коммуникативных), составляющих основу умения учиться, и межпредметных понятий. По результатам обучения младшие школьники научатся:

- Планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- Определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- Находить способы решения проблем творческого и поискового характера;
- Пользоваться различными способами поиска, сбора, отработки, анализа, передачи и интерпритации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами;
- Разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

Помимо этого дети получают представление о базовых предметных и межпредметных понятиях, отражающих существенные связи и отношения между объектами и процессом.

Предметными результатами изучения курса внеурочной деятельности «Учусь создавать проект» являются:

- Сформированность у обучающихся знаний:
 - О своей этнической и национальной принадлежности;
 - Традициях российского народа и истории России;

- Ценностях многонационального российского общества (общечеловеческом и национально-культурных), отражающих основные аспекты социокультурной жизни;
- Сформированности у обучающихся умений:
- Уважительно относиться к иному мнению, истории и культуре других народов;
- Быть самостоятельными и ответственными за свои поступки;
- Ориентироваться в социуме;
- Уважать и ценить старшее поколение, людей труда, героев и защитников своего Отечества;
- Любить и беречь природу своего края, своей Родины.

Можно выделить три уровня **воспитательных результатов** деятельности обучающихся в рамках курса внеурочной деятельности «Учусь создавать проект»:

- *Первый уровень* –приобретение обучающимися социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и неодобряемых формах поведения и т.п.), первичного понимания реальности и повседневной жизни;
- *Второй уровень* – получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы;
- *Третий уровень* – получение обучающимися опыта самостоятельного общественного действия. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

Результативность изучения программы определяется на основе участия детей в конкурсных мероприятиях, выполнения ими соответствующих работ.

Тематическое планирование

<i>№ задания</i>	<i>Тема</i>	<i>Количество часов</i>
<i>1 класс</i>		
1	Кто я? Моя семья. Чем я люблю заниматься. Хобби.	1
2	О чём я больше всего хочу рассказать. Выбор темы проекта.	1
3	Как собирать материал? Твои помощники. Этап.	1
4	Проблема. Решение проблемы.	1
5	Гипотеза. Предложение.	1
6	Цель и задачи проекта.	1
7	Выбор нужной информации.	1
8	Интересные люди – твои помощники.	1
9	Продукт проекта. Виды продуктов. Макет.	1
10	Мини-сообщение. Семиминутное выступление.	1
11	Играем в учёных. Окрашивание цветка в разные цвета. Это интересно.	1
12	Играем в учёных. «Мобильные телефоны». Это интересно.	1
13	Играем в учёных. Получение электричества с помощью волос. Это интересно.	1
14	Играем в учёных. Поилка для цветов. Это интересно.	1
15	Советы на лето от Мудрого Дельфина.	1
Всего		15 ч.
<i>2 класс</i>		
1	Круг твоих интересов. Хобби. Увлечения.	1
2	Выбор темы твоего проекта. Ты – проектант.	1
3	Знакомство с понятиями «формулировка». Работа со словарями.	1
4	Актуальность темы проекта. Твоё знакомство с понятием «актуальность».	1
5	Проблема. Решение проблемы.	1
6	Выработка гипотезы-предположения	1
7	Цель и задачи проекта.	1
8	Обработка информации. Отбор значимой информации	1
9	Создание продукта проекта. Твоё знакомство с понятиями «макет», «поделка».	1
10	Играем в учёных. Это интересно	1
11	Значимость компьютера в создании проектов. Презентация.	1
12	Знаком ли ты с компьютером? Программа ММР-Microsoft Power Point.	1
13	Знаком ли ты с компьютером? Программа МРР.	1

14	Изготовление визитки. Правильное составление титульного листа визитки.	1
15	Пробное выступление перед незнакомой аудиторией.	1
Всего		15 ч.
<i>3 класс</i>		
1	Круг твоих интересов. Хобби. Увлечения.	1
2	Выбор темы твоего проекта. Подбор материала для проекта. Проблема. Решение проблемы.	1
3	Выбор темы твоего исследования. Предположение. Гипотеза. Решение задачи.	1
4	Цель проекта. Задачи. Выбор помощников для работы над проектом. Сбор информации.	1
5-7	Изучение и освоение возможностей программы МРР. Вставка фотографий, рисунков, фигур, диаграмм.	3
8	Программы МРР. Анимации. Настройки анимации.	1
9	Фотографии на слайдах. Работа с фотографиями.	1
10	Требования к компьютерной презентации. Power Point.	1
11-12	Практическое занятие. Составление первой презентации по заданному тексту.	2
13-14	Подготовка проектной документации к выступлению на конкурсе. Обработка информации. Интервью. Визитка.	2
15	Выступление перед незнакомой аудиторией	1
Всего		15 ч.

<i>4 класс</i>		
1	Твои новые интересы и увлечения.	1
2	Виды проектов.	1
3	Исследовательский проект с выдвижением гипотезы и последующей её проверкой	1
4	Информационно-исследовательский проект	1
5	Практическо-ориентированный проект	1
6	Виды презентации проекта	1
7	Правильная подготовка презентации к проекту	1
8	Программа ММР. Формирование умения в работе с диаграммой	1
9	Программа ММР. Формирование умения в работе с таблицей	1
10	Практическая работа	1
11	Исследование ресурсов Интернета при подготовке презентации	1

12	Твои впечатления от работы над проектом	1
13	Пожелания будущим проектантам	1
14	Страница благодарности тем, кто окружал и поддерживал тебя в этом году	1
15	Выступление перед незнакомой аудиторией	1
Всего		15 часа