

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 583  
Приморского района Санкт-Петербурга  
(ГБОУ школа № 583 Приморского района Санкт-Петербурга)  
197373, Санкт-Петербург, пр. Авиаконструкторов, дом 14, лит. А  
тел./факс 395-26-52, тел 307-12-16

**РАЗРАБОТАНА И ПРИНЯТА**

Педагогическим Советом  
ГБОУ школы № 583 Приморского района  
Санкт-Петербурга  
от 28.05.2024 Протокол № 16

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом директора  
ГБОУ школы № 583  
Приморского района Санкт-Петербурга  
от 28.05.2024 г. № 537 -д

\_\_\_\_\_/А.В. Чередниченко/  
подпись Ф.И.О.

**ПРИНЯТ**

с учётом мнения Совета родителей  
от 28.05.2024 года  
протокол № 7

**ПРИНЯТ**

с учётом мнения Совета обучающихся  
от 28.05.2024 года  
протокол № 4

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ИКТ в проектной деятельности»  
для 5 «В» класса  
учитель: Пинчук Н.А.  
на 2024-2025 учебный год**

Санкт-Петербург, 2024 г.

## Раздел 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1. Нормативно-правовой и документальной основой плана организации внеурочной деятельности являются:

#### Федеральный уровень

– Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

– Федерального закона от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»,

– Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее – ФГОС ООО), утвержденного Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287,

– приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022

№ 568 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287» (Зарегистрирован Минюстом России 17.08.2022 № 69675),

– Федеральной образовательной программы основного общего образования (далее – ФОП ООО), утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18 мая 2023 г. № 370,

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 05 июля 2022 г. № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленного ФГОС ООО»,

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 22.03.2021 № 115 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования

- Приказ Министерства просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 «О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее – СП 2.4.3648-20) Санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (далее - СанПин 1.2.3685-21).

#### Школьный уровень

1. Устав ГБОУ школы № 583 Приморского района Санкт-Петербурга (утвержден Распоряжением Комитета по образованию Санкт-Петербурга № 2337-р от 26.05.2014).

2. «Положение об организации внеурочной деятельности при реализации ФГОС общего образования в ГБОУ школе № 583 Приморского района Санкт-Петербурга» (протокол решения Общего собрания работников от 30.12.2020 № 4, протокол заседания Совета родителей от 29.12.2020 № 4, приказ директора от 30.12.2020 № 621-д).

### 2. Назначение программы

Является программой предпрофильной подготовки информационно-технологического направления.

### 3.Актуальность и перспективность курса внеурочной деятельности

Начало 21 века ознаменовано бурным развитием it-технологий. Мировые лидеры it-индустрии периодически обращаются к школьникам с призывом изучать программирование. Становится понятно, чем раньше ученик начнет овладевать навыками программирования, тем больший знаний и технологий он получит к моменту выбора основного рода деятельности. Если в будущем карьерный путь ребенка не будет связан с программированием, умение разбираться в сложных системах и взаимодействовать с новыми технологиями ему пригодится в любой сфере, ведь цифровые технологии используются повсеместно.

Курсы по программированию помогут ребенку сделать первые шаги в мире программирования, позволят познакомиться с сообществом таких же заинтересованных ребят, введут во все подробности и тонкости проектной деятельности.

При формировании у учащегося необходимого набора знаний и умений, выполнения ряда задач, он может, используя их, работать над собственным проектом. Это позволяет развивать творческие способности, проводить собственные исследования, работать в команде, и, что немаловажно, видеть результат собственной работы, вносить в неё коррективы и развивать её.

### 4.Цели и задачи внеурочной деятельности

**Цель реализации программы** - подготовка детей к жизни в современном мире, пронизанном ИТ-технологиями, выявление склонности к программированию и отработка начальных навыков мышления требующихся программисту, раскрытие творческого потенциала обучающегося через работу в среде программирования.

#### Задачи реализации программы:

- 1) Формировать основы алгоритмического мышления.
- 2) Познакомить учащихся с базовыми понятиями программирования: определениями алгоритма, цикла, условия, понятием компиляции проекта, подходами к поиску ошибок.
- 3) Через упражнения из области решения алгоритмических задач отработать работу с понятиями, перечисленными в п.1.
- 4) Через игровые и тренинговые упражнения помочь получить базовые метапредметные навыки: работа в команде, презентации собственных проектов, планирование своей работы.
- 5) Познакомить детей с понятием «собственный IT проект», научить детей подходам к разработке собственных проектов.
- 6) Развивать логическое мышление, проектное мышление, итерационный подход.
- 7) Через проектную работу развить: о нацеленность на результат, о чувство командной работы, о коммуникабельность, дисциплинированность, организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность

**5. Возрастная группа обучающихся** (класс, параллель), на которых ориентированы занятия внеурочной деятельности: 5 класс

**6. Информация о количестве учебных часов**, на которое рассчитана рабочая программа по внеурочной деятельности: 34 часа (1 час в неделю).

#### 7. Формы и методы работы

Основной формой организации работы по данной программе является проектная деятельность на занятиях, дополненная следующими приемами и технологиями:

- в 5 классе практические занятия в индивидуальных аккаунтах онлайн платформы Scratch (<https://scratch.mit.edu/>).
- Практические занятия с использованием онлайн-платформы направлены на отработку базовых навыков программирования, развитие алгоритмического мышления.
- Практические занятия с использованием среды программирования Scratch призваны раскрыть творческий потенциал учащихся, сформировать проектное мышление.

## Раздел 2

### 1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа обеспечивает достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

Личностные результаты	Метапредметные результаты	Предметные результаты
<p>получит опыт публичного представления результатов деятельности в различных формах;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов</li> <li>• умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;</li> <li>• умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;</li> <li>• умение оценивать выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;</li> </ul>	<p>Научится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать продукт проектной деятельности и методы презентации продукта;</li> <li>• строить небольшие программные коды в среде графического конструктора объектно-ориентированного программирования Scratch;</li> <li>• создавать композиционные решения сюжетных линий;</li> </ul>

## **2. ФОРМЫ УЧЕТА ДОСТИЖЕНИЙ**

По мере изучения материала школьники создают реальные компьютерные продукты – творческие и прикладные проекты. Соответственно, учет достижений обучающихся осуществляется в виде представления (защиты) этих проектов.

### Раздел 3. Содержание курса внеурочной деятельности «ИКТ в проектной деятельности»

№ п/п	Наименование раздела	Кол. часов по прогр	Перечень УУД, которые развивает прохождение данного раздела программы	Формы организации и виды деятельности
1	Введение, обобщение	5	регулятивные, когнитивные	Познавательная деятельность
2	Компьютерная графика	3	когнитивные, коммуникативные	Игровая деятельность
3	Программируемый мультфильм	10	когнитивные, коммуникативные	Игровая деятельность
4	Простейшая игра	6	когнитивные, коммуникативные	Проблемно – ценностное общение
5	Проект	4	когнитивные, коммуникативные	Проблемно – ценностное общение
6	Урок цифры	6	когнитивные, коммуникативные	Игровая деятельность

### Раздел 4. Методическое и информационное обеспечение

среда программирования Scratch (<https://scratch.mit.edu/studios>) – рабочие листы с заданиями для работы без использования ПЭВМ

• Креативное программирование на языке Scratch / Карен Бреннан, Кристиан Болкх, Мишель Чунг, — Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/> • Программирование для детей. / Кэрол Вордерман, Джон Вудкок, Шон Макманус, Крейг Стили, КлэрКуигли, Дэниел Маккаферти. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015

• Кухня web-мастера Сидорова: Основы практического web-дизайна / А.А.Дуванов – М.: Чистые пруды, 2005 • Сайтостроение по стандартам / А.А.Дуванов – Газета «Информатика» ИД «Первое сентября» № 5-8, 2008

#### Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

##### • Аппаратные средства:

- Компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа возможности: видеоизображение, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.
- Проектор, подключаемый к компьютеру; технологический элемент новой грамотности

- повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу.
- Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем.
- Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети дает доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести переписку с другими школами.
- Устройства вывода звуковой информации – наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители с оконечным усилителем для озвучивания всего класса.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь
- **Программные средства:** – Операционная система. – Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.

Приложение к рабочей программе по внеурочной деятельности  
для 5 класса учителя на 2023-2024 учебный год

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п.п.	Тема занятия	Дата план	Дата факт
1	Введение. Инструктаж по т-б	1 неделя	сентябрь
2	Проект: этапы и планы	2 неделя	сентябрь
3	Проект: документы и отчеты	3 неделя	сентябрь
4	Урок цифры.	4 неделя	сентябрь
5	Мультфильмы. Что я знаю о видеомонтаже	5 неделя	октябрь
6	Мультфильмы. Герои, сценарий, раскадровка	6 неделя	октябрь
7	Компьютер-помощник человека	7 неделя	октябрь
8	Вперед до победы	8 неделя	октябрь
9	Урок цифры	9 неделя	ноябрь
10	По кругу, по кругу	10 неделя	ноябрь
11	Диалог с компьютером. Scratch	11 неделя	ноябрь
12	Герои и декорации. Редакторы графики	12 неделя	ноябрь
13	Урок цифры	13 неделя	декабрь
14	Графика: герои	14 неделя	декабрь
15	Графика: декорации и сцены	15 неделя	декабрь
16	Координатная плоскость. Точка координат	16 неделя	декабрь
17	Инструктаж по т-б. Координатная плоскость. Поворот	17 неделя	январь
18	Управляем героями, меняем декорации	18 неделя	январь
19	Управляем героями, меняем декорации	19 неделя	январь
20	Урок цифры	20 неделя	февраль
21	Работа над проектом "Мой мульт"	21 неделя	февраль
22	Работа над проектом "Мой мульт"	22 неделя	февраль
23	Проект: подготовка представления продукта февраль	23 неделя	февраль



24	Проект: представление продукта	24 неделя	март
25	Коллекция игр. Старт	25 неделя	март
26	Урок цифры	26 неделя	март
27	События. Обмен сигналами	27 неделя	март
28	Инструменты работы с событиями	28 неделя	апрель
29	Урок цифры.	29 неделя	апрель
30	Координатная плоскость. Направление	30 неделя	апрель
31	Координатная плоскость. Направление	31 неделя	апрель
32	Соблюдение условий. Блок "если"	32 неделя	май
33	Соблюдение условий. Блок "если"	33 неделя	май
34	Обобщение изученного за год	34 неделя	май