

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Тургужанская основная общеобразовательная школа»

Рассмотрено на ШМО

Руководитель ШМО



/ Н.Н.Скрылёва.

Протокол № 4 от «27» августа 2021 г.

Согласовано на методическом совете

Заместитель директора школы по УВР



/ А.С.Губанова

Протокол № 5 от «28» августа 2021 г.

Утверждаю

Директор школы



/ Т.Ф.Мацкевич

Приказ № 49-1 от «31» августа 2021г.

Рабочая программа внеурочной деятельности
«ПервоЛого»
для обучающихся
3-4 класса.

Кобыжакова Людмила Александровна

учитель начальных классов

д. Тургужан, 2021 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по кружку «ПервоЛого» разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утв. приказом Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373
- авторской программы Н.Н.Нечаева «Проектное моделирование как творческая деятельность».

Рабочая программа ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

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

Основные задачи:

- Познакомить с основными технологическими приемами работы в ПервоЛого.
- Освоить среду ПервоЛого и стандартные команды исполнителя Черепашки.
- Способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического и критического мышления.
- Научить использовать мультимедийные возможности ПервоЛого для оформления и презентации проектной деятельности.

Место учебного предмета в учебном плане школы

На изучение «ПервоЛого» в учебном плане выделяется 1 час в неделю (34 учебных недели), всего 34 часа

Учебно – методический комплект

- Е.И. Яковлева, ЛогоМозаика: Сборник проектов.- М.: Институт новых технологий.
- С.Ф. Сопрунов, А.С.Ушакова, Е.И.Яковлева. ПервоЛого3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий.
- Диск «ПервоЛого» 3.0

Формы организации учебного процесса.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утверждённым приказом Минобрнауки РФ от 17.12.2010 № 1897, данная программа отводит 80 % учебного времени на классно-урочную форму обучения и 20% на проведение внеурочной формы занятий (уроки- игры, уроки-путешествия, уроки-конкурсы, уроки- соревнования, уроки- викторины).

Реализация воспитательного потенциала урока предполагает следующее:

- интегрированные уроки, занятия-экскурсии, расширяющие образовательное пространство предмета, воспитывают любовь к прекрасному, к природе, к родному краю;
- привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений через создание специальных тематических проектов;
 - побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со всеми участниками образовательных отношений, принципы учебной дисциплины и самоорганизации через знакомство и в последующем соблюдение «Правил внутреннего распорядка обучающихся»;
- взаимоконтроль и самоконтроль обучающихся на уроке;
- организация групповой работы, работы в парах с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат;
- налаживание позитивных межличностных отношений в классе установление доброжелательной атмосферы во время урока (сотрудничество, поощрение, доверие, поручение важного дела, эмпатия, создание ситуации успеха);
- организация работы с получаемой на уроке социально значимой информацией
 - инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения, развитие умения совершать правильный выбор;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, перевод содержания с уровня знаний на уровень личностных смыслов, восприятие ценностей через подбор соответствующих текстов для чтения для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе, анализ поступков людей, историй судеб, комментарии к происходящим в мире событиям, историческая справка;
- применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников (предметные выпуски, уроки-дискуссии, экскурсии, круглый стол, игра-соревнование), дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога в атмосфере интеллектуальных, нравственных и эстетических переживаний, столкновений различных взглядов и мнений, поиска истины и возможных путей решения задачи или проблемы, творчества учителя и учащихся;
- включение в урок игровых форм, которые помогают поддерживать мотивацию детей к получению знаний (лекция с запланированными ошибками, наличие двигательной активности на уроках и др.);
- организация наставничества мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что дает школьникам возможность приобрести навыки самостоятельного решения теоретической проблемы, генерирования и оформления собственных идей, уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей,

публичного выступления, аргументирования и отстаивания своей точки зрения (одобрение участие в конкурсах, выставках, соревнованиях, научно-практических конференциях, форумах, авторские публикации в изданиях школьного уровня (муниципального, регионального ...).

Формы контроля оценки результатов освоения знаний обучающихся.

проект.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные

- положительная внутренняя позиция 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.

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- способность самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использование общих приёмов решения задач;
- контролировать и оценка процесса и результата деятельности;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения.

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

К концу обучения ученик достигнет следующих результатов:

Учащиеся должны знать:

- назначение среды ПервоЛого;
- основные объекты графического интерфейса среды ПервоЛого;
- понятие команды и входных параметров.
- назначение и возможности Поля форм;
- технологию создания декорации микромира.
- назначение Личной карточки Черепашки;
- технологию организации движения Черепашки.
- что такое программа;
- правила оформления программы;
- технологию создания анимационного сюжета.

Учащиеся должны уметь:

- управлять движением Черепашки;
- рисовать простейшие фигуры.
- переодевать Черепашку в разные формы;
- пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
- создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане.
- моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
- моделировать движение по сложной траектории;
- моделировать движение с повторяющимися фрагментами.
- разрабатывать программы;
- составлять программы рисования графических объектов;
- составлять программы для анимационного сюжета.

Содержание курса.

«Программирование в среде ПервоЛого»

Знакомство со средой ПервоЛого и технологией работы в ней- 3ч.

Интерфейс программы ПервоЛого и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ПервоЛого. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.

Создание микромира и его обитателей- 7ч.

Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля отпечатками форм.
Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.

Организация движения Черепашки – 9ч.

Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки.

Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории.

Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с

повторяющимся фрагментом.

Составление программ – 11ч

Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Составление программ рисования графических объектов.

Этапы создания анимационного сюжета – 4ч

Календарно – тематическое планирование

№	Тема урока	Количество часов	Дата	Корректировка
1.	Техника безопасности. Интерфейс среды ПервоЛого.	1	7.09	
2.	Графический редактор среды ПервоЛого. <i>Проект «Орнаменты».</i>	1	14.09	
3.	Инструмент ШТАМП. <i>Проект «Гобелены и коврики».</i>	1	21.09	
4.	Создание новых форм. <i>Проект «Зоопарк».</i>	1	28.09	
5.	<i>Проект «Рамочки».</i>	1	5.10	
6.	Использование коллекций рисунков для фона.	1	12.10	
7.	Работа в поле команд. Управление пером.	1	19.10	
8.	<i>Проект «Майка с картинкой».</i>	1	26.10	
9.	Управление пером. <i>Проект «Наскальные надписи».</i>	1	9.11	
10.	Анимация из одной формы (по щелчку мыши).	1	16.11	
11.	Смена форм в движении.	1	23.11	
12.	Смена форм на месте.	1	30.11	
13.	Смена форм при повороте.	1	7.12	
14.	Управление светофором.	1	14.12	
15.	<i>Проект «Пчела».</i>	1	21.12	
16.	Управление курсором движения.	1	28.12	
17.	<i>Проект «Скачки».</i>	1	11.01	
18.	Движение со сложной траекторией.	1	18.01	

19.	<i>Проект «Земля днем и ночью».</i>	1	25.01	
20.	Смена форм на месте.	1	1.02	
21.	Смена форм при повороте и в движении.	1	8.02	
22.	<i>Проект «Поезд».</i>	1	15.02	
23.	Моделирование движения объектов с разными скоростями.	1	22.02	
24.	<i>Проект «Космическая фантазия».</i>	1	1.03	
25.	Датчики в сюжете.	1	15.03	
26.	<i>Проект «Гусеница превращается в бабочку».</i>	1	29.03	
27.	Создание текстовых окон.	1	5.04	
28.	Перемещение и изменение размера текстовых окон.	1	12.04	
29.	Прозрачное текстовое окно. Штамп текстового окна.	1	19.04	
30.	Способы озвучивания проектов.	1	26.04	
31.	Запись звука.	1	3.05	
32.	<i>Проект «Говорящие черепашки».</i>	1	10.05	
33.	Работа над проектами.	1	17.05	
34.	Презентация проектов.	1	24.05	