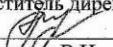


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Саянская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено» Методический совет Протокол № 3 от 30.08.2023г.	«Согласовано» Заместитель директора  Проименко В.И.	«Утверждено» Приказ № 01-10-113 от 30.08.2023 г. Директор:  Мельникова И.П.
--	---	---

Программа дополнительного образования

«ПервоЛого»

Возраст обучающихся — 7-11 лет

Срок реализации – 1 год

Программа разработана:

учитель

Тихонова Е.Н.

2023 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовая основа и методологические основания

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «ПервоЛого», составлена в соответствии с:

- Федеральным законом № 273 – ФЗ от 29.12. 2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации №1726-р от 04.09.2014 «концепция развития дополнительного образования детей»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р до 2020 года
- Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации №09-3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 года № 1897, в ред. приказа от 29.12.2014г. № 1644).

Актуальность

Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекса обусловлен тем, что программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять на одном уроке различные школьные дисциплины. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности.

Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных (в основном игровых) методов и средств обучения.

Актуальность и новизна заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

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

Основные задачи:

- 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.

Особенности программы «ПервоЛого» 3.0

В программу входят: графический редактор, музыкальный редактор, до сотни черепашек, 64 полноцветных формы для них,

ния собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

В ПервоЛого решен вопрос о "наследственности" Лого-программ. Ученик, освоивший ПервоЛого, без труда перейдёт к работе в ЛогоМирах 2.0. Кроме того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу. Таким образом. Соблюдается преемственность ПервоЛого 3.0 и программы ЛогоМиры 2.0.

Учебно-методический комплект

Для учителя

-Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

-Программа «ПервоЛого 3.0 МАС

-Учебно-методический комплект «ПервоЛого» 3.0

Материально-техническое оснащение

Компьютер, сканер

Место курса в плане внеурочной деятельности

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 34 часа в год.

Продолжительность занятий – 30-35 минут, работа на компьютере не более 10-15 минут.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации. Со второго года обучения наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты. В рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

Формами подведения итогов являются демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на школьные, городские конкурсы проектов по информатике и ИКТ.

Планируемый уровень подготовки обучающихся на конец учебного года в соответствии с требованиями, установленными федеральными государственными образовательными стандартами, образовательной программой образовательного учреждения

В рабочей программе заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

Личностные, метапредметные результаты освоения курса

Личностные

-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.

Метапредметные

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);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- 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

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;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Формирование навыков смыслового чтения и работы с текстом

Ученик научится

- находить информацию по заданию учителя
 - понимать информацию словесно, в виде картинок;
- использовать чтение для нахождения информации
- формулировать несложные выводы, основываясь на тексте; отвечать на поставленный вопрос
 - высказывать оценочные суждения и свою точку зрения о прочитанном тексте;
 - участвовать в диалоге

Ученик получит возможность научиться

- использовать заголовки для поиска нужной информации;
- сопоставлять различные точки зрения.

-

Результативность программы обучающихся

Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:

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

Первый уровень результатов

Предполагает приобретение новых знаний. Результат выражается в понимании детьми сути учебной деятельности. Результаты первого уровня: приобретение школьниками знаний назначения компьютера как средства обработки различного вида информации.

Итоги достижения результатов первого уровня: практические занятия, беседы.

Второй уровень результатов

Предполагает позитивное отношение детей к базовым знаниям. Результат проявляется в активном использовании школьниками полученных знаний, приобретении опыта самостоятельного поиска. Результаты второго уровня: получение школьниками опыта умение выбирать из представленных программных средств такие, которые необходимы для познавательной или игровой деятельности.

Итоги достижения результатов второго уровня: практические занятия, творческие проекты.

Третий уровень результатов

Предполагает получение школьниками самостоятельного социального опыта. Результат проявляется в умении школьников реализовать простейшие проекты по самостоятельно выбранному направлению. Результаты третьего уровня: получение школьниками опыта самостоятельного действия осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого, способность работать с текстом.

Итоги достижения результатов третьего уровня: выставки, конкурсы компьютерных мультипликационных 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.

Форма оценки – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.

Содержание программы

Введение

Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Выбор пункта *Новый* в меню Альбома. (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон, то новый альбом будет копией шаблона). Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка. Знакомство с меню *Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница* и т.д.

Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы

Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап). Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Работа с рисунком и формами Черепашки

Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки или фотографии. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего

размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

Объекты, управление объектами

Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

Взаимодействие объектов

Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды

бесконечное число раз. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

Работа с текстом

Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

Создание простейших альбомов

Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом. Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов, тем	Кол-во часов	Планир. сроки	Фактич. сроки
Тема 1. Введение (1 часа)				
1 .	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.	1	1 неделя	
Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (6 часов)				
2.	Как создать свой альбом	1	2 неделя	
3.	Создание личного альбома в среде ПервоЛого.	1	3 неделя	
4.	Создание личного альбома в среде ПервоЛого. Закрепление	1	4 неделя	
5.	Инструменты ПервоЛого.	1	5 неделя	
6.	Закладки ПервоЛого.	1	6 неделя	
7.	Оформление проекта «Орнаменты», «Рамочки» проект	1	7 неделя	
Тема 3 Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)				
8.	Многообразие форм черепашки	1	8 неделя	
9.	Изменение форм черепашки.	1	9 неделя	
10.	Как надеть форму на черепашку	1	10 неделя	
11.	Как вернуть черепашке исходную форму.	1	11 неделя	
12.	Как удалить форму черепашки.	1	12 неделя	
13.	Создание новой формы.	1	13 неделя	
14.	Оформление проекта «Новый год» проект.	1	14 неделя	
15.	Защита проекта «Новый год»	1	15 неделя	

16.	Копирование форм черепашки.	1	16 неделя	
17.	Копирование части рисунка в форму.	1	17 неделя	
18.	Размещение формы черепашки на лист.	1	18 неделя	
19.	Оформление проекта «Подводный мир» проект	1	19 неделя	
20.	Защита проекта «Подводный мир»	1	20 неделя	
Тема 4 Объекты, управление объектами (13 часов)				
21.	Команды управления черепашкой	1	21 неделя	
22.	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	1	22 неделя	
23.	Команды: «Иди», «Повернись»	1	23 неделя	
24.	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	1	24 неделя	
25.	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	1	25 неделя	
26.	Оформление проекта «Космос»	1	26 неделя	
27.	Защита проекта «Космос»	1	27 неделя	
28.	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	1	28 неделя	
29.	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	1	29 неделя	
30.	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	1	30 неделя	
31.	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	1	31 неделя	
32.	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	1	32 неделя	
33.	Оформление проекта и защита проекта.	1	33 неделя	
34.	Итоговое занятие	1	34 неделя	