

они могут решать успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

ОПИСАНИЕ МЕСТА УЧЕБНОГО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа рассчитана на 1 год. Количество часов в неделю – 1. За год - 34 часа. В основу обучения положены практические групповые занятия. Продолжительность занятий – 45 минут, из которых работа за компьютером занимает не более 20 минут.

Личностные, метапредметные результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Первые шаги в программирование»

В результате освоения программы формируются умения, соответствующие требованиям федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Личностные УУД:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир проектов»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные УУД:

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;
- контроль 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.

Формы подведения итогов реализации программы

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого. Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

Способ оценки – как правило, устный. При изложении оценки учитель отмечает недостатки выполненной работы, но основной акцент делает на ее достоинства, чтобы у ребенка сформировалось ощущение успеха с нацеленностью на исправление недостатков.

Итогом является прокт, созданный в компьютерной среде «ПервоЛого»

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Тема 1: Введение (2 часа)

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.

Тема 2: Информация и информационные процессы (15 часов)

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.Правила работы за компьютером. Сопоставление роли и назначения компьютерного и реального рабочего стола.

Назначение объектов компьютерного Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.

Знакомство с клавиатурой. Первые навыки работы на клавиатуре. Выполнение заданий из клавиатурного тренажера. Работа в текстовом редакторе. Набор текста, специальных символов и знаков.

Тема3: Вычисления на компьютере с помощью калькулятора (1 час)

Выполнение простейших математических операций с помощью калькулятора.

Тема 4: Освоение графической среды ПервоЛого (7 часов)

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 картинка,

сформированной в другой программе, отсканированной картинка 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.

Знакомство с панелью инструментов среды ПервоЛого . Создание компьютерного рисунка с помощью карандаша и кисти. Создание компьютерного рисунка с помощью графических примитивов. Создание компьютерного рисунка с помощью графического планшета.

Тема 5: Развитие логического мышления с помощью среды ПервоЛого и компьютерных игр (6 часов)

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 ко-

манды бесконечное число раз. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма. Выполнение заданий в среде ПервоЛого на логическое мышление. Понятие команды в среде.

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.

Тема 6: Обработка текстовой информации (2 часа)

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 вставления 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.

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

Тема 7: Подведение итогов (1 час)

В итоговую работу входят все темы пройденные в учебном году.

Формами подведения итогов являются демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов.

При освоении курса большое внимание уделяется проведению практических работ. В соответствии с данной программой на каждом занятии запланирована практическая часть.

Перечень практических работ:

Практическая работа №1 «Приемы работы с мышью в программе ПервоЛого»;

Практическая работа №2 «Определение скорости набора символов за минуту с помощью клавиатурного тренажера»;

Практическая работа №3 «Выполнение упражнений из клавиатурного тренажера»;

Практическая работа №4 «Знакомство со специальными символами, набор текста»;

Практическая работа №5 «Выполнение простейших математических операций с помощью калькулятора»;

Практическая работа №6 «Знакомство с панелью инструментов среды ПервоЛого»;

Практическая работа №7 «Создание компьютерного рисунка с помощью карандаша и кисти на свободную тему»;

Практическая работа №8 «Создание компьютерного рисунка на свободную тему с помощью графических примитивов»;

Практическая работа №9 «Выполнение упражнения на координацию рук и глаз с помощью графического планшета»

Практическая работа №10 «Рисуем шахматную доску с помощью графического планшета»;

Практическая работа №11 «Выполнение заданий в среде ПервоЛого на логическое мышление»;

Практическая работа №12 «Компьютерные игры на развитие логики»;

Практическая работа №13 «Набор и редактирование сложного текста»;

Практическая работа №14 «Подводный мир»;

Практическая работа №15 «Орнаменты»;

Практическая работа №16 «Зоопарк»;

Практическая работа №17 «Шотландский плед»;

Практическая работа №18 «Подводный мир 2»;

Практическая работа №19 «Орнаменты 2»;

Практическая работа №20 «Зоопарк 2»;

Практическая работа №21 «Шотландский плед 2».

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

	Дата	Тема урока	Возможные виды деятельности обучающихся.	Планируемые результаты	
				предметные	метапредметные
1.		Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	-безопасной работе за компьютером; - правильно вести себя в специализированном классе	осознавать потребность в дополнительной информации; овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
2.		Как создать свой альбом. Создание личного альбома в среде ПервоЛого.	Выбор пункта <i>Новый</i> в меню Альбом . (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон , то новый альбом будет копией шаблона). Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.	-создавать новый альбом; - использовать меню Альбом	- создавать альбом с среде ПервоЛого - ориентироваться в среде ПервоЛого
3.		Инструменты ПервоЛого.	Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.	-различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	-определять возможные источники информации и стратегии их поиска;
4.		Закладки ПервоЛого.	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист).	- менять костюм черепашки, -управлять действиями черепашки - реагировать на щелчок мышки, на цвет рисунка, по которому она ползет, навстречу с другой черепашкой или на сигнал светофора.	-осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, библиотеках;
5.		Оформление проекта «Подводный»	Этапы проекта: -исследовательский этап.	-оформлять проект, согласно требованиям;	-анализировать полученные из

		мир».	-технологический этап.	-использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	наблюдений сведения; -обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения; -оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -управлять объектами на экране монитора
6.		Оформление проекта «Подводный мир».	Технологический этап выполнения проекта.	-использовать инструменты; -формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;	
7.		Защита проекта «Подводный мир»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	преобразовывать информацию из одного вида в другой;
8.		Многообразие форм черепашки	Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке. Открытие закладки с формами черепашки.	-изменять формы черепашек -выполнять основные команды управления «черепашкой»;	логически обосновывать и аргументировать суждения.
9.		Изменение форм черепашки.	Выполнение команд под руководством учителя: выбрать в инструментах Ключ . Щелкнуть Ключом на форме. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаём новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой . Поменяйте форму.	- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
10.		Как надеть форму на черепашку	Чтобы надеть на черепашку исходную, черепашую форму, достаточно щелкнуть стрелкой на соответствующей клетке. Если на листе несколько черепах, то эту команду, выполнит, как всегда, главная черепаха .	- надевать форму на черепашку;	с помощью сравнения выделять

11.		Как вернуть черепашке исходную форму.	Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки , использование уже имеющейся картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии.		-возвращать черепашке исходную форму; -копировать форму; - создавать новую форму; - копировать часть рисунка в форму; - помещать форму в качестве картинке на лист.	отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов; -объединять предметы по общему признаку; -различать целое и части; -представлять информацию в табличной форме, в виде схем; -составлять и исполнять несложные алгоритмы; -оформлять проект, согласно требованиям;
12.		Создание новой формы.	Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки , использование уже имеющейся картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии.			-определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -управлять объектами на экране монитора
13.		Оформление проекта «Круговорот воды в природе».				-целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства;
14.		Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	Выбор объектов, конструирование сюжета		-вести диалог, координировать свои действия с действиями партнёра по совместной деятельности; -организовывать рабочее пространство и рационально использовать рабочее время; -решать творческие задачи.	-формулировать задачи и определять действия по
15.		Защита проекта «Круговорот воды в природе»	Защита собственных проектов учащихся.		-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	
16.		Копирование форм черепашки.	Изменить уже имеющуюся форму можно, открыв ее Ключом или правой кнопкой мышки. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой . Поменяйте форму.		-копировать формы черепашки -правильно вести себя в специализированном классе	
17.		Копирование части рисунка в форму	Выделение части рисунка подходящего размера. Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов возьмите «руку», щелкните кулаком на нужной клетке в наборе форм - в клетке появится новая форма.		- копировать часть рисунка в форму	
18.		Размещение формы черепашки на лист.	Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов выбрать «руку», щелкните кулаком на нужном месте листа - на листе появится картинка; взяв мышкой за один из 4 черных квадратиков можно изменить размер картинке; как только вы щелкните мышкой мимо картинке, картинка "приклеится" к листу		-размещать формы черепашки на лист	

					их реализации;
19.		Подготовка материала к проекту «Детская площадка»	Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.	- подбирать информацию по заданной теме; -оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого	- устанавливать функциональные связи и отношения;
20.		Оформление проекта «Детская площадка»	Выбор объектов, конструирование сюжета	-правильно вести себя в специализированном классе	.- выделять отдельные признаки предметов с помощью сравнения, высказывать суждения на основе сравнения;
21.		Оформление проекта «Детская площадка»		- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	
22.		Защита проекта «Детская площадка»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	-приёмам монологической и диалогической речи. -оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
23.		Команды управления черепашкой	Общее представление о 22-х основных командах.	-понимать смысл команд черепашки	-понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
24.		Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» и наблюдение результата выполнения команд. (По команде «Увеличься» черепашка увеличивается в размере. Если черепашка уже достигла самого большого из возможных размеров, то после команды «Увеличься» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "+". По команде «Уменьшись» черепашка уменьшится в размере. Если черепашка уже достигла самого меньшего из возможных размеров, то после команды «Уменьшись» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "минус".	- использовать команды «Увеличься», «Уменьшись» -выполнять основные команды управления «черепашкой»; -осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	-работать с наглядно представленными на экране информационными объек-
25.		Команды: «Иди», «Повернись»	Изучение правила выполнения команд «Иди», «Повернись» и наблюдение результата выполнения команд. (Команда «Иди» перемещает черепашку вперед на заданное расстояние. Щелкнув на этой команде, откроется окно, в котором указывается размер шага черепашки. Команда «Повернись» поворачивает черепашку на задан-	-использовать команды «Иди», «Повернись» -правильно вести себя в специализированном классе	

			ный угол. На клетке с этой командой нарисован штурвал. Щелкнув на этой команде, откроется окно выбора угла поворота).		тами, применяя мышшь и клавиатуру;
26.		Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». (Команда «Опусти перо» и следующие за ней команды «Подними перо» и «Измени перо» управляют пером черепашки. Изначально перо тонкое черного цвета, однако его цвет и толщину можно изменить (см. 6.3. Как изменить цвет и толщину пера черепашки). У новорожденной черепашки перо поднято. По команде «Подними перо» черепашка убирает (поднимает) перо и в дальнейшем, выполняя команду «Иди», не оставляет за собой следа. Черепашка не будет оставлять след пером до тех пор, пока вы не попросите ее выполнить команду «Опусти перо.»)	- использовать команды «Опусти перо», «Измени перо»; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;	-управлять объектами на экране монитора; -целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
27.		Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	Изучение правил выполнения команд «Вылей краску», «Сотри рисунок» и наблюдение результата выполнения этих команд. (Команда «Вылей краску» просит черепашку залить замкнутую область, внутри которой она находится. Цвет заливки совпадает с цветом пера черепашки . Результат выполнения этой команды аналогичен щелчку Лейкой из Рисовалки . Команда «Сотри рисунок» стирает фон на открытом листе альбома. Если вы в какой-то момент заморозили фон с помощью инструмента Запри/Ототри картинку из Рисовалки, а потом продолжили рисовать на нем, то по команде «Сотри рисунок» сотрется лишь та часть картинку, которую вы сделали после заморозки фона. На клетке с этой командой изображен чистый лист).	использовать команды «Вылей краску», «Сотри рисунок»	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; -находить необходимый учебный материал;
28.		Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	Изучение правил выполнения команд «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения этих команд. (По команде «Покажись» спрятанная командой « Спрячься » черепашка становится видимой. Команда «Спрячься» прячет черепашку, делая ее невидимой. Невидимая черепашка выполняет все команды. Например, если черепашка до этого выполнила команду « Опусти перо », то по команде « Иди » она нарисует линию. Команды «Перед всеми» и « Позади всех » меняют порядок черепашек. Черепашки находятся над листом альбома, черепашка, родившаяся позже, расположена "ближе к нам" - она заслоняет черепашек, родившихся раньше. Команда «Перед всеми» перемещает черепашку "наверх", на передний план).	-использовать команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	-умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира. -выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения;
29.		Подготовка материала к проекту «В зоопарке»	Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке»	- подбирать информацию по заданной теме;	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого
30.		Оформление проекта «В зоопарке»	Выбор объектов, конструирование сюжета		

31.		Защита проекта «В зоопарке»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	-определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижения
32.		Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри» и наблюдение за результатами выполнения этих команд. (По команде «Домой» черепашка устанавливается в центр листа и поворачивается при этом головой вверх, в исходном направлении. Если черепашка до этого опустила перо, то при перемещении в центр экрана, она оставит за собой след. Команда «Замри» останавливает работу черепашки, запущенной щелчком мышки. На клетке с этой командой изображен красный сигнал светофора «Замри» По команде «Отомри» запускаются инструкции черепашки (см. Учим черепашку реагировать на щелчок мышки). На клетке с командой помещён зеленый сигнал светофора:	-использовать команды: «Домой», «Замри - Отомри» -выполнять основные команды управления «черепашкой»;	проверять достижения с помощью учителя; -целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
33-34		Мой проект	Закрепление изученного материала	-обобщать учебный материал, делать выводы	

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006

Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.

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

Планируемые результаты обучения:

Обучающийся должен знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- основные сферы применения компьютеров;
- основные команды управления «черепашкой»;
- технологию создания личного альбома в среде ПервоЛого;
- правила работы в сотрудничестве;
- правила оформления проекта;
- правила анализа собственной деятельности (ее хода и промежуточных результатов);
- правила использования монологической речи;

Обучающийся должен уметь:

- определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
- действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- находить общий признак для группы предметов;
- управлять объектами на экране монитора;
- четко понимать сформулированную идею и цель проекта;
- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний;
- целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.

