

Муниципальное казенное образовательное учреждение
«Брусовская средняя общеобразовательная школа»
Поныровского района Курской области

ПРИНЯТА:

Педагогическим советом
МКОУ «Брусовская СОШ»
Протокол №7 от 27 июня 2024 г

УТВЕРЖДЕНА:

приказ по МКОУ «Брусовская СОШ»
от 26 августа 2024 г. № 1-30
Директор школы _____ Костина Т. А.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Азбука в ПервоЛого»

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 36 часов

**Автор-составитель: Политова Алла Ивановна,
педагог дополнительного образования**

с. Брусовое, 2024

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Образовательная область программы

Настоящая программа имеет техническую направленность и предназначена для получения младшими школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Рабочая программа курса «Азбука в ПервоЛого» составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения;
- Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф.Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2016 г.
- Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2015 г.

Универсальная учебная компьютерная среда ПервоЛого разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo ComputerSystems Inc.

Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей.

Нормативно-правовая база для составления программы: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Концепция развития

дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р, Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14), Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.10.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации», Приказ Департамента образования города Москвы № 922 от 17.12.2014 г. «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014–2015 учебном году» (в редакции от 07.08.2015 г. № 1308, от 08.09.2015 г. № 2074, от 30.08.2016 г. № 1035, от 31.01.2017 г. № 30).

1.2. Актуальность и особенность программы

ПервоЛого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для начального школьного образования. Содержит минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок.

Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его инструментарием. При работе с Лого не придется тратить время на предварительное изучение системы.

Запуская программу, открывается компьютерный альбом, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять черепашками и т.д.

Программа управляется с помощью простого графического меню. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. В системе Лого Миры (Лого) активно используется визуализация – она может быть применена для решения задач, интересных ребенку.

Лого – среда, открытая для занятий любым школьным предметом. Лого важен не как язык программирования, а как средство развития личности,

познания мира. Ребенок учится анализировать любую проблему, относиться к любой ошибке не как к катастрофе, а как к тому, что следует найти и исправить.

1.3. Цель и задачи программы

Цель программы – овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ программирования и приобретение умений в совместной проектно-творческой деятельности.

Программа позволяет решить ряд задач.

Обучающие задачи:

1. Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
2. Освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
3. Обучение основам алгоритмизации и программирования.
4. Овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
5. Развитие образного, художественного мышления.
6. Развитие мелкой моторики.
7. Приобщение к проектно-творческой деятельности.
8. Развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка.

Развивающие задачи:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие умения работать над проектом в команде, эффективно

распределять обязанности.

4. Развитие памяти, внимания, творческих способностей, воображения, вариативности мышления.

Воспитательные задачи:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Решение данных задач способствует:

- выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации;
- формированию алгоритмического мышления школьников;
- развитию навыков проектно-творческой деятельности;
- воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач.

1.4. Общая характеристика предмета

Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка.

К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство мультипликации, близкое и понятное детям. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное

усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов.

Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки, графический текст и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Лого – это философия образования, это компьютер для детей, это индивидуальное обучение, конструктивизм: ребёнок как создатель, это развитие творческих способностей, это развитие практических навыков решения ежедневных задач.

Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей, а использование в начальной школе информационных технологий создает условия для самостоятельной творческой деятельности ребят.

1.5. Возраст обучающихся по программе

Данная программа ориентирована на детей начальной школы (1-4 классы), возраст детей **7-10 лет**.

1.6. Механизм и срок реализации программы

Данная программа рассчитана на **1 год** обучения.

Исходя из специфики занятий по данной программе, предельная наполняемость учебной группы составляет 15 человек. Такое количество детей

является оптимальным для организации учебной деятельности.

1.7. Форма и режим занятий

Организация занятий построена следующим образом:

1 раз в неделю по 1 занятию, 36 занятий за год.

Продолжительность одного занятия 45 минут, включая непосредственно содержательный аспект в соответствии с учебно-тематическим планированием, а также с учетом организационных и заключительных моментов занятия.

Основной принцип работы объединения – сочетание различных видов учебно-творческой деятельности, путем их частой смены.

Занятия проводятся в игровой форме, которое является обязательным для занятий с дошкольниками. Вместе с тем, широкое привлечение игровых элементов не должно снижать обучающей, развивающей, воспитывающей роли занятий.

1.8. Планируемые результаты.

Формы контроля и оценочные материалы

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

Учащиеся должны знать:

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

- технологию создания декорации микромира

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.

2. Учебно-тематический план

Наименование разделов, тем	Количество часов
Введение.	1
Интегрированная среда ПервоЛого. Инструменты, закладки.	5
Работа с рисунком и формами Черепашки.	5
Объекты .Управление объектами.	8
Команды управления черепашкой.	2
Мультимедиа.	5
Кнопки. Тексты.	8
Резервные уроки.	2
Итого:	36

Содержание курса

«Программирование в среде ПервоЛого» Знакомство со средой ПервоЛого и технологией работы в ней.

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.

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

Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему

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.

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.

Тематический план

№ темы	Название темы	Кол-во часов
Тема №1. Введение.		1 час
1.	Вводный инструктаж. Правила поведения при работе с компьютером, техника безопасности.	1
	Знакомство с компьютером семейства APPLE.	
	Включение, загрузка и выключение компьютера.	
Тема №2. Интегрированная среда ПервоЛого. Инструменты, закладки.		5 часов
1.	Закладки ПервоЛОГО. Формы черепашки. Оглавление альбома. Команды управления черепашкой. Мультимедиа.	1
2.	Рисовалка. Библиотека картинок. Палитра.	1
3.	Рисовалка. Выделение части рисунка. Удаление части рисунка. Перемещение части рисунка.	1
4.	Рисовалка. Копирование части рисунка. Меняем размеры части рисунка.	1
5.	Оформление проекта «Визитка».	1
Тема №3. Работа с рисунком и формами Черепашки.		5 часов
1.	Как надеть форму черепашки. Как вернуть черепашке исходную форму.	1
2.	Создание новой формы.	1
3.	Многообразие форм черепашки.	1
4.	Копирование форм черепашки.	1
5.	Оформление проекта «Зоопарк».	1
Тема №4 Объекты .Управление объектами.		8 часов
1.	Команды управления черепашкой. Команды «Иди», «Повернись».	1
2.	Команды «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо».	1

3.	Команды «Вылей краску», «Сотри рисунок» «Штамп».	1
4.	Оформление проекта «Новогодняя открытка».	1
5.	Команды «Покажись», «Спрячься» «Перед всеми» «Позади всех».	1
6.	Команды «Пауза», «Домой», «Курс на север», «Отомри», «Замри».	1
7.	Команды «Выключи все». Светофор.	1
8.	Оформление проекта «Город». «Улицы города».	1
Тема №5. Команды управления черепашкой.		2 часа
1.	Поздравительные открытки «Ко Дню Защитника Отечества», «8 марта».	1
2.	Проект «Живые картинки»	1
Тема №6. Мультимедиа.		5 часов
1.	Вставляем в альбом готовый звуковой файл. Звук. Запись. Удаление.	1
2-3	Запись текста. Работа с микрофоном. Проект «Загадки», «Стихи».	2
4-5	Оформление проекта. «Живая Азбука»	2
Тема №7. Кнопки. Тексты.		8 часов
1.	Создаем кнопку. Создаем текстовое окно.	1
2.	Работаем с текстом.	1
3.	Проект «Космос»	1
4.	Проект «Пришла весна»	1
5.	Проект «Моя семья»	1
6-7	Проект «Мой мультфильм»	2
8	Защита проекта.	1
Тема №8. Резервные уроки		2 часа

Описание материально-технического обеспечения.

1. Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа Первого 3.0.
3. Возможность выхода в Интернет.
4. Электронный учебник Первого 3.0.
5. Видеоуроки.
6. Демонстрационные уроки и проекты на каждую тему.
7. Мультимедийное оборудование.
8. Сканер.

Литература для преподавателя

- ✓ Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.:Институт новых технологий, 2015
- ✓ Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2016. С. 83-91.
- ✓ Богомолова Е.В. Психолого-педагогические аспекты обучения информатике в начальной школе: Учебно- методическое пособие. Рязань, 2013.
- ✓ Методическая газета для учителей информатики «Информатика», Издательский дом «Первое сентября», № 6, № 8 2006 года, № 23 2016 года.
- ✓ Ильясова Э.Н. Психолого-педагогические проблемы информатизации начального образования: Учебно- методические материалы для студентов. Стерлитамак, 2015.

Литература для обучающихся:

- ✓ Истомина Т.Л. Обучение информатики в среде Лого, 2017
 - ✓ Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Инновых технологий, 2016
- ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)