

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Белоярского района
«Средняя общеобразовательная школа п. Верхнеказымский»

РАССМОТРЕНО на педагогическом совете Протокол №1 от 30.08.2024г.	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора  О.С. Корнева «30» августа 2024г.	УТВЕРЖДЕНО Директор СОШ п. Верхнеказымский  Н.В. Степура от 30.08.2024 № 603-о
---	--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ПервоЛого»

для 5 класса

на 2024–2025 учебный год

Автор-составитель:
Сех Евгений Викторович,
учитель

Пояснительная записка

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологий выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках даёт возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать **создание мультипликационного фильма**. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Новизна: ПервоЛого 3.0 - интегрированная творческая среда на базе языка Лого для начального школьного и внешкольного образования. Минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок, акцент на управление мышью - все эти элементы простого и дружелюбного интерфейса программы способствует быстрому освоению детьми навыков общения с современным компьютером. Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его инструментарием, позволяет осуществлять проектный подход к знаниям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Цель программы: начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы в программе «ПервоЛого», ориентирование в программе, умение создавать рисунки, несложный мультфильм.

Задачи программы:

- овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию рисунков, несложных мультфильмов в программе «ПервоЛого»;
- развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Программа разработана для учащихся 3 класса. Занятия проходят раз в неделю, всего 34 часа в год. Отбор материала в программе соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся начальной школы.

1. Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные и метапредметные результаты освоения учебного курса

Личностные

- 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

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обрабатывает информацию (с помощью ИКТ);
- анализирует информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделяет и формулирует познавательную цель;
- использует общие приёмы решения задач;
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- моделирует, т.е. выделяет и обобщенно фиксирует группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подводит под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;

Регулятивные

- умеет формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывает практическую задачу в познавательную;
- ставит новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;

- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использует речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимает предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделяет и формулирует то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить;

Коммуникативные

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;
- предлагает помощь и сотрудничество;
- договаривается о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушает собеседника;
- формулирует собственное мнение и позицию;
- осуществляет взаимный контроль;
- адекватно оценивает собственное поведение и поведение окружающих.

2. Содержание курса

Интегрированная среда ПервоЛого.

Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома. Создание рисунка «Золотая осень».

Работа с рисунком и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.

Создание рисунков: «Подводный мир», «Космос». Создание рисунка на свободную тему.

Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

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

Оживление сюжетов: «Новый год». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

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.

Работа с текстом.

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

Работа с графической информацией.

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта «Новогодняя открытка».

Работа со звуковой информацией.

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Создание простейших мультимедийных проектов.
Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.
Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.
Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.

Программа реализуется на базе центра образования естественно-научной и технологической направленности «Точка роста».

Приложение к рабочей программе по курсу внеурочной деятельности «ПервоЛого»

Рассмотрено на методическом объединении
Протокол № 1 от 30.08.2024г.

Принято на педагогическом совете
Протокол № 1 от 30.08.2024г.

Утверждена
Приказ № 603-о от 30.08.2024г.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ на 2024-2025 учебный год
ПервоЛого**

Учитель: Сех Евгений Викторович
Класс: 5

Общее количество часов на предмет по учебному плану – 34 ч., по 1 часу в неделю.

Всего учебных недель - 34.

Из них на:

I четверть – 4 ч.

II четверть – 4 ч.

III четверть – 5 ч.

IV четверть – 4 ч.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Дата	Коррек- тировка	Тема занятия	Кол-во часов	Формы проведения
1	03.09		Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере. Знакомство с устройствами компьютера.	1	Лекция
2	10.09		В гостях у ПервоЛого. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	1	Лекция
3	17.09		В гостях у ПервоЛого. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	1	Практикум
4	24.09		Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Золотая осень»	1	Лекция
5	01.10		Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Золотая осень»	1	Практикум
6	08.10		Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Золотая осень»	1	Практикум
7	15.10		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	1	Лекция
8	22.10		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	1	Практикум
9-10	05.11		Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	1	Лекция
10	12.11		Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	1	Практикум
11	19.11		Работа с текстом.	1	Лекция
12	26.11		Работа с текстом.	1	Практикум
13	03.12		Работа с графической информацией.	1	Лекция
14	10.12		Работа с графической информацией.	1	Практикум
15	17.12		Работа со звуковой информацией.	1	Лекция
16	24.12		Работа со звуковой информацией.	1	Практикум
17	14.01		Создание простейших мультимедийных проектов.	1	Лекция
18	21.01		Создание простейших мультимедийных проектов.	1	Практикум
19	28.01		Создание простейших мультимедийных проектов.	1	Практикум

20	04.02		Интерфейс среды ПервоЛого. Демонстрация готовых альбомов	1	Лекция
21	11.02		Окно ПервоЛого. Начало работы с альбомом.	1	Практикум
22	18.02		Графический редактор ПервоЛого. Учимся использовать его инструменты и палитру.	1	Лекция
23	25.02		Графический редактор ПервоЛого. Учимся использовать его инструменты и палитру.	1	Практикум
24	04.03		Графический редактор ПервоЛого. Выделение рисунка, перемещение, удаление и копирование	1	Практикум
25	11.03		Используем готовые формы черепашки	1	Практикум
26	18.03		Добавляем новый лист	1	Лекция
27	25.03		Создаем декорации	1	Лекция
28	08.04		Создаем декорации	1	Практикум
29	15.04		Создание и редактирование мелодии и звуков.	1	Лекция
30	22.04		Создание и редактирование мелодии и звуков.	1	Практикум
31	29.04		Создание мультфильма.	1	Лекция
32	06.05		Создание мультфильма.	1	Практикум
33	13.05		Создание мультфильма.	1	Практикум
34	20.05		Представление мультфильма в среде ПервоЛого	1	Практикум
ИТОГО:				34 ч	

Список литературы

Литература для учащихся:

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

Литература для учителя:

1. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
2. Методическая газета для учителей информатики «Информатика», Издательский дом «Первое сентября», № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
3. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)