

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ «ЛИЦЕЙ №1571»



Утверждаю
Директор ГБОУ Лицей №1571

М.В. Варгамян
«01» сентября 2016 г.

Рекомендовано
программно-методическим советом
протокол № 1 «01» сентября 2016 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ИНФОЗНАЙКА»

(ознакомительная, технической направленности)

Возраст обучающихся: 8 – 11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Глинкина А.В.

педагог дополнительного образования

по программе работают:

Глинкина А.В.

Колесова А.А.

педагоги дополнительного образования

Пояснительная записка

Тип и вид программы - дополнительная общеобразовательная общеразвивающая ознакомительная программа технической направленности.

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

Необходимость приобщения младших школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации.

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.

Лого – это философия образования, это компьютер для детей, это индивидуальное обучение, конструктивизм: ребёнок как зодчий, 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.

В современной дидактике одним из инновационных направлений является метод проектов. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся. Также метод проектов развивает умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления. Данный метод наиболее легко вписывается в учебный процесс.

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

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КУРСА

Цель курса: организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности построенной на основе компьютерной среды Лого.

Основные задачи курса:

- способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;

- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки;
- развитие критического мышления.

ЗАДАЧИ:

Образовательные:

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.

Воспитательные:

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

Развивающие:

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.

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.

Общая характеристика

Среди проблем, обращающих на себя внимание педагогов, все большее значение приобретают те, которые связаны с поисками путей повышения качества и эффективности обучения. Одним из критериев оценки эффективности обучения является наличие интереса у учащихся.

Потребность в активной познавательной деятельности возникает в конце младшего школьного возраста. Ведущая педагогическая идея в работе с младшими школьниками – создание ситуации успеха в наиболее значимых видах деятельности, дающих возможность позитивного самоутверждения личности.

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. В ПервоЛого решен вопрос о «наследственности» Лого-программ. Ребенку, «выросшему» из ПервоЛого, не составляет труда перейти к работе в ЛогоМирах 2.0. Более того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу. 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.

Данная программа реализуется в виде внеучебных занятий. Неаудиторные занятия имеют форму беседы (создании сюжета, эскизов героев и их движений), демонстрации видеурока и его обсуждение, демонстрации разработанного задания, его обсуждения, выполнения практического задания по образцу и практических индивидуальных заданий на компьютеризированных рабочих местах. Основной упор сделан именно на практические занятия, в ходе которых учащиеся приобретают устойчивые навыки работы с компьютерной техникой и подготовки требуемой информации (фонов, форм, сканированных рисунков, музыки).

Срок реализации

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 33 часа в год.

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. 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 составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Способ проверки – отработка типовых задач на компьютере, выполнение практических работ, обсуждение результатов выполнения индивидуальных практических заданий, показ тематических работ среди учащихся ДОП, итоговый конкурс компьютерных проектов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

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

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;
- 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.

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 черепаху. 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.

Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся

4 класс

(1 час в неделю, всего 33ч.)

	<i>Тема урока, тип урока</i>	Характеристика основных видов деятельности		
		<i>Элемент содержания</i>	ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ	
1	Вводное занятие	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	Программа ПервоЛого	Знакомство с программой. Возможности программы ПервоЛого.	различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	- создавать альбом с среде ПервоЛого
3	Как работать в ПервоЛого. Интерфейс среды	Знакомство с программой. Возможности программы ПервоЛого. Как использовать инструменты ПервоЛого. Этапы работы в программе	различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	- ориентироваться в среде ПервоЛого

4	Инструменты ПервоЛого	Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.	-различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	
5-6	Рисуем в ПервоЛого	Умение применять инструменты в программе ПервоЛого	различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	с помощью сравнения выделять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов;
7	Проект «Моя визитка»	Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита проекта	-оформлять проект, согласно требованиям; -использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	-объединять предметы по общему признаку; -различать целое и части;
8	Проект «Открытие»	Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита проекта	-использовать инструменты; -формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;	-представлять информацию в табличной форме, в виде схем; -составлять и исполнять несложные алгоритмы;
9	Проект «Обложка любимой книги»	Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита проекта	-оформлять проект, согласно требованиям; -использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	-оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
10	Проект «Школа»	Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита проекта	-оформлять проект, согласно требованиям; -использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	-управлять объектами на экране монитора
11	Закладки ПервоЛого	Функции правой части окна программы (закладки). Набор 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 светового сигнала.	-целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства; -формулировать задачи и определять действия по их реализации;

12	Команда «Светофор»	Изучение правила выполнения команды «Светофор» и наблюдение за результатами выполнения этой команды. («Светофор» - это специальное устройство, позволяющее посылать сообщения черепашкам. В частности, с помощью светофора черепашки могут обмениваться сообщениями друг с другом. Все черепашки в альбоме видят светофор и способны реагировать на его сигналы).	-использовать команду «Светофор»	- определять структуру объекта, находить и выделять значимые функциональные связи и отношения между частями целого; -сравнивать, сопоставлять, оценивать, классифицировать объекты по одному или нескольким основаниям, критериям; -использовать навыки делового партнёрского общения; -самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий;
13	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	Изучение правил выполнения команд «Сообщи», «Выключи всё». (Команда «Сообщи» позволяет черепашке сообщить о чем-то пользователю. Если щелкнуть на клетке команды «Сообщи», то откроется окно, в котором следует указать сообщение. Команда «Выключи всё» полностью останавливает все действия в альбоме: работу черепашек и кнопок, проигрывание музыки и так далее. На клетке с этой командой - поднятая вверх ладонь).	- использовать команды: «Сообщи», «Выключи всё»; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;	- самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий; - планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;
14	Как отменить выполнение команды.	Отработка умения отменять выполнение команды. (Отменить действие последней запущенной команды можно щелкнув на кнопке «Вернуть» в <u>Наборе инструментов</u> . Выполнение всех процессов в альбоме остановится, ПервоЛого постарается вернуть альбом в то состояние, в котором он был перед запуском последней команды).	-отменять выполнение команды; -проводить анализ при решении логических задач; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;	- самостоятельно определять порядок действий; - планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;
15	Способы создания мультфильма	Изучение способов создания мультфильма	- командам для составления мультфильма	-научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши:
16	Добавление команды в цепочку команд.	Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. (1.Выберите в инструментах <u>Ключ</u> , щёлкнуть на нужной клетке. 2. Щелкнуть мышкой на том месте цепочки, куда необходимо вставить дополнительную команду. В этом месте начнет мигать курсор. Его также можно перемещать по цепочке с помощью клавиш со стрелкой, повернутой вправо, и стрелкой, повернутой влево.	-добавлять команду в цепочку команд; -использовать навыки делового партнёрского общения; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;	- печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и

		3.Чтобы вставить паузу между сменой форм, нужно щелкнуть на команде Пауза. 4. В открывшемся окне установить длительность паузы. 5. Нажать на кнопку ОК).		способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;
17	Удаление команды из цепочки команд	Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. (1. Выбрать <u>Ножницы</u> в Ящике с инструментами. 2. Щелкнуть Ножницами на лишней команде).	-удалять команду из цепочки команд; -проводить анализ при решении логических задач; -использовать навыки оценочной деятельности; - вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы	
18	Копирование команды	Изучение алгоритма копирования команды. (1. Выбрать в инструментах <u>Руку</u> и установить ее на копируемой клетке. 2. Щелкнуть мышкой - Рука сожмется в кулак. 3. Щелкнуть на нужной клетке в наборе команд. Появится копия команды).	-копировать команду	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; -находить необходимый учебный материал;
19	Изменение параметров команды в цепочке	Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. (1. Выбрать «Ключ» в Наборе инструментов и щелкнуть ключом на команде «Пауза». В открывшемся окне изменить длительность паузы. 2. Установить новое значение параметра и закрыть окно).	-изменять параметры команды в цепочке команд	-умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира. -выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения;
20	Кнопка пошагового выполнения	Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. (Кнопка пошагового выполнения команд доступна, если курсор находится не в конце цепочки команд. Щелкая на этой кнопке, вы будете выполнять цепочку команда за командой. Режим пошагового выполнения поможет при создании длинных цепочек команд).	-использовать кнопку пошагового выполнения команд для создания цепочек команд; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;	-выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов).
21	Выполнение команды	Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз.		

	бесконечное число раз	(Обычно цепочка команд может выполняться достаточно долго (до 9999 раз), но не бесконечно. Иногда же требуется, чтобы цепочка команд выполнялась бесконечно. Например, чтобы черепашка по команде все время двигалась вперед. необходимо создать команду, выполняя которую черепашка двигается вперед на один шаг (см. <u>Добавляем новую команду</u> и <u>Команды управления черепашкой. «Иди»</u>): Таким образом, выполняя команду «Сделай шаг» черепашка выполнит команду «Иди» и сделает шаг, затем выполнит команду «Сделай шаг» и ещё раз шагнет вперед - и так до бесконечности).	-самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле;	
22	Сочинение сказки про черепашку	Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку.	- проводить информационно смысловой анализ сюжета	- планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; - проводить анализ при решении логических задач;
23	Создание мультфильма по сказке.	Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого	-конструировать фрагменты мультфильма по собственному сюжету; - использовать в практической деятельности изученные способы создания мультфильмов	
24	Создание мультфильма по сказке			
25	Представление собственного мультфильма	Представление мультфильма	-строить монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	- выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения.
26	Редактирование текстовой записи команды	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи: - выделения фрагмента текста; -копирование фрагмента текста; - удаление фрагмента текста	- редактировать текстовую запись команды	-научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши:
27	Имя команды	Ознакомление с технологией обработки графических объектов. (Имя команды может быть использовано, в частности, для вызова этой команды в других командах (при	-записывать, изменять имя команды; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для	- печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в

		использовании текстовой записи) и при создании <u>библиотечных процедур</u> . По умолчанию ПервоЛого дает командам имена Команда_1, Команда_2 и т.д. Изменить это имя в поле <i>Имя команды</i> , которое доступно при редактировании <u>текстовой записи команды</u>).	решения поставленной задачи	цвете с помощью графического редактора; -выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов); -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;
28	Создание текстового окна	Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. (Нажмите на кнопку с буквой <u>А</u> в Наборе инструментов. Стрелка превратится в шариковую Ручку. Установите Ручку на листе, нажмите на кнопку мышки и, не отпуская кнопки, нарисуйте прямоугольник для текстового окна нужного Вам размера. Отпустите кнопку мышки - на листе появится текстовое окно. Рядом с текстовым окном (обычно под окном) появится Экранная клавиатура. На клавиатуре изображены русские или латинские буквы в зависимости от того, какая клавиатура выбрана в операционной системе. Русские буквы могут быть расположены на клавиатуре или по алфавиту, или как на пишущей машинке: вид русской клавиатуры определяется в пункте <u>Параметры</u> меню ПервоЛого. Вы можете вводить текст, используя или обычную клавиатуру, или Экранную клавиатуру).	- работать с текстовым окном; -использовать навыки делового партнёрского общения; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;	
29	Работа со сканером	Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера (введение собственных рисунков в память компьютера и использование данной графической информации при выполнении проекта).	-сканировать собственные графические объекты;	
30	Оглавление альбома	Освоение технологических операций по оглавлению альбома. (В альбоме может быть несколько листов - каждый лист со своим фоном, со своими черепашками, со своими кнопками и всем остальным. Можно добавлять листы в альбом и удалять их, листать альбом - как "вручную", так и при помощи команд или кнопок. Одна из закладок пульта управления - это оглавление альбома. Чтобы открыть Оглавление альбома, щелкните по закладке <u>Блокнот</u> в Закладках. Первая клетка Оглавления - специальная. Щелчок на нее добавляет новый лист в альбом. Остальные клетки в Оглавлении предназначены для новых и уже	-изменять оглавление альбома; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для	-самостоятельно отбирать информацию; -самостоятельно выбирать способ решения задачи (проблемы) в ситуации, когда он не виден явно и однозначно из условия задачи; -формировать собственное творческое пространство (альбом); -использовать навыки оценочной деятельности; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;

		существующих листов альбома. Каждому листу в альбоме соответствует клетка в оглавлении. Пустых (совсем без листов) альбомов не бывает. В любом альбоме есть хотя бы один лист: в новом (пустом) альбоме он ровно один. Значок листа, открытого в данный момент, выделяется среди других черной рамкой).	решения поставленной задачи	
31	Добавление, удаление листов в альбоме	Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. (Чтобы добавить новый лист в альбом, щелкнуть на первой клетке закладки Оглавление. Щелкнуть на команде добавления листа в альбом. В альбоме появился новый лист. Добавить лист в альбом можно также с помощью команды Новый меню <u>Листы</u> . После добавления нового листа альбом будет открыт именно на этом листе. Щелчок на любом из значков для листов альбома откроет на экране соответствующий лист. Удалить лист можно с помощью <u>Ножниц</u> в Наборе инструментов, щелкнув на значке листа. Если удалить открытый лист, то на экране появится какой-либо другой лист альбома).	- добавлять и удалять листы в альбоме; -самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле; проводить анализ при решении логических задач;	
32	Добавление звука Вставка звука из файла	Изучение способов вставления готовых файлов в свой альбом. (Проще всего открыть закладку Мультимедиа и перетащить мышкой нужный вам файл на пустую клетку этой закладки. Найти пиктограмму нужного файла. Нажать на неё мышкой и, удерживая кнопку мышки, перетащить пиктограмму в пустую клетку закладки Мультимедиа. В клетке появится соответствующий значок. Второй способ. Открыть пустую клеточку закладки Мультимедиа <u>Ключом</u> или нажав на нее правой кнопкой мыши. На экране появится диалоговое окно Новое Медиа. Чтобы вставить в свой альбом уже существующий звуковой или видео файл, щелкнуть на кнопке с тремя дисками: откроется диалог, в котором нужно указать, какой файл добавить в альбом).	- записывать звуковой файл, используя закладку Мультимедиа - добавлять и удалять листы в альбоме; - отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;	- производить действия со звуковой информацией в среде Перво Лого -пробовать собственные силы в ситуации без авторитета учителя и внимания всего класса -производить поиск информации по заданному условию; готовиться к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме; -оформлять проект, согласно требованиям;

33	Оформление проекта «Скоро лето»	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого	-оформлять проект, исходя из намеченного плана; - использовать в практической деятельности изученные способы создания мультфильмов -вносить своевременные коррективы в работу.	-использовать навыки оценочной деятельности; - вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы; -разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования; -подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении. -использовать знания при выполнении проектов; -использовать навыки оценочной деятельности; -подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.
----	---------------------------------	--	---	--

План занятий по программе внеурочной деятельности «Перволого»

№	Раздел, тема	Кол-во часов
1	Вводное занятие	1
2	Программа Перволого	1
3	Как работать в ПервоЛого. Интерфейс среды	1
4	Инструменты ПервоЛого	1
5 -6	Рисуем в ПервоЛого	1
7	Проект «Моя визитка»	1
8	Проект «Открытка»	1
9	Проект «Обложка любимой книги»	1
10	Проект «Школа»	1
11	Закладки ПервоЛого	1
12	Команда «Светофор»	1
13	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	1
14	Как отменить выполнение команды.	1
15	Способы создания мультфильма	1
16	Добавление команды в цепочку команд.	1
17	Удаление команды из цепочки команд	1
18	Копирование команды	1
19	Изменение параметров команды в цепочке	1
20	Кнопка пошагового выполнения	1
21	Выполнение команды бесконечное число раз	1
22	Сочинение сказки про черепаху	1
23	Создание мультфильма по сказке.	1
24	Создание мультфильма по сказке	1
25	Представление собственного мультфильма	1
26	Редактирование текстовой записи команды	1
27	Имя команды	1
28	Создание текстового окна	1
29	Работа со сканером	1
30	Оглавление альбома	1
31	Добавление, удаление листов в альбоме	1
32	Добавление звука. Вставка звука из файла	1
33	Оформление проекта «Скоро лето»	1

Условия реализации программы

1. Мобильный компьютерный класс.
2. Программа Перволого 3.0.
3. Мультимедийное оборудование.
4. Сканер.

- ✓ Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91.
- ✓ Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. Екатеринбург, 1996.
- ✓ Богомолова Е.В. Психолого-педагогические аспекты обучения информатике в начальной школе: Учебно-методическое пособие. Рязань, 2005.
- ✓ Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
- ✓ Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.
- ✓ Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников // Начальная школа. 2005. № 9.

- ✓ Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Нач.школа. – 2004. - №2.
- ✓ Ильясова Э.Н. Психолого-педагогические проблемы информатизации начального образования: Учебно-методические материалы для студентов. Стерлитамак, 2006.
- ✓ ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
- ✓ Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007
- ✓ Матяш Н.В., Симоненко В.Д. Проектная деятельность младших школьников: Книга для учителя начальных классов. – М.: Вентана-Граф, 2004.
- ✓ Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2008 года.
- ✓ Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/ Полат Е. С. и др. Под ред Е. С. Полат. — М.,: Издательский центр «Академия», 1999.
- ✓ Пахомова Н. Ю. Метод проектов. //Информатика и образование. Международный специальный выпуск журнала: Технологическое образование. 1996.
- ✓ Пахомова Н. Ю. Учебные проекты: его возможности. // Учитель, № 4, 2000, — с. 52-55
- ✓ Полат Е.С., М.Ю. Бухаркина, М.В.Моисеева, А.Е. Петрова "Новые педагогические и информационные технологии в системе образования". М., 2004.
- ✓ Савенков А. И. Творческий проект, или Как провести самостоятельное исследование // Школьные технологии. — 1998. — № 4. — С. 144—148.
- ✓ Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практич. Пос. для работников общеобразовательных учреждений. М.: АРКТИ, 2003.
- ✓ Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
- ✓ Степанова М.В. Учебно-исследовательская деятельность школьников: Учебно-методическое пособие для учителей / Под ред. А.П. Тряпицыной. – СПб.: КАРО, 2006.
- ✓ Уколова А.М. Организация проектной деятельности обучающихся: Учебно-методическое пособие / Автор-составитель Уколова А.М.; Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области. – Курган, 2005.
- ✓ Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2006