

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Хабаровского края
Отдел образования района имени Лазо р. п. Переяславка
МБОУ СОШ №1 р.п. Переяславка

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по ВР



Федоренко В.Н.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ СОШ №1

Сиволонская Р.Х.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ЛогоМиры»
для обучающихся 3- 4 классов

Р.п. Переяславка
2023-2024 учебный год

Пояснительная записка.

Федеральный государственный стандарт требует расширения возможностей использования ИКТ в образовательном процессе. Информационные технологии становятся инструментом формирования универсальных учебных действий школьников. Внедрение компьютерных технологий в процесс обучения детей стало неотъемлемой частью преподавания учебных дисциплин.

Второклассники начинают работать на ноутбуках в программе ЛогоМиры. ЛогоМиры – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для дошкольников и начального школьного образования. Её целью является развитие у детей логического и алгоритмического мышления, творческих способностей, художественных возможностей. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических занятий на компьютере.

Универсальная учебная компьютерная среда ЛогоМиры разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

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.

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

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

Основные задачи состоят в освоении первоначальных навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого, в овладении умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, обучении основам алгоритмизации и программирования, приобщении к проектно-творческой деятельности.

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

В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в классе, оснащенном современными персональными компьютерами.

Программа рассчитана на учащихся 8-9 лет. Срок реализации программы – 1 год. 34 часа в год (1 час в неделю). Продолжительность занятия – 45 мин, в том числе на компьютере 20 мин. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

Данная рабочая программа разработана в соответствии с основными нормативными документами:

1. Закон РФ «Об образовании»;
2. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа»;

3. Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009 г. № 373

4. Письмо Министерства образования и науки Хабаровского края «Организация внеурочной деятельности в начальной школе» от 10 июня 2011 № 04.1-17-4659

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

Метод проверки – отработка задач на компьютере, конкурс компьютерных проектов.

«Лого» – это компьютерная программа (точнее, язык программирования для детей), которой может овладеть ребенок, начиная с 3–4 лет. Но не освоить как готовую компьютерную игру, а научиться использовать возможности компьютера для собственного творчества. Одна из самых привлекательных, лежащих на поверхности, возможностей «Лого» заключается в том, что за несколько часов освоения программы даже самый юный пользователь может создать свой мультфильм или красочную презентацию и озвучить продукт своего творчества. Творческая среда «ЛогоМиры» адресована в первую очередь детям, поэтому имеет понятный, красочный интерфейс, встроенный графический редактор (тысячи цветов), меню готовых форм: 64 полноцветные формы неограниченного размера, до сотни черепашек, параллельные процессы, встроенный справочник и другие широкие возможности применения мультимедийных объектов. В «ЛогоМирах» есть возможность использовать музыку, сочинять и редактировать свои собственные мелодии, выбирать любой инструмент, на котором будет звучать мелодия, определять громкость и темп исполнения.

«Лого» была создана не просто как формализованный язык программирования, а именно как среда, в которой дети могут научиться естественному общению с компьютером. Главным персонажем и партнером ребенка по обучению и общению является компьютерная черепашка, исполняющая его команды. По своему желанию юный пользователь может превратить ее в птичку, собачку, человечка или любой другой привычный атрибут его мира, используя готовые формы или создавая свои собственные. Среда «Лого» проста и легко осваивается ребенком, язык, используемый в «Лого», максимально приближен к естественному. На первом этапе словарь, необходимых для работы команд составляется взрослым, впоследствии учащийся (школы или детского сада) делает это сам.

Запуская программу, учащиеся открывают компьютерный *Альбом*, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять *Черепашками* – главным инструментом *ПервоЛого*. При этом формы *Черепашек* можно редактировать и создавать заново. Работа в *Альбоме* может сопровождаться текстовой и звуковой информацией. Использование *ПервоЛого* позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, окружающий мир, чтение.

Календарно-тематическое планирование курса «ЛогоМиры». .

№	Тема занятия	Количество часов	
		Теория	Практика
1	Среда ЛОГОМиров	0,5	0,5
2	Использование справки, подсказки	0,5	0,5
3	Рисовалка	0,5	0,5
4	Черепашка переодевается и помогает нам рисовать	0,5	0,5
5	Преобразование существующих и создание своих форм	0,5	0,5
6	Ввод текста		1
7	Создание комиксов		1
8	Создание альбома из листов. Создание кнопок		1
9	Первые шаги черепашки		1
10	Команды изменения внешнего вида черепашки. Программная строка	0,5	0,5
11	Создание инструкций персонально для каждой черепашки		1
12	Регулирование параметров бегунком. Создание живой картинке		1
13	Черепашка тоже может рисовать. Команды поворота, управления пером	0,5	0,5
14	Черепашки - строители дома	0,5	0,5
15	Рисунки с повторяющимися частями. Команда ПОВТОРИ	0,5	0,5
16	Рисунки с повторяющимися частями. Команда ПОВТОРИ		1
17	Равносторонние многоугольники, круг	0,5	0,5
18	Симметричные фигуры. Графический редактор помогает рисовать черепашке	0,5	0,5
19	Узоры из частей кругов		1
20	Процедуры – свои команды		1
21	Узоры из вращающихся фигур	0,5	0,5
22	Узоры из других фигур вращения	0,5	0,5
23	Многоугольники с колючками и другими липучками		1
24	Волны, волны		1
25	Рисунок динозаврика		1
26	Черепашка – маляр. Закрашивание замкнутых областей		1
27	Рисунок кораблика в море, выполненный черепашками		1
28	Создание звуковых эффектов	0,5	0,5
29	Самостоятельная работа: создание проектов	0,5	0,5
30	Самостоятельная работа: создание проектов		1

31	Самостоятельная работа: создание проектов		1
32	Самостоятельная работа: создание проектов		1
33	Самостоятельная работа: создание проектов		1
34	Зачетный урок: презентация проектов		1
	Итого	7,5	26,5

Содержание дополнительной образовательной программы

-Знакомство со средой ЛогоМиры.

Изучение меню, знакомство с панелью рисования, знакомство с черепашкой.

-Копирование объектов

Копирование, вставка, удаление различных объектов и черепашек.

-Знакомство с анимацией

Создание анимаций, знакомство со свойствами анимаций.

-Коллекции рисунков

Добавление рисунков из сети Internet или собственных форм в коллекцию рисунков Лого.

-Переходы между листами

Изучение свойств перехода от одного листа к другому.

-Работа с текстом

Создание текстовых окон, форматирование текста, создание прозрачных текстовых окон, перемещение текстовых окон.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения материала:

Личностными результатами изучения курса являются следующие умения:

- эмоционально «проживать» все этапы работы по конструированию, нести ответственность не только за себя, но и за группу учащихся в процессе совместной работы;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;
- обращать внимание на особенности высказываний других людей, принятие иной точки зрения.

Метапредметными результатами изучения курса является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на занятии;
- учиться высказывать своё предположение (гипотезу);
- учиться работать по предложенному учителем плану.

Познавательные УУД:

- ориентироваться в наборе деталей конструктора, в работе с компьютером;
- находить ответы на вопросы в процессе занятий;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);

- слушать и понимать речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

Предметными результатами изучения курса является сформированность следующих умений:

1. Ученик овладеет теоретическими знаниями и практическими умениями работы в программе «ЛогоМиры 3.0».
2. Ученик научится создавать собственный проект с помощью данной программы: презентация, открытка, рисованный мультфильм, анимационный мультфильм
3. Ученик научится озвучивать собственные проекты.
4. Ученик научится пополнять библиотеку программы продуктами из других источников

Критерием освоения материала учебных тем, является успешное выполнение ребятами текущих задач по моделированию и итоговая защита проекта, а выставка работ по окончанию каждой темы даёт возможность оценить художественные и творческие способности детей. При защите каждый ученик делает сообщение, в котором обосновывает принятые им решения для выполнения поставленной задачи.

Всё это способствует формированию умения отстаивать свою точку зрения, логически обосновывать каждый этап выполнения работы, необходимость учитывать не только свои возможности, но и мнение, и навыки партнёров по команде. Важной частью работы является игровое применение моделей собранных различными командами детей в едином комплексе. При этом создаётся общая игровая среда, которая иллюстрирует применение собранных моделей в различных жизненных ситуациях.

Используемая литература

1. Белова Г.В. Программирование в среде Лого. Первые шаги. М., 2006.
2. ЛогоМиры. Справочное пособие /Пер. с англ. С.Ф.Сопрунова; под ред. А.Л.Семенова. М,1996.
3. Яковлева Е.И. ЛогоМиры 3.0. Специальные советы. М., 1996.