

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Татарстан
Муниципальное образование "Черемшанский муниципальный район
Республики Татарстан МБОУ "Кутеминская СОШ"

«Рассмотрено»

Руководитель МО

_____/Иванкина И.В./

ФИО

Протокол № 1 от

« 15 » августа 2023 г.

«Согласовано»

Заместитель директора по ВР МБОУ

«Кутеминская СОШ»

_____/Барабашкина Э.Н./

ФИО

« 21 » августа 2023 г.

«Утверждено»

Директор МБОУ

«Кутеминская СОШ»

_____/Миронов А.В./

ФИО

Приказ № 88 от

« 28 » августа 2023 г.

Программа дополнительного образования
Общеинтеллектуальной направленности
кружка «Перво Лого»
педагога Мироновой М.Н.

Кутема 2023

Пояснительная записка

Одним из главных лозунгов новых стандартов второго поколения является формирование компетентностей ребенка по освоению новых знаний, умений, навыков, способностей. Применение компьютеров в образовательном процессе, становится сегодня неотъемлемой частью школьного образования. Одной из важнейших задач педагога – способствовать всемерному интеллектуальному и творческому развитию личности каждого учащегося.

Программа ПервоЛого разработана специально для школьников. Обучаемый получает возможность создавать достаточно сложные проекты, мультфильмы и другие проекты на любые - как школьные, так и "личные" - темы. Это могут быть и очень простые проекты, состоящие из картинки и текста или звука, и весьма сложные - включающие в себя различные запрограммированные объекты, роль которых исполняет, традиционная для Лого черепашка.

Осваивая программу ПервоЛого, дети приобретают навыки работы на компьютере, учатся работать с различными видами информации и постигают основы проектно-творческой деятельности. Использование компьютера в соответствии с принципами умственного развития детей позволяет сделать его ценным компонентом развивающей модели обучения. Работа в этой среде способствует:

- развитию познавательных способностей школьников, что является одной из основных целей школьного обучения;
- развитие памяти, внимания, логики при работе с программным продуктом;
- выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации;
- формированию алгоритмического мышления школьников;
- воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач.

Среда ПервоЛого включает в себя:

- графический редактор;
- музыкальный редактор;
- до сотни черепашек-исполнителей, программирование поведения которых осуществляется визуальными средствами и может быть выполнено даже не читающими обучающимися;
- коллекцию форм для черепашек, среди которых есть и формы, рассчитанные на анимацию объекта;
- коллекцию мультимедиа: звуков и видеофрагментов;
- встроенную гипертекстовую справочную систему.

ПервоЛого 3.0. – интегрированная творческая среда на базе языка Лого для школьного и внешкольного образования. Минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм – все эти элементы простого и художественного 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 овладение его инструментарием, позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

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

Основные задачи кружка состоят в освоении 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.

Результаты освоения учебного курса «ПервоЛого» для учащихся 3 класса.

Личностные универсальные учебные действия

- оценивает свои умения и применяет их в работе с алгоритмом.
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого».
- сформировано представление о работе в программе с использованием текстового окна.

Познавательные универсальные учебные действия

- осваивает понятия и применяет навыки создания алгоритмов.
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- формируется навык поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий.
- обрабатывает и анализирует информацию, контролирует и оценивает результат деятельности.

Регулятивные универсальные учебные действия

- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей в сотрудничестве с учителем;
- ставит новые учебные задачи;
- осуществляет планирование своей деятельности и корректирует выполнение задания в соответствии с планом, условиями выполнения, результатом действий на определенном этапе;
- самостоятельно дает оценку результату своего труда.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;

- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;
- использует речевые средства для решения различных коммуникативных задач; договаривается и приходит к общему решению в совместной деятельности.

Раздел программы	Содержание	Планируемые результаты освоения предмета	Формы организации учебных занятий	Виды учебной деятельности
Программированное. Основные понятия.	<p>Вставка объектов, форм, рисунков при создании альбома. Добавление команд для создания движения .</p> <p>Общий принцип создания алгоритма. Основные понятия программирования : алгоритм, программа, программирование.</p>	<p>Вставляет объекты. Задает команды «Увеличься» и «Уменьшись», «Иди», «Повернись».</p> <p>Создает алгоритм из двух, трех или четырех команд.</p>	<p>«Конструкторское бюро» работа над алгоритмами</p> <p>Беседа</p> <p>Урок - соревнование</p>	<p>Беседа</p> <p>Работа с интегрированными заданиями</p> <p>Игровая исследовательская деятельность</p>
Работа над новыми видами команд.	<p>Знакомство с командами «Штамп», «Покажи», «Спрячься», «Перед всеми», «Позади всех», «Домой», «Отомри», «Замри», «Выключи все», «Сообщи».</p> <p>Сочетание команд в алгоритме. Создание мини проектов «Автодром», «Северный полюс», «Парк развлечений».</p>	<p>Использует различный набор команд и сочетает их в алгоритме.</p> <p>Создает на основе имеющихся знаний собственные проекты.</p>	<p>Дискуссия</p> <p>Интеллектуальные игры: «Поле Чудес», КВН</p> <p>Творческая лаборатория</p>	<p>Составление плана работы</p> <p>Самостоятельная работа в интернете</p> <p>Анализ</p> <p>Коллективное обсуждение</p>
Текстовый редактор.	<p>Добавление текста в рисунки и проекты.</p> <p>Создание проектов с использованием команд и текстовых заданий.</p>	<p>Вставляют текст в рисунок.</p> <p>Редактируют, удаляют, передвигают текст по изображению.</p>	<p>Занятие-экспертиза</p> <p>Урок- защита</p> <p>Пресс конференция</p>	<p>Презентация</p> <p>Анализ</p> <p>Вывод</p>

Календарно - тематическое планирование 3 класс

№ урока	Дата планируемая	Дата фактическая	Тема
1			Техника безопасности. Новые понятия в программе.
2			Понятие алгоритм. Основы построения алгоритма.
3			Понятие программа, программирование.
4			Понятие программа, программирование.
5			Использование программ в жизни.
6			Использование программ в жизни
7			Программирование как вид деятельности.
8			Программирование как вид деятельности
9			Программирование Черепашки.
10			Программирование Черепашки
11			Связь программирования и алгоритма в программе.
12			Связь программирования и алгоритма в программе.
13			Мини проект «Северный полюс»
14			Мини проект «Северный полюс»
15			Команда «Штамп»,
16			Команда «Штамп»,
17			Команда «Покажи», «Спрячься».
18			Команда «Перед всеми», «Позади всех».
19			Команды «Домой», «Отомри», «Замри».
20			Команда «Выключи все», «Сообщи».
21			Сочетание команд в алгоритме.
22			Сочетание команд в алгоритме
23			Сочетание алгоритмов. Меню «Встреча».
24			Изменение уже созданного алгоритма.
25			Рисование фигур с помощью Черепашки и сочетания команд.
26			Рисование фигур с помощью Черепашки и сочетания команд.
27			Создание заданий к математическим задачам с использованием Черепашки и сочетания команд.

28			Создание заданий к математическим задачам с использованием Черепашки и сочетания команд.
29			Знакомство с проектом «День – ночь».
30			Знакомство с проектом «День – ночь».
31			Создание проекта «День – ночь».
32			Создание проекта «День – ночь».
33			Встреча. Изменение форм при команде «Встреча».
34			Встреча. Изменение форм при команде «Встреча».
35			Рисунок с анимацией и командой «Встреча».
36			Рисунок с анимацией и командой «Встреча».
37			Мини проект «Автодром».
38			Мини проект «Автодром».
39			Текст. Вставка текста, изменение размера.
40			Текст. Вставка текста, изменение размера.
41			Текст. Вставка текста в рисунок.
42			Текст. Вставка текста в рисунок.
43			Мини проект «Парк развлечений» с использованием вставки текста.
44			Проверка правописания. Изменение характеристики текстового окна.
45			Проверка правописания. Изменение характеристики текстового окна.
46			Управление объектов при помощи «Светофора»
47			Управление объектов при помощи «Светофора»
48			Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекресток».
49			Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекресток».
50			Создание мультипликационного сюжета на свободную тему с использованием команды «Светофор».
51			Создание мультипликационного сюжета на свободную тему с использованием команды «Светофор».
52			Анимированная открытка к празднику «9 мая».
53			Анимированная открытка к празднику «9 мая».
54			Создание мини проектов по собственному замыслу.
55			Создание мини проектов по собственному замыслу.
56			Итоговое занятие. Защита проектов.