

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и молодежной политики Рязанской области
Администрация Александро-Невского муниципального района
МБОУ "Ал-Невская СОШ"

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО



Аброськина О.А.

Протокол № 1
от 25.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора



Антонова Т.В.

. 25.08.2023 г.

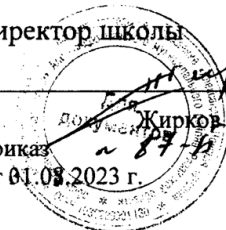
УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Жирков В.Н.

Приказ
от 01.08.2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Перволого»

Пояснительная записка.

Программа разработана на основе:

- требований к результатам освоения ООП НОО, предъявленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования;
- программы формирования универсальных учебных действий ООП НОО;
- рабочей программы воспитания.

Цель программы: Владение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основные задачи:

- Научить использовать мультимедийные возможности ПервоЛого для оформления и презентации проектной деятельности.
- Познакомить с основными технологическими приемами работы в ПервоЛого.
- Познакомить с основами программирования в ПервоЛого.
- Научить использовать Интернет-ресурсы в проектной деятельности.
- Сформировать общеучебные навыки.

Рабочая программа ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, разработанной российским Институтом новых технологий образования. Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекса обусловлен тем, что 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.

Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности. Занятия предлагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных (в основном игровых) методов и средств обучения.

Ключевая идея курса заключается в применении персонального компьютера как инструмента для создания проектов и подготовки их презентации.

Специфика курса требует особой организации учебной деятельности. В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в кабинете информатики. Продолжительность занятий — 40 минут, работа на компьютере не более 20 минут. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере. В курсе используются задания разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно).

Ребёнок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создаёт особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Курс «ПервоЛого» является составной частью плана внеурочной деятельности. Программа рассчитана: 4 класс – 34 часа (1 раз в неделю).

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «ПервоЛого».

Младший школьник достигает планируемых результатов обучения в соответствии со своими возможностями и способностями. На его успешность оказывают влияние темп деятельности ребенка, скорость психического созревания, особенности формирования учебной деятельности (способность к целеполаганию, готовность планировать свою работу, самоконтроль и т. д.).

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «ПервоЛого», представленные по годам обучения, отражают, в первую очередь, предметные достижения

обучающегося. Также они включают отдельные результаты в области становления личностных качеств и метапредметных действий и умений, которые могут быть достигнуты на этом этапе обучения. Тем самым подчеркивается, что становление личностных новообразований и универсальных учебных действий осуществляется средствами содержания курса.

В результате освоения курса внеурочной деятельности «Перволого» у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

- осознавать необходимость изучения курса для адаптации к жизненным ситуациям, для развития общей культуры человека; развития способности мыслить, рассуждать, выдвигать предположения и доказывать или опровергать их;
- применять правила совместной деятельности со сверстниками, проявлять способность договариваться, лидировать, следовать указаниям, осознавать личную ответственность и объективно оценивать свой вклад в общий результат;
- осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;
- применять компьютерную среду «Перволого» для решения практических задач в повседневной жизни;
- работать в ситуациях, расширяющих опыт применения информационных технологий в реальной жизни, повышающих интерес к интеллектуальному труду и уверенность своих сил при решении поставленных задач, умение преодолевать трудности;
- оценивать практические и учебные ситуации с точки зрения возможности информационных технологий для рационального и эффективного решения учебных и жизненных проблем;
- оценивать свои успехи в компьютерной среде «Перволого», намечать пути устранения трудностей; стремиться углублять свои информационно-коммуникационные знания и умения;
- пользоваться разнообразными информационными средствами для решения предложенных и самостоятельно выбранных учебных проблем, задач.

В результате освоения курса внеурочной деятельности «Перволого» у обучающегося будут сформированы следующие метапредметные результаты:

Универсальные познавательные учебные действия:

- 1) Базовые логические действия: применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение; приобретать практические графические и измерительные навыки для успешного решения учебных и житейских задач; представлять текстовое задание, в виде модели, схемы.
- 2) Базовые исследовательские действия: проявлять способность ориентироваться в учебном материале; понимать и адекватно использовать терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических задач; применять изученные методы познания.
- 3) Работа с информацией: находить и использовать для решения учебных задач текстовую, графическую информацию в разных источниках информационной среды; читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, диаграмму, другую модель); представлять информацию в заданной форме (дополнять таблицу, текст), формулировать утверждение по образцу, в соответствии с требованиями учебной задачи; принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия: конструировать утверждения, проверять их истинность; строить логическое рассуждение; комментировать процесс решения; объяснять полученный ответ с использованием изученной терминологии; в процессе диалогов по обсуждению изученного материала — задавать вопросы, высказывать суждения, оценивать выступления участников, приводить доказательства своей правоты, проявлять этику общения; ориентироваться в алгоритмах: воспроизводить,

дополнять, исправлять деформированные; составлять по аналогии; самостоятельно составлять алгоритмы, аналогичные типовым изученным.

Совместная деятельность: участвовать в совместной деятельности: распределять работу между членами группы (например, в случае решения задач, требующих перебора большого количества вариантов, приведения примеров и контрпримеров); согласовывать мнения в ходе поиска доказательств, выбора рационального способа, анализа информации; осуществлять совместный контроль и оценку выполняемых действий, предвидеть возможность возникновения ошибок и трудностей, предусматривать пути их предупреждения.

Универсальные регулятивные учебные действия:

- 1) Самоорганизация: планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий; выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.
- 2) Самоконтроль: осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности; объективно оценивать их; выбирать и при необходимости корректировать способы действий; находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок.
- 3) Самооценка: предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения (формулирование вопросов, обращение к учебнику, дополнительным средствам обучения, в том числе электронным); оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

В результате освоения курса внеурочной деятельности «ПервоЛого» у обучающегося будут сформированы следующие предметные результаты:

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

Содержание курса внеурочной деятельности «ПервоЛого».

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). 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 картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии. Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета.

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 обучающимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов обучающихся. 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 обучающимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов обучающихся.

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 черепашку. 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 по внеурочному курсу «ПервоЛого»

<i>Раздел курса</i>	<i>Содержание раздела</i>	<i>Общее кол-во часов</i>	<i>Форма организации деятельности</i>	<i>Электронные ресурсы</i>
Введение	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером. Как создать свой альбом. Создание личного альбома в	2	беседа, групповая работа; коллективная работа; самостоятельная работа;	Программа «ПервоЛого»

	среде ПервоЛого			
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	Инструменты ПервоЛого. Закладки ПервоЛого. Оформление проекта Многообразие форм черепашки. Изменение форм черепашки.	2	беседа, конструирование	Программа «Перволого»
Работа с рисунками и формами черепашки	Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму. Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму. Размещение формы черепашки на лист.	4	беседа, конструирование	Программа «Перволого»
Объекты, управление объектами	Команды управления черепашкой. Команды: «Увеличься», «Уменьшись», «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех». Оформление проекта «В зоопарке». Команды: «Домой», «Замри - Отомри».	7	проект, беседа, конструирование	Программа «Перволого»
Объекты, управление объектами	Команды «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё». Добавляем новую команду. Как отменить выполнение команды. Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь». Оформление проекта «Школьная жизнь».	6	проект, беседа, конкурс рисунков, конструирование	Программа «Перволого»
Взаимодействие объектов	Способы создания мультфильма. Добавление команды в цепочку команд. Удаление команды из цепочки команд. Копирование команды. Изменение параметров команды в цепочке. Кнопка пошагового выполнения. Выполнение команды бесконечное число раз. Создание мультфильма по сказке. Представление собственного мультфильма.	7	проект, беседа, конструирование	Программа «Перволого»
Работа с текстом	Редактирование текстовой записи команды. Имя команды. Создание текстового окна. Изменение размера, цвета текста в текстовом окне. Работа со сканером.	3	проект, беседа, конструирование	Программа «Перволого»
Создание простейших альбомов	Оглавление альбома. Добавление, удаление листов в альбоме. Добавление звука. Вставка звука из файла. Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Оформление проекта «Скоро лето». Защита проекта «Скоро лето».	3	проект, беседа, конструирование	Программа «Перволого»
	итого	34		

Поурочное планирование по внеурочному курсу «ПервоЛого»

№	Тема	Кол-во ч.
	Введение	
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе,	1

	техника безопасности при работе за компьютером	
2	Как создать свой альбом. Создание личного альбома в среде ПервоЛого	1
	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	
3	Инструменты ПервоЛого. Закладки ПервоЛого.	1
4	Многообразие форм черепашки. Изменение форм черепашки.	1
	Работа с рисунком и формами Черепашки	
5	Как надеть форму на черепашку. Исходная форма черепашки.	1
6	Создание новой формы.	1
7	Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму	1
8	Размещение формы черепашки на лист.	1
	Объекты, управление объектами	
9	Команды управления черепашкой. Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	1
10	Команды: «Иди», «Повернись»	1
11	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	1
12	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	1
13	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	1
14	Оформление проекта «В зоопарке»	1
15	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	1
	Объекты, управление объектами	
16	Команда «Светофор»	1
17	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	1
18	Добавляем новую команду	1
19	Как отменить выполнение команды.	1
20	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	1
21	Оформление проекта «Школьная жизнь»	1
	Взаимодействие объектов	
22	Способы создания мультфильма	1
23	Добавление команды в цепочку команд. Удаление команды из цепочки команд	1
24	Копирование команды. Изменение параметров команды в цепочке	1
25	Кнопка пошагового выполнения	1
26	Выполнение команды бесконечное число раз	1
27	Создание мультфильма по сказке	1
28	Представление собственного мультфильма	1
	Работа с текстом	
29	Редактирование текстовой записи команды. Имя команды	1
30	Создание текстового окна	1
31	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне. Работа со сканером	1
	Создание простейших альбомов	
32	Оглавление альбома. Добавление, удаление листов в альбоме. Добавление звука. Вставка звука из файла	1
33	Оформление проекта «Скоро лето»	1
34	Защита проекта «Скоро лето»	1
		34