

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутеминская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено»	«Согласовано»	«Утверждено»
Руководитель МО _____/_____/_____ ФИО	Заместитель директора по УВР МБОУ «Кутеминская СОШ» _____/_____/_____ ФИО	Директор МБОУ «Кутеминская СОШ» _____/_____/_____ ФИО
Протокол № _____ от «___» _____ 20__ г.	«___» _____ 20__ г.	Приказ № _____ от «___» _____ 20__ г.

Программа дополнительного образования
кружка «ПервоЛого»
педагога Мироновой М.Н.

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от «29» августа 2022г.

2022 – 2023 учебный год

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 2 класса.

Личностные универсальные учебные действия

- оценивает свои умения и применяет их для работы на компьютере.
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого».
- сформировано представление о работе в программе с использованием графических инструментов и различных команд программирования для Черепашки.

Познавательные универсальные учебные действия

- осваивает новое меню для работы с формами черепашки. Учится сочетать рисование и подвижные формы.
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- формируется навык поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий.

Регулятивные универсальные учебные действия

- ставит новые учебные задачи;
- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей в сотрудничестве с учителем;
- 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;
- помогает другим и владеет терминами, используемыми в программе «ПервоЛого».

Содержание курса

Создание рисунков на основе инструмента «Рисовалка». Знакомство с новыми возможностями – формы Черепашки. Как создавать и изменять рисунок с Черепашкой.

Создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление, перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”, рисунок на свободную тему.

Вставка объектов, форм, рисунков при создании альбома. Использование команд Черепашки для программирования ее действий. Команды: увеличения и уменьшения, «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Пауза».

Работа с текстом . Создание простейших альбомов.

Календарно - тематическое планирование 2 класс

№ урока	Тема	Дата план	Дата факт
1	Создаем альбом, нумеруем листы.		
2	Рисунок «Осень» с использованием всех инструментов «Рисовалки».		
3	Пригласительное на «День рождения» со вставкой картинок из вкладок «Фон», «Фигурки».		
4	Работаем с вкладкой движение, создаем рисунок к задаче по математике.		
5	Знакомство с верхней панелью кнопок, назначение и использование кнопок при создании работы.		
6	Кнопка «Ключ», «Удалить», «Взять копию».		
7	Копируем и добавляем Черепашек на лист.		
8	Перемещение, изменение рисунка Черепашки.		
9	Проект «Деревенский пейзаж».		
10	Проект «Деревенский пейзаж».		
11	Проект «Подводный мир».		
12	Проект «Подводный мир».		
13	Проект «Космос».		
14	Проект «Космос».		
15	Меню «Формы». «Одеваем Черепашку».		
16	Меню «Формы». «Одеваем Черепашку».		
17	Меню «Команды».		
18	Способы задания команд Черепашке.		
19	Способы задания команд Черепашке.		
20	Окно команд.		
21	Окно команд.		
22	Команда «Увеличься».		
23	Команда «Уменьшись».		
24	Рисунок «Клумба». Использование команд «Уменьшись», «Увеличься».		
25	Рисунок «Клумба». Использование команд «Уменьшись», «Увеличься».		
26	Команда «Иди».		
27	Команда «Повернись»		
28	Команда «Повернись»		
29	Проект «Автотрасса»		
30	Проект «Автотрасса»		
31	Команда «Поставь перо», «Подними перо».		
32	Команда «Поставь перо», «Подними перо».		
33	Команда «Измени перо»		
34	Команда «Измени перо»		

35	Проект «Воздушные приключения»		
36	Проект «Воздушные приключения»		
37	Редактирование текстовой записи команды		
38	Редактирование текстовой записи команды		
39	Имя команды		
40	Имя команды		
41	Создание текстового окна		
42	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне		
43	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне		
44	Работа со сканером		
45	Оглавление альбома		
46	Добавление звука.		
47	Добавление звука.		
48	Добавление звука.		
49	Добавление звука.		
50	Вставка звука из файла		
51	Вставка звука из файла		
52	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»		
53	Оформление проекта «Скоро лето»		
54	Оформление проекта «Скоро лето»		
55	Защита проекта «Скоро лето»		
56	Итоговый урок		