

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол №8
«31» августа 2022 год



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ПервоЛого»

для учащихся 1-4 классов

Стартовый уровень

срок реализации программы 2022-2023 учебный год

Автор – составитель:
Упирова Елена Александровна
учитель начальных классов

п. Новоозёрный
2022 год

РАЗДЕЛ I: КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ:

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ПервоЛого» для 1-4 классов составлена на основе программы Ильиной О.В. (Вологодская область), которая составила программу на основе авторской программы Н.Н.Нечаева «Проектное моделирование как творческая деятельность» (М., «Просвещение», 1990). Также использованы материалы педагогов Коломейцевой Н.В., Ципиной А. (Москва). Программа составлена с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, возрастных и психологических особенностей младшего школьника. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ПервоЛого» ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы Перво-Лого, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

Актуальность

Выбор данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ПервоЛого» 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 так же объединять на одном уроке различные школьные дисциплины. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности.

Занятия предполагают 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.

Актуальность и новизна заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельнопрактическом аспекте.

1. 2. Цель и задачи программы:

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

Задачи программы:

- освоение навыков работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого;
- овладение умением работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- приобщение к проектно-творческой деятельности.

Особенности ДООП «ПервоЛого» 3.0

В программу входят: графический редактор, музыкальный редактор, до сотни черепашек, параллельные процессы, встроенный справочник и многое другое. Таким образом, ученики имеют мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

Учебно-методический комплект

Для учителя

- Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
- Программа «ПервоЛого 3.0 МАС
- Учебно-методический комплект «ПервоЛого» 3.0

Материально-техническое оснащение

Место курса в плане внеурочной деятельности

Данная программа рассчитана на 4 года обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 33 часа в год в 1 классе, по 34 часа в год во 2-4 классах. Продолжительность занятий – 45 минут, работа на компьютере не более 10-15 минут.

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.

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 осуществлять творческие проекты. В рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

Формами подведения итогов являются демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на школьные конкурсы проектов по информатике и ИКТ.

1.3. Содержание программы:

1 класс

№ п/п	Раздел, тема. Кол-во часов	Содержание
1	Введение (1 час)	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. (6 часов)	Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.
3	Работа с рисунком и формами Черепашки. (13 часов)	Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). (13 часов)	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.
		Итого: 33 часа.

2 класс

№ п/п	Раздел, тема. Кол-во часов	Содержание
1	Введение (1 час)	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. (5 часов)	Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, использование клеток из набора, оглавление (добавить новый лист), сохранение альбома.
3	Работа с рисунком и формами Черепашки. (8 часов)	Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Осень”, “Детская площадка”, “Ожившие картинки”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). (10 часов)	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта,

		создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; со-здание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Осень”, “Детская площадка”, “Ожившие картинки”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы. (8 часов)	Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.). Мультипликационный сюжет на свободную тему.
	Итоговое занятие (1 час)	
		Итого: 34 часа.

3 класс

№ п/п	Раздел, тема. Кол-во часов	Содержание
1	Введение (1 час)	Основные правила поведения в компьютерном классе. Беседа. Основные правила работы за компьютером. Практикум
2	Мой альбом в ПервоЛого (4 часа)	Выбор пункта Новый в меню Альбома. 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. Практические занятия.
3	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. (11 часов)	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 «Времена года». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов обучающихся. Просмотр формы Черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке
4	Работа с рисунком и формами Черепашки. (6 часов)	Способы создания новой формы. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии. Оформление проекта «Остров Черепашек». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов обучающихся.
5	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). (11 часов)	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. Оформление проекта «В

		зоопарке». Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри». Выбор объектов, конструирование сюжета.
	Итоговое занятие (1 часа)	Защита собственных проектов учащимися.
		Итого: 34 часа.

4 класс

№ п/п	Раздел, тема. Кол-во часов	Содержание
1	Введение (1 час)	Основные правила поведения в компьютерном классе. Беседа. Основные правила работы за компьютером. Практикум
2	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). (9 часов)	Изучение правил выполнения команд «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. Выполнение технологических операций по оформлению проекта «Школьная жизнь» с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов обучающихся.
3	Взаимодействие объектов. (11 часов)	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.
4	Работа с текстом. (5 часов)	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
5	Создание простейших альбомов. (7 часов)	Освоение технологических операций по оглавлению альбома. 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, предусмотр
	Итоговое занятие (1 час)	Защита собственных проектов учащимися.
		Итого: 34 часа.

Календарно-тематический план (1 класс)

№ п/п	Тема занятия	контроль	План	Факт
	Тема 1. Введение (1 часа)			
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером			
	Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (6 часов)			
2	Как создать свой альбом			
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого.			
4	Создание личного альбома в среде ПервоЛого. Закрепление			
5	Инструменты ПервоЛого.			
6	Закладки ПервоЛого.			
7	Оформление проекта «Орнаменты», «Рамочки»	проект		
	Тема 3 Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)			
8	Многообразие форм черепашки			
9	Изменение форм черепашки.			
10	Как надеть форму на черепашку			
11	Как вернуть черепашке исходную форму.			
12	Как удалить форму черепашки.			
13	Создание новой формы.			
14	Оформление проекта «Новый год»	проект		
15	Защита проекта «Новый год»			
16	Копирование форм черепашки.			
17	Копирование части рисунка в форму.			
18	Размещение формы черепашки на лист.			
19	Оформление проекта «Подводный мир»	проект		

20	Защита проекта «Подводный мир»			
	Тема 4 Объекты, управление объектами (13 часов)			
21	Команды управления черепашкой			
22	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»			
23	Команды: «Иди», «Повернись»			
24	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»			
25	Команды: «Вьлей краску», «Сотри рисунок»			
26	Оформление проекта «Космос»			
27	Защита проекта «Космос»			
28	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»			
29	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»			
30	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.			
31-33	Оформление проекта и защита проекта.	проект		

Календарно-тематический план (2 класс)

№	Тема занятия	контроль	План	Факт
	Тема 1. Введение (1 часа)			
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером			
	Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (5 часов)			
2	Как создать свой альбом. Повторение изученного ранее			
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого. Новая страница в альбоме			
4	Инструменты ПервоЛого. Возможности «Рисовалки»			
5	Закладки ПервоЛого. Повторение изученного ранее			
6	Оформление проекта «Осень»			
	Тема 3. Работа с рисунком и формами Черепашки (8 часов)			
7	Многообразие форм черепашки. Повторение изученного ранее			
8	Изменение форм черепашки. Как надеть форму на черепашку			
9	Как вернуть черепашке исходную форму.			
10	Создание новой формы.			
11	Что еще умеет делать черепашка?			
12	Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму.			
13	Размещение формы черепашки на лист.			
14	Оформление проекта «Открытка к Новому году»			
	Тема 4. Объекты, управление объектами (10 часов)			
15	Работа с графическим редактором программы «ПервоЛого». Команды и инструменты.			
16	Команды и инструменты для черепашки: «Иди», «Повернись»			
17	Команды и инструменты для черепашки: «Измени перо», «Покажись» (инструмент Светофор)			
18	Обучение черепашки. Встреча с другой черепашкой (команда Замри).			
19	Управление через щелчок мыши, цвет. Главная черепашка. Запуск несколько черепашек одно-временно.			
20	Обучение черепашки. Главная черепашка. Запуск несколько черепашек одновременно.			

21	Обучение черепашки. Оживляем рисунки			
22	Оформление проекта «Ожившие картинки»			
23	Текстовое окно. Размер и цвет шрифта.			
24	Создание текста.			
	Тема 4. Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (8 часов)			
25	Смена форм в движении.			
26	Смена форм на месте.			
27	Смена форм при повороте.			
28	Управление светофором.			
29	Движение со сложной траекторией.			
30	Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.).			
31	Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.).			
32	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Оформление проекта			
33-34	Защита проекта. Итоговое занятие			

Календарно-тематический план (3 класс)

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание занятия	контроль	План	Факт
Введение (1 час)					
1	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности при работе за компьютером	Основные правила поведения при работе за компьютером.			
Мой альбом в ПервоЛого (4 часа)					
2	Как создать свой альбом	Выбор пункта <i>Новый</i> 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).			
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого	Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.			
4	Инструменты ПервоЛого.	Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.			
5	Закладки ПервоЛого.	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист).			
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. (11 часов)					
6	Оформление проекта «Подводный мир».	Этапы проекта: -исследовательский этап. -технологический этап.			
7	Оформление проекта	Технологический этап выполнения проекта.			

	«Подводный мир».			
8	Защита проекта «Подводный мир»	Защита собственных проектов учащихся.		
9	Многообразие форм черепашки	Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке. Открытие закладки с формами черепашки.		
10	Изменение форм черепашки.	Выполнение команд под руководством учителя: выбрать в инструментах Ключ. Щелкнуть Ключом на форме. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой. Поменяйте форму.		
11	Как надеть форму на черепашку	Чтобы надеть на черепашку исходную, черепашую форму, достаточно щелкнуть стрелкой на соответствующей клетке. Если на листе несколько черепах, то эту команду, выполнит, как всегда, главная черепаха.		
12	Как вернуть черепашке исходную форму.	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.		
13	Создание новой формы.	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.		
14	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	Выбор объектов, конструирование сюжета		
15	Защита проекта «Круговорот воды в природе»	Защита собственных проектов учащихся.		
16	Копирование форм черепашки.	Изменить уже имеющуюся форму можно, открыв ее Ключом или правой кнопкой мышки. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой. Поменяйте форму.		

Работа с рисунком и формами Черепашки. (6 часов)

17	Копирование части рисунка в форму	Выделение части рисунка подходящего размера. Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов возьмите «руку», щелкните кулаком на нужной клетке в наборе форм - в клетке появится новая форма.			
18	Размещение формы черепашки на лист.	Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов выбрать «руку», щелкните кулаком на нужном месте листа - на листе появится картинка; взяв мышкой за один из 4 черных квадратиков можно изменить размер картинке; как только вы щелкните мышкой мимо картинке, картинка "приклеится" к листу			
19	Подготовка материала к проекту «Детская площадка»	Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.			
20	Оформление проекта «Детская площадка»	Выбор объектов, конструирование сюжета			
21-22	Защита проекта «Детская площадка»	Защита собственных проектов учащихся.			

Объекты, управление объектами (программирование черепашки). (11 часов)

23	Команды управления черепашкой	Общее представление о 22-х основных командах.			
24	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» и наблюдение результата выполнения команд. (По команде «Увеличься» черепашка увеличивается в размере. Если черепашка уже достигла самого большого из возможных размеров, то после команды «Увеличься» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "+". По команде «Уменьшись» черепашка уменьшится в размере. Если черепашка уже достигла самого меньшего из возможных размеров, то после команды «Уменьшись» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "минус".			
25	Команды: «Иди», «Повернись»	Изучение правила выполнения команд «Иди», «Повернись» и наблюдение результата выполнения команд. (Команда «Иди» перемещает черепашку вперед на заданное			

		<p>расстояние. Щелкнув на этой команде, откроется окно, в котором указывается размер шага черепашки. Команда «Повернись» поворачивает черепашку на заданный угол. На клетке с этой командой нарисован штурвал. Щелкнув на этой команде, откроется окно выбора угла поворота).</p>			
26	<p>Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»</p>	<p>Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». (Команда «Опусти перо» и следующие за ней команды «Подними перо» и «Измени перо» управляют пером черепашки. Изначально перо тонкое черного цвета, однако его цвет и толщину можно изменить (см. 6.3. Как изменить цвет и толщину пера черепашки). У новорожденной черепашки перо поднято. По команде «Подними перо» черепашка убирает (поднимает) перо и в дальнейшем, выполняя команду «Иди», не оставляет за собой следа. Черепашка не будет оставлять след пером до тех пор, пока вы не попросите ее выполнить команду «Опусти перо.»)</p>			
27	<p>Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»</p>	<p>Изучение правил выполнения команд «Вылей краску», «Сотри рисунок» и наблюдение результата выполнения этих команд. (Команда «Вылей краску» просит черепашку залить замкнутую область, внутри которой она находится. Цвет заливки совпадает с цветом пера черепашки. Результат выполнения этой команды аналогичен щелчку Лейкой из Рисовалки. Команда «Сотри рисунок» стирает фон на открытом листе альбома. Если вы в какой-то момент заморозили фон с помощью инструмента Запри/Отопри картинку из Рисовалки, а потом продолжили рисовать на нем, то по команде «Сотри рисунок» сотрется лишь та часть картинку, которую вы сделали после заморозки фона. На клетке с этой командой изображен чистый лист).</p>			
28	<p>Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми - Позади всех»</p>	<p>Изучение правил выполнения команд «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения этих команд.</p> <p>(По команде «Покажись» спрятанная командой «Спрячься» черепашка становится видимой. Команда «Спрячься» прячет черепашку, делая ее невидимой. Невидимая черепашка выполняет все команды. Например, если черепашка до этого выполнила команду «Опусти перо», то по команде «Иди» она нарисует линию. Команды «Перед всеми» и «Позади всех» меняют порядок черепашек. Черепашки находятся над листом альбома, черепашка, родившаяся позже, расположена "ближе к нам" - она заслоняет черепашек, родившихся раньше. Команда «Перед всеми» перемещает черепашку "наверх", на передний план).</p>			
29	<p>Подготовка материала к</p>	<p>Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В</p>			

	проекту «В зоопарке»	зоопарке»			
30	Оформление проекта «В зоопарке»	Выбор объектов, конструирование сюжета			
31-32	Защита проекта «В зоопарке»	Защита собственных проектов учащихся.			
33	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	<p>Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри» и наблюдение за результатами выполнения этих команд.</p> <p>(По команде «Домой» черепашка устанавливается в центр листа и поворачивается при этом головой вверх, в исходном направлении. Если черепашка до этого опустила перо, то при перемещении в центр экрана, она оставит за собой след. Команда «Замри» останавливает работу черепашки, запущенной щелчком мышки. На клетке с этой командой изображен красный сигнал светофора «Замри» По команде «Отомри» запускаются инструкции черепашки (см. Учим черепашку реагировать на щелчок мышки). На клетке с командой помещён зеленый сигнал светофора:</p>			
Итоговое занятие (1 час)					
34	Обобщающее занятие	Закрепление и обобщение изученного материала			

Тематическое планирование (4 класс)

№ п/п	Наименование изучаемой темы	Основное содержание по теме	План	Факт
	<i>Тема урока, тип урока</i>	<i>Элемент содержания</i>		
Тема 1. Введение (1 часа)				
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при			
Тема 2. Объекты, управление объектами (9 часов)				
2	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		
3	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	«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).		
4	Добавляем новую команду	Изучение алгоритма добавления новой команды.		
5	Добавляем новую команду	Отработка умения добавлять новую команду.		

6	Как отменить выполнение команды.	Отработка умения отменять выполнение команды. (Отменить действие последней запущенной команды можно щелкнув на кнопке «Вернуть» в Наборе инструментов . Выполнение всех процессов в альбоме остановится, ПервоЛого постарается вернуть альбом в то состояние, в котором он был перед запуском последней команды).		
7	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь»		
8	Оформление проекта «Школьная жизнь»	Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.		
9	Оформление проекта «Школьная жизнь»	Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.		
10	Защита проекта «Школьная жизнь»	Защита проектов учащихся.		
11	Способы создания мультфильма	Изучение способов создания мультфильма		
12	Добавление команды в цепочку команд.	Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. (1.Выберите в инструментах Ключ , 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. 3.Чтобы вставить паузу между сменой форм, нужно щелкнуть на команде Пауза. 4. В открывшемся окне установить длительность паузы. 5. Нажать на кнопку ОК).		

13	Удаление команды из цепочки команд	Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. 1. Выбрать Ножницы в Ящике с инструментами. 2. Щелкнуть Ножницами на лишней команде).		
14	Копирование команды	Изучение алгоритма копирования команды. 1. Выбрать в инструментах Руку и установить ее на копируемой клетке. 2. Щелкнуть мышкой - Рука сожмется в кулак. 3. Щелкнуть на нужной клетке в наборе команд. Появится копия команды).		
15	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).		
16	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).		

17	Выполнение команды бесконечное число раз	<p>Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз.</p> <p>(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. Добавляем новую команду и Команды управления черепашкой. «Иди»): 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).</p>		
18	Сочинение сказки про черепашку	Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку.		
19	Создание мультфильма по сказке.	Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого		
20	Создание мультфильма по сказке	Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого		
21	Представление собственного мультфильма	Представление мультфильма		
22	Редактирование текстовой записи команды	<p>Изучение алгоритма редактирования текстовой записи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выделения фрагмента текста; -копирование фрагмента текста; - удаление фрагмента текста 		

23	Имя команды	<p>Ознакомление с технологией обработки графических объектов. (Имя команды может быть использовано, в частности, для вызова этой команды в других командах (при использовании текстовой записи) и при создании библиотечных процедур. 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 текстовой записи команды).</p>		
24	Создание текстового окна	<p>Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. (Нажмите на кнопку с буквой А 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 Параметры меню ПервоЛого. Вы можете вводить текст, используя или обычную клавиатуру, или Экранную клавиатуру).</p>		
25	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне	<p>Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Выполнение команд: 1) команда Шрифт... в меню Текст, чтобы изменить шрифт, размер, начертание и набор символов текста в окне. 2) для шрифтовой разметки текста можно воспользоваться экранной клавиатурой.</p>		
26	Работа со сканером	<p>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).</p>		

27	Оглавление альбома	<p>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 Блокнот в Закладках. Первая клетка Оглавления - специальная. Щелчок на нее добавляет новый лист в альбом. Остальные клетки в Оглавлении предназначены для новых и уже 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).</p>		
28	Добавление, удаление листов в альбоме	<p>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 Листы. 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 Ножниц в Наборе инструментов, щелкнув на значке листа. Если удалить открытый лист, то на экране появится какой-либо другой лист альбома).</p>		
29	Добавление звука	<p>Изучение способов вставки 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</p>		

30	Вставка звука из файла	закладки Мультимедиа Ключом 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).		
31	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	Организация деятельности учащихся по алгоритму: - постановка проблемы; - анализ предстоящей деятельности; - выбор сюжета для проекта.		
32	Оформление проекта «Скоро лето»	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого		
33	Оформление проекта «Скоро лето»			
34	Защита проекта «Скоро лето»			

1.4. Планируемые результаты (прогнозируемый) результат программы:

Планируемый уровень подготовки обучающихся на конец учебного года в соответствии с требованиями, установленными федеральными государственными образовательными стандартами, образовательной программой образовательного учреждения

В ДООП «ПервоЛого» заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

Личностные, метапредметные результаты освоения курса

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого»;
- 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; □ слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Формирование навыков смыслового чтения и работы с текстом

Ученик научится

- находить информацию по заданию учителя
- понимать информацию словесно, в виде картинок; использовать чтение для нахождения информации
- формулировать несложные выводы, основываясь на тексте; отвечать на поставленный вопрос
- высказывать оценочные суждения и свою точку зрения о прочитанном тексте;
- участвовать в диалоге

Ученик получит возможность научиться

- использовать заголовки для поиска нужной информации;
- сопоставлять различные точки зрения.

В результате обучения учащиеся должны

1-2 класс

Знать:

правила поведения в компьютерном классе; основные сферы применения компьютеров; основные команды управления «черепашкой»; технологию создания личного альбома в среде ПервоЛого; правила работы в сотрудничестве; правила оформления проекта; правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов); правила использования монологической речи.

Уметь:

определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем; точно выполнять действия под диктовку учителя; находить общий признак для группы предметов; управлять объектами на экране монитора; четко понимать сформулированную идею и цель проекта; осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний; целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.

3-4 класс

Знать:

правила поведения в компьютерном классе; основные сферы применения компьютеров; навыки делового партнёрского общения; основные этапы создания индивидуального проекта; способы создания мультфильмов.

Уметь:

вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы; формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи; обосновывать идею и цели проекта; формулировать задачи и определять действия по их реализации; анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи; найти свое место в разработке и реализации проекта; разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования; подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении. 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; отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи; самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле; проводить анализ при решении логических задач; выделять существенный признак предмета и группы предметов; использовать навыки оценочной деятельности.

Результативность программы обучающихся

Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мульти-медийной среде ПервоЛого.

Первый уровень результатов

Предполагает приобретение новых знаний. Результат выражается в понимании детьми сути учебной деятельности. Результаты первого уровня: приобретение школьниками знаний назначения компьютера как средства обработки различного вида информации.

Итоги достижения результатов первого уровня: практические занятия, беседы.

Второй уровень результатов

Предполагает позитивное отношение детей к базовым знаниям. Результат проявляется в активном использовании школьниками полученных знаний, приобретении опыта самостоятельного поиска. Результаты второго уровня: получение школьниками опыта умение выбирать из представленных программных средств такие, которые необходимы для познавательной или игровой деятельности.

Итоги достижения результатов второго уровня: практические занятия, творческие проекты.

Третий уровень результатов

Предполагает получение школьниками самостоятельного социального опыта. Результат проявляется в умении школьников реализовать простейшие проекты по самостоятельно выбранному направлению. Результаты третьего уровня: получение школьниками опыта самостоятельного действия осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого, способность работать с текстом.

Итоги достижения результатов третьего уровня: выставки, конкурсы компьютерных мультипликационных проектов.

При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

Форма оценки – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.

РАЗДЕЛ II: КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной программе ДООП определяется календарным учебном графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 -14, пункт 8.3, приложение №3).

Начало образовательного процесса – 1 сентября

Окончание учебного года – 31.05.2023г.

Всего по программе -1 кл.33 часа, 2-4 по 34 часа.

Всего учебных недель (продолжительность учебного года) – 33 (34) недели.

Количество учебных дней: - (33) 34 дней.

Режим работы: 1 раз в неделю по 1 часу.

№	Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
1	1	33	33	33	1 раз в неделю по 1 часу
2	2	34	34	34	1 раз в неделю по 1 часу
3	3	34	34	34	1 раз в неделю по 1 часу
4	4	34	34	34	1 раз в неделю по 1 часу

2.2. Формы аттестации (контроля) и оценочные материалы:

- Демонстрацию проектов в программе «Перволого»:
 - в классе,
 - в школе.

2.3. Условия реализации программы

Условиями реализации программы являются:

- Заинтересованность детей содержанием программы и ее конечным результатом.
- Организация процесса обучения в интересной доступной форме.
- Наглядность обучения.
- Наличие инструментов и материалов для работы.
- Наличие помещения, соответствующего санитарно – гигиеническим нормам и требованиям.
- Мебель по росту детей.

Кадровое обеспечение реализации дополнительной общеобразовательной программы

Программу реализует учитель начальных классов, 1 категория Упирова Елена Александровна.

РАЗДЕЛ III: СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
- Программа «ПервоЛого 3.0 МАС
- Учебно-методический комплект «ПервоЛого» 3.0