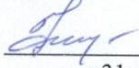




Негосударственное общеобразовательное учреждение  
«Общеобразовательная гимназия «Альбертина»

<p>«ПРИНЯТО» Руководитель МО учителей естественно – математического цикла  Н.П.Соколова «31» мая 2017 г.</p>	<p>«СОГЛАСОВАНО» Заместитель директора по УВР  Л.В. Мамченкова «31» мая 2017г.</p>	<p>«УТВЕРЖДАЮ» Директор НОУ «Альбертина»  Е.В. Олышанская «31» мая 2017 г.</p>
---	---	---



Рабочая программа  
кружка  
«Информатика»  
для обучающихся 3-4 классов

Калининград, 2017

## **1. Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования (кружка) в области новых информационных технологий по курсу «Программирование в среде «ПервоЛого» составлена на основе программы «ПервоЛого» для детей младшего школьного возраста.

Необходимость приобщения младших школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации.

**Цель курса:** организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности построенной на основе компьютерной среды Лого.

### ***Основные задачи курса:***

- способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;
- освоение среды ПервоЛого;
- развитие критического мышления.

### ***Образовательные задачи:***

1. Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
2. Освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
3. Обучение основам алгоритмизации и программирования.
4. Владение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
5. Развитие образного, художественного мышления.
6. Развитие мелкой моторики.
7. Приобщение к проектно-творческой деятельности.
8. Развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка.

### ***Воспитательные задачи:***

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

### ***Развивающие задачи:***

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие умения работать над проектом в.

### ***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.

## **2. Общая характеристика кружка «Программирование в среде «ПервоЛого»**

«ПервоЛого» – это интегрированная творческая среда на базе языка Лого для начального и внешкольного образования. Все элементы интерфейса программы способствуют быстрому освоению детьми навыков общения с современным компьютером. Включая в себя возможности текстового, графического и музыкальных редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных возможностей современного компьютера и овладения его инструментарием, позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном занятии различные школьные дисциплины.

В основе программы лежит искусство мультипликации, близкое и понятное детям. Мультипликация предоставляет большие возможности для

развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Данная программа реализуется в виде внеучебных занятий. Занятия имеют форму беседы (создании сюжета, эскизов героев и их движений), демонстрации видеоурока и его обсуждение, демонстрации разработанного задания, его обсуждения, выполнения практического задания по образцу и практических индивидуальных заданий на компьютеризированных рабочих местах. Основной упор сделан именно на практические занятия, в ходе которых учащиеся приобретают устойчивые навыки работы с компьютерной техникой и подготовки требуемой информации (фонов, форм, сканированных рисунков, музыки).

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

### **3. Описание места кружка «Программирование в среде «ПервоЛого» в учебном плане**

Данная программа рассчитана на 2 года обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 35 часа в год в 3 классе и 34 часа в год в 4 классе. Всего 69 часов.

#### **4. Описание ценностных ориентиров содержания кружка «Программирование в среде «ПервоЛого»**

В проекте Федерального государственного стандарта общего образования **духовно - нравственное развитие**, воспитание и социализация обучающихся определены как задачи первостепенной важности. Воспитание и социализация, согласно Стандарту, концепции и примерной программе, должны быть интегрированы во все виды деятельности школьника: учебную, внеучебную, внешкольную, семейную, общественно - полезную, они, в первую очередь, формируют уклад школьной жизни.

Наряду с другими предметами, информатика обладает большим воспитательным потенциалом. Нынешнее время разительно отличается от предыдущего: здесь правит техника и товаром выступает информация. Недаром же говорят, что «XXI век – век информационных технологий». То, что еще совсем недавно казалось новым и неизведанным, сегодня уже неактуально. Сегодня информационные технологии задействованы везде: в промышленности, в авиа и железнодорожном транспорте, науке, образовании, социальных структурах, государственном управлении, экономике и культуре. Безусловно, свое отражение они находят и в современной школе.

Задачи духовно-нравственного воспитания стоят перед учителем на каждом уроке вне зависимости от предмета или направления обучения. Но именно учитель информатики способствует формированию нового типа мышления, характерного для члена информационного общества, ориентации ученика на саморазвитие и самообучение, осознание своих информационных потребностей и выработку культуры потребностей. Именно он препятствует превращению ученика в потребителя информационно-телекоммуникационных услуг, а также воспитывает у него новую коммуникативную культуру.

Реализация задачи духовно-нравственного воспитания на порядок сложнее и ответственнее, чем передача предметных знаний и возможна при

особом состоянии души учителя, определяющемся ясностью его духовного зрения. По словам К.Д. Ушинского настоящего учителя и учеников роднит «особенная теплота и задушевность отношений», основой которой являются духовные качества личности педагога: вера, любовь, честность, открытость, мудрость, красота души.

Основной целью изучения факультативного курса «Программирование в среде ЛОГО» в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких уровнях обучения (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения задач;
- основы коммуникационной компетентности.

##### **5. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса «Программирование в среде «ПервоЛого»**

***Ожидаемые результаты обучения*** – умение самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

***Способ проверки*** – отработка типовых задач на компьютере, выполнение практических работ, обсуждение результатов выполнения индивидуальных практических заданий, показ тематических работ среди учащихся, итоговый

конкурс компьютерных проектов.

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

### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

### **Метапредметные**

#### *Познавательные УУД*

- 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 УУД***

- 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 УУД***

В процессе обучения дети учатся:

- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;



- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные**

1) Владение базовым понятийным аппаратом:

- утверждения, логические значения утверждений;
- алгоритм, команда, исполнитель;

2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

- • выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- • достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- • использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры.

### **6. Содержание кружка «Программирование в среде «ПервоЛого»**

***Основные понятия программирования: алгоритм, программа, программирование. Правила ТБ***

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). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап). Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. 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 картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки или фотографии. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проектов: «Детская площадка», «Деревенский пейзаж», «Подводный мир», «Космос». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

### ***Программирование черепашки. 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 учащимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. 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 учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

### ***Взаимодействие объектов сложные (ветвящиеся) алгоритмы***

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.

### ***Работа с графической информацией***

Использование графических файлов для создания рисунков и фона. Вставка фона для листа из файла. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта «Новогодняя открытка».

### ***Работа со звуковой информацией***

Запись звука, вставка звука из файла. Озвучивание сюжетов «Деревенский пейзаж» и «Подводный мир». Создание мелодии, вставка музыки из файла. Озвучивание сюжетов «Космос» и «Регулируемый перекрёсток».

### ***Создание простейших мультимедийных проектов***

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. Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома. Создание мультимедийного проекта «Скачки». Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне». Создание мультимедийного проекта «Игра хоккей». Создание мультимедийного проекта «Фигурное катание».

***Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта***

Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

**7. Тематическое планирование с указанием основных видов деятельности обучающихся**

Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий)
<b>Тема 1. Основные понятия программирования: алгоритм, программа, программирование. Правила ТБ (4 часа)</b>	
Правила ТБ в кабинете. Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. Программа. Программирование	<i>Ученик научится:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места,</li> <li>• требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul> <i>Ученик сможет научиться:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• осознавать потребность в дополнительной информации;</li> <li>• овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером</li> <li>• создавать альбом с среде ПервоЛого</li> <li>• ориентироваться в среде ПервоЛого</li> </ul>
<b>Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (4 часа)</b>	
Интегрированная среда «ПервоЛого». Создание альбома. Работа с инструментами программы. Применение форм Черепашки. Сохранение альбома.	<i>Ученик научится:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать новый альбом</li> <li>• использовать меню Альбом</li> <li>• различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение</li> <li>• менять костюм черепашки,</li> <li>• управлять действиями черепашки</li> <li>• использовать инструменты;</li> <li>• формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи</li> </ul>

Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий)
	<p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать альбом в среде ПервоЛого</li> <li>• ориентироваться в среде ПервоЛого</li> <li>• -определять возможные источники информации и стратегии их поиска;</li> <li>• осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях,</li> <li>• библиотеках;</li> <li>• анализировать полученные из наблюдений сведения;</li> <li>• обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их</li> <li>• изменения;</li> <li>• оформлять проект, согласно требованиям;</li> <li>• определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с</li> <li>• помощью учителя;</li> <li>• управлять объектами на экране монитора</li> </ul>
<b>Тема 3 Работа с рисунком и формами Черепашки (5 часа)</b>	
<p>Создание рисунка с использованием инструментов и форм Черепашки. Создание рисунка «Деревенский пейзаж».</p> <p>Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки.</p> <p>Создание рисунков «Подводный мир» и «Космос».</p> <p>Копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунка на свободную тему.</p>	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно</li> <li>• описывать объект наблюдения</li> <li>• изменять формы черепашек</li> <li>• выполнять основные команды управления «черепашкой»;</li> <li>• осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний.</li> </ul> <p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• преобразовывать информацию из одного вида в другой;</li> <li>• логически обосновывать и аргументировать суждения.</li> <li>• целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности,</li> <li>• осваивать новые языковые средства.</li> </ul>
<b>Тема 4 Программирование Черепашки. Объекты, управление объектами (12 часа)</b>	
<p>Команды управления черепашкой. Добавление новой черепашки. Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта. Создание новых форм Черепашки и их оживление.</p> <p>Создание мультипликационного эффекта. Оживление сюжета «Деревенский пейзаж»</p> <p>Оживление сюжетов «Подводный мир» и «Космос»</p>	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• надевать форму на черепашку;</li> <li>• возвращать черепашке исходную форму;</li> <li>• копировать форму;</li> <li>• создавать новую форму;</li> <li>• копировать часть рисунка в форму;</li> <li>• помещать форму в качестве картинки на лист;</li> <li>• выполнять основные команды управления «черепашкой»;</li> <li>• понимать смысл команд черепашки</li> <li>• осмыслить задачу, для решения которой</li> </ul>

Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий)
Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	<p>недостаточно знаний;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать команды «Иди», «Пауза»</li> </ul> <p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• логически обосновывать и аргументировать суждения.</li> <li>• целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;</li> <li>• работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;</li> <li>• управлять объектами на экране монитора;</li> <li>• целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности,</li> <li>• осваивать новые языковые средства.</li> </ul>
<b>Тема 5. Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (15 часов)</b>	
<p>Реагирование объектов друг на друга.  Реагирование объектов на цвет.  Управление объектов при помощи светофора.  Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток».  Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.</p>	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать ветвящиеся алгоритмы;</li> <li>• управлять объектами с использованием команды «Светофор»</li> <li>• использовать взаимодействие объектов (реагирование объектов на цвет, друг на друга;</li> <li>• оформлять проект, используя инструменты Перволого;</li> <li>• анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи.</li> </ul> <p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять структуру объекта, находить и выделять значимые функциональные связи и отношения между частями целого;</li> <li>• сравнивать, сопоставлять, оценивать, классифицировать объекты по одному или нескольким основаниям, критериям;</li> <li>• использовать навыки делового партнёрского общения;</li> <li>• самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий;</li> <li>• планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки</li> </ul>
<b>Тема 6. Работа с текстом (4 часа)</b>	
Текстовое окно. Работаем с текстом. Проверка правописания.	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• представлять информацию на экране компьютера</li> </ul>

Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий)
Изменение размера и перемещение текста. Изменение характеристик текстового окна.	<p>с помощью клавиатуры и мыши:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• работать с текстовым окном;</li> <li>• печатать простой текст в текстовом редакторе</li> <li>• изменять размер текста</li> <li>• перемещать текст</li> </ul> <p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать навыки делового партнёрского общения;</li> <li>• планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы</li> <li>• достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно</li> <li>• исправлять ошибки.</li> </ul>
<b>Тема 7. Работа с графической информацией (5 часа)</b>	
<p>Использование графических файлов для создания рисунков и фона. Вставка фона для листа из файла.</p> <p>Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта «Новогодняя открытка».</p>	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать графические файлы для создания рисунков и фона;</li> <li>• изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;</li> <li>• выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его</li> <li>• возможности (освоить технологию обработки графических объектов).</li> </ul> <p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать в практической деятельности изученные способы работы с</li> <li>• графической информацией</li> <li>• выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной</li> <li>• задачей и ситуацией общения.</li> </ul>
<b>Тема 8. Работа со звуковой информацией (4 часа)</b>	
<p>Запись звука, вставка звука из файла. Озвучивание сюжетов «Деревенский пейзаж» и «Подводный мир».</p> <p>Создание мелодии, вставка музыки из файла. Озвучивание сюжетов «Космос» и «Регулируемый перекрёсток».</p>	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• озвучивать сюжеты;</li> <li>• записывать звуковой файл, используя закладку Мультимедиа</li> <li>• отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;</li> <li>• создавать мелодии;</li> <li>• использовать вставку мелодии из файла</li> </ul> <p><i>Ученик сможет научиться:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• производить действия со звуковой информацией в среде Перволого</li> </ul>
<b>Тема 9. Создание простейших мультимедийных проектов (8 часа)</b>	
<p>Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома. Создание мультимедийного проекта «Скачки»</p> <p>Создание мультимедийного</p>	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать кнопки, оглавление альбома добавлять и удалять листы в альбоме;</li> <li>• оформлять проект, исходя из намеченного плана;</li> <li>• использовать в практической деятельности</li> </ul>

Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий)
проекта «Домик в деревне» Создание мультимедийного проекта «Игра хоккей» Создание мультимедийного проекта «Фигурное катание»	изученные способы создания мультфильмов <i>Ученик сможет научиться:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• вносить своевременные коррективы в работу</li> <li>пробовать собственные силы в ситуации без авторитета учителя и внимания всего класса</li> <li>производить поиск информации по заданному условию;</li> <li>• готовиться к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;</li> <li>• оформлять проект, согласно требованиям;</li> <li>• использовать навыки оценочной деятельности;</li> <li>• вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;</li> <li>• разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования;</li> <li>• подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.</li> </ul>
<b>Тема 10. Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта (8 часа)</b>	
Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта «Скоро лето» Защита творческих проектов, выполненных в среде «ПервоЛого»	<i>Ученик научится:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения;</li> <li>• обобщать полученные знания</li> </ul> <i>Ученик сможет научиться:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать знания при выполнении проектов;</li> <li>• использовать навыки оценочной деятельности;</li> <li>• подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.</li> </ul>

## **8. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса**

### 1. Компьютер. Системные требования:

- Операционная система Windows Me/2000/XP/Vista/7 или Mac OS X 10.4 и выше (желательна русифицированная версия)
- 32 МБ ОЗУ (в Windows) 256 МБ ОЗУ (в Mac OS)
- от 25 до 112 МБ свободного места на жестком диске (зависит от количества устанавливаемых компонентов)
- Видеокарта с поддержкой 32-битного графического режима
- Звуковая карта (совместимая)
- Устройство для чтения компакт-дисков, клавиатура, мышь
- Интернет браузер (для просмотра справки)



2. Программа ПервоЛого 3.0
3. Сканер
4. Проектор, экран.

#### **Учебно - методическое обеспечение**

- Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91.
- Богомолова Е.В. Психолого-педагогические аспекты обучения информатике в начальной школе: Учебно-методическое пособие. Рязань, 2005.
- Ильясова Э.Н. Психолого-педагогические проблемы информатизации начального образования: Учебно-методические материалы для студентов. Стерлитамак, 2006.
- Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007
- ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
- Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Нач.школа. – 2004. - №2.
- Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
- Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2006

#### **9. Планируемые результаты освоения программы**

Ученик научится:

- базовым навыкам и знаниям, необходимым для работы в среде «ПервоЛого»;
- демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и
- применять их в практической деятельности
- самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной
- мультимедийной среде «ПервоЛого»
- основным понятиям и основам программирования.

Ученик получит возможность

- использовать полученные знания при выполнении проектов.

**Календарно-тематическое планирование кружка  
«Программирование в среде «ПервоЛого»**

1 час в неделю, всего 35 ч.

**3 класс**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата фактическая
1.	Техника безопасности. Интерфейс среды ПервоЛого.	1		
2.	Графический редактор среды ПервоЛого. Проект «Орнаменты».	1		
3.	Инструмент ШТАМП. Проект «Гобелены и коврики».	1		
4.	Создание новых форм. Проект «Зоопарк».	1		
5.	Проект «Рамочки».	1		
6.	Использование коллекций рисунков для фона.	1		
7.	Работа в поле команд. Управление пером. Проект «Наскальные надписи».	1		
8.	Анимация из одной формы (по щелчку мыши).	1		
9.	Смена форм в движении. Смена форм на месте. Смена форм при повороте.	1		
10.	Управление светофором. Проект «Пчела».	1		
11.	Управление курсором движения. Проект «Скачки».	1		
12.	Движение со сложной траекторией. Проект «Земля днем и ночью».	1		
13.	Смена форм на месте. Смена форм при повороте и в движении.	1		
14.	Проект «Поезд».	1		
15.	Моделирование движения объектов с разными скоростями.	1		
16.	Проект «Космическая фантазия».	1		
17.	Датчики в сюжете. Проект «Гусеница превращается в бабочку».	1		
18.	Создание текстовых окон. Перемещение и изменение размера текстовых окон.	1		
19.	Прозрачное текстовое окно. Штмп текстового окна.	1		
20.	Как создать свой альбом. Закладки ПервоЛого.	1		
21.	Оформление проекта «Подводный мир».	1		

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата фактическая
22.	Многообразие форм черепашки. Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму.	1		
23.	Изменение форм черепашки. Создание новой формы.	1		
24.	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	1		
25.	Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму. Размещение формы черепашки на лист.	1		
26.	Проект «Детская площадка»	1		
27.	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	1		
28.	Команды: «Иди», «Повернись»	1		
29.	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	1		
30.	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	1		
31.	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	1		
32.	Подготовка материала к проекту «В зоопарке»	1		
33.	Оформление проекта «В зоопарке»	1		
34.	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	1		
35.	Обобщающее занятие	1		

**Календарно-тематическое планирование кружка  
«Программирование в среде «ПервоЛого»**

1 час в неделю, всего 34 ч.

**4 класс**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата фактическая
1	Техника безопасности. Команда «Светофор»	1		
2	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	1		
3	Добавляем новую команду	1		
4	Добавляем новую команду	1		
5	Как отменить выполнение команды.	1		
6	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	1		
7	Оформление проекта «Школьная жизнь»	1		
8	Защита проекта «Школьная жизнь»	1		
9	Способы создания мультфильма	1		
10	Добавление команды в цепочку команд.	1		
11	Удаление команды из цепочки команд	1		
12	Копирование команды	1		
13	Изменение параметров команды в цепочке	1		
14	Кнопка пошагового выполнения	1		
15	Выполнение команды бесконечное число раз	1		
16	Сочинение сказки про черепашку	1		
17	Создание мультфильма по сказке.	1		
18	Представление собственного мультфильма	1		
19	Редактирование текстовой записи команды	1		
20	Имя команды	1		
21	Создание текстового окна	1		
22	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне	1		
23	Работа со сканером	1		
24	Оглавление альбома	1		
25	Добавление, удаление листов в альбоме	1		
26	Добавление звука	1		
27	Вставка звука из файла	1		
28	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	1		
29	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	1		
30	Оформление проекта «Скоро лето»	1		
31	Оформление проекта «Скоро лето»	1		
32	Оформление проекта «Скоро лето»	1		
33	Защита проекта «Скоро лето»	1		
34	Итоговое занятие	1		