

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Лого Миры» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, примерной программы по «Лого Миры», планируемых результатов начального общего образования. Данная программа носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек. Отличительной особенностью программы является её опора на принципиально новые способы и содержание деятельности учащихся.

Целесообразность начала изучения информатики в среднем звене, в 2-4 классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников.

Цели образовательной программы: выявление и развитие способностей детей, включая творческие способности к разным видам деятельности; расширение теоретических знаний по данному направлению; выработка у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием; создание условий для развития творческой деятельности молодого исследователя.

Основная задача программы – способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления.

Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Обучающие:

помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
изучение принципов работы в сети (в т.ч. в сети Интернет).

Развивающие:

развитие логического мышления и памяти ребенка;
приобретение опыта общения и работы с компьютером;
улучшение координации движений (мелкой моторики рук);
развитие фантазии и объемного восприятия;

развитие художественного вкуса.

Воспитательные:

формирование положительной мотивации к учению.

формирование адекватной самооценки, объективного отношения ребёнка к себе и своим качествам;

формирование умения работать в группе (при групповых занятиях).

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные УУД.

У обучающегося будут сформированы:

внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к занятиям информатикой, к школе;

информационная и функциональная компетентность,

интерес к предметно-исследовательской деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

развития алгоритмического мышления,

мышления современного человека, основанного на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий,

теоретических знаний по данному направлению;

выработки у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием;

участия школьников в различных мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном обществе;

условий для развития творческой деятельности молодого исследователя.

Регулятивные УУД.

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять данную им задачу;

- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;

- в сотрудничестве с учителем, детьми находить несколько вариантов решения задачи;

- осуществлять пошаговый контроль по результату под руководством учителя;

- вносить необходимые коррективы в действия на основе принятых правил;

- принимать роль в сотрудничестве;

Обучающийся получит возможность научиться:

- контролировать и оценивать свои действия при сотрудничестве с учителем, учащимися;

- на основе результатов решения практических задач делать теоретические выводы;

- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение в конце действий.

Познавательные УУД.

Обучающийся научится:

- пользоваться знаками, символами, таблицами, схемами, приведенными в программе ЛОГО Среда;

- ориентироваться на возможное разнообразие способов решения задачи;

- интереса к познанию информатики;
- ориентации в поведении на принятые моральные нормы;
- исполнять программы на компьютере.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- проектной деятельности с помощью выполнения рисунков, мультимедиа и в программе ЛОГО Среда

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

Обучающийся получит возможность для формирования:

- принимать и сохранять цель и задачу, соответствующую этапу обучения, с помощью учителя;
- понимать выделенные ориентиры действий, в справочном материале при работе с программой ЛОГО Среда;
- высказывать своё предположение относительно способов решения учебной задачи;
- проговаривать вслух последовательность производимых действий, составляющих основу осваиваемой деятельности (опираясь на памятку или предложенный алгоритм);
- оценивать совместно с учителем или детьми результат своих действий, вносить соответствующие коррективы.

Познавательные УУД:

Обучающийся получит возможность для формирования:

- изучения принципов работы в сети (в т.ч. в сети Интернет);*
- развития логического мышления и памяти ребенка;*
- приобретения опыта общения и работы с компьютером;*
- развития фантазии и объемного восприятия;*
- развитие художественного вкуса и музыкального слуха ребенка;*
- целенаправленно слушать учителя (одноклассников), решая познавательную задачу;
- осуществлять поиск нужной информации программе ЛОГО Среда;
- работать с информацией, под руководством учителя;
- делать выводы;
- осуществлять аналогии между изучаемым предметом и собственным опытом.

Коммуникативные УУД:

Обучающийся научится.

- выбирать адекватные речевые средства в диалоге с учителем, учащимися;
- воспринимать другое мнение и позицию;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению (во фронтальной деятельности под руководством учителя);
- строить понятные для партнера высказывания;
- задавать вопросы, адекватные данной ситуации, позволяющие оценить ее в процессе общения

Обучающийся получит возможность научиться:

- выполнять простые проекты;

- ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать другое мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению (при работе в группе, в паре);
- контролировать действия партнера: оценивать качество, последовательность действий, выполняемых партнером, производить сравнение данных операций с тем, как бы их выполнил «я сам»;

Предметные результаты.

Обучающийся научится:

- составлять простейшие программы на вычисление арифметических выражений;
 - исполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
 - выполнять алгоритмы с ветвлениями, с повторениями;
- использовать алгоритмы при планировании режима дня школьника.
- работать в текстовом редакторе (выбор шрифта, набор текста, форматирование, печать);
 - работать в графическом редакторе (создавать собственные рисунки, редактировать их и сохранять);
 - использовать электронные таблицы дня решения задач (структура ЭТ);
 - строить простейшие диаграммы;
 - иметь представление о технических характеристиках модемов и линий связи;
 - пользоваться поисковыми средствами Интернет.

Ожидаемые результаты:

- выполнение учащимися различных творческих работ и заданий;
- ведение проектной, исследовательской деятельности;
- активное участие в различных внеклассных мероприятиях;
- выступления на научно-практических конференциях;
- работа с различными темами в школьном научном обществе;
- выступления на олимпиадах и конкурсах различных уровней.

Учащиеся должны знать:

- требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
 - понимать понятие компьютера как информационной машины;
 - знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
 - приводить области применения компьютера;
 - выбирать и загружать нужную программу;
 - работать с манипулятором мышь;
 - освоить работу клавиатуры.;
 - назначение среды ЛогоМиры;
 - основные объекты графического интерфейса среды Лого-Миры;
 - понятие команды и входных параметров.
- управлять движением Черепашки;

рисовать простейшие фигуры,
назначение и возможности Поля форм;
технология создания декорации микромира.
переодевать Черепашку в разные формы;
пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане,
назначение Личной карточки Черепашки;
технология организации движения Черепашки.
моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
моделировать движение по сложной траектории;
моделировать движение с повторяющимися фрагментами (создавать анимацию),
что такое программа;
правила оформления программы;
технология создания мультипликационного сюжета.
разрабатывать программы;
использовать в программах команды организации цикла;
перемещать Черепашку по рабочему полю в разных направлениях;

Содержание курса

Занятия проводятся в неделю по 30-40 минут. В 1 классе – в объеме 33ч в год, во 2,3 ,4 классах проводится цикл из 34 (35) занятий в год, одно занятие в неделю.

Формы и методы обучения существенно зависят от возможности доступа обучающегося к компьютерам. Наилучшие результаты дает машинный вариант преподавания. Программа предусматривает проведение занятий в различных формах: групповой, парной, индивидуальной.

Основные виды деятельности: работа за компьютером. Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований.

Структура занятий техника безопасности, практическая работа с компьютером, физ. минутки, презентации работ, конкурсы, викторины. В конце каждого занятия обязательно проводится рефлексия

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов	Содержание курса с указанием форм организации и видов деятельности
1	Компьютер	6 ч	Основные вопросы: Техника безопасности в компьютерном классе. Основные компоненты компьютера. Устройства ввода, вывода. Компьютерная помощница мышь. Меню: возможность выбора. Окно в компьютерный мир. Клавиатура – инструмент писателя. Группы клавиш Основная позиция пальцев на клавиатуре. Процессор. Память. Практические работы. Изучение правил техники безопасности. Клавиатурный тренажер. Знакомство с устройством манипулятора типа мышь. Назначение левой и правой кнопки мыши. Приемы работы с мышью.
2	Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней.	29ч	Знакомство со средой программирования ЛогоМиры. (Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле.) Пробы пера. (Поле команд. Инструментальное меню. Черепашка.) Управление черепашкой. (Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.)
3	Создание микромира и его обитателей.	31ч	Создание микромира и его обитателей. Рисование фигур. Организация движения Черепашки. Создание сюжета «Движение» Весь мир - театр. Освоение технологии работы с Полем форм. (Заполнение Рабочего поля отрисками форм.) Создание декораций микромира (Поле форм и графический редактор.)
4	Организация движения Черепашки	21ч	«Моделирование движения» (Личная карточка Черепашки. Как задать ее движение. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.) Микромир наполняется обитателями. Управление курсом движения. (Моделирование движения по сложной траектории. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.) «Движение со сменой форм» (Суть анимации. Команда смены форм Черепашки.)
5	Составление программ	28ч	Составление программ. Моделирование в ЛогоМирах. «Первая анимация.» (Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе) Работа с Листом программ. (Этапы создания мультипликационного сюжета.) Составление графических программ. (Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.)

6	Среда программирования	16 ч	Создание мультипликационного сюжета. Разработка звукового проекта. Приборная панель. Разработка собственного проекта. Создание собственного мультипликационного сюжета
	Итого	135ч	

**Таблица тематического распределения количества часов
кружка «ЛОГОМИРЫ»
1-4 классы**

№	Кол-во часов	Тема занятия	Дата	Коррект ировка	Форма текущего контроля
1класс					
1-2	2	Сеймур Пейперт, придумавший Черепашку. Знакомство со средой программирования ЛогоМиры.			Практическая работа
3-4	2	Техника безопасности в компьютерном классе. Основные компоненты компьютера.			Практическая работа
5-6	2	Устройства ввода, вывода Компьютерная помощница мышь.			Практическая работа
7	1	Меню: возможность выбора.			Практическая работа
8	1	Команды сохранения и открытия ранее сохранённых графических изображений.			Практическая работа
9	1	Окно в компьютерный мир.			Практическая работа
10	1	Клавиатура – инструмент писателя.			Практическая работа
11	1	Группы клавиш Основная позиция пальцев на клавиатуре			Практическая работа
12-13	2	Поле команд. Инструментальное меню. Черепашка.			Практическая работа
14-21	8	Пробы пера. Практическая работа «Первое художество»			Практическая работа
22-25	4	Презентация рисунков.			Практическая работа
26-27	2	Управление черепашкой.			Практическая работа

28-29	2	Понятие команды в среде ЛогоМиры			Практическая работа
30-31	2	Команды управления движением Черепашки			Практическая работа
32-33	2	Презентации работ.			Итоговая работа
2класс					
1-2	2	Техника безопасности в компьютерном классе. Рисование фигур с помощью Черепашки.			Практическая работа
3-4	2	Использование графических возможностей среды.			Практическая работа
5	1	Поле графических инструментов.			Практическая работа
6-8	3	Практическая работа «Я- художник» Осень,			Практическая работа
9	1	Поле форм.			Практическая работа
10-12	3	Черепашка меняет облик.			Практическая работа
13-15	3	Редактирование форм.			Практическая работа
16-18	3	Создание собственной формы.			Практическая работа
19-21	3	Среда ЛОГОМиров			Практическая работа
22-23	2	Использование справки, подсказки			Практическая работа
24-25	2	Рисовалка			Практическая работа
26-27	2	Презентации работ.			Итоговая работа
28	1	Преобразование существующих и создание новых форм			Практическая работа
29	1	Ввод текста. Рисунок с текстом.			Практическая работа
30-32	3	Создание комиксов			Практическая работа
33-34	2	<i>Создание альбома из листов. Создание кнопок</i>			Практическая работа
		Зачетный урок: презентация проектов			Практическая работа
3класс					
1-2	2	Техника безопасности в компьютерном классе. Рисование фигур с помощью Черепашки.			Практическая работа
3	1	Команды изменения внешнего вида черепашки. Программная строка			Практическая работа
4-5	2	Создание инструкций персонально для каждой черепашки			Практическая работа
6-7	2	Самостоятельная работа: создание проектов.			Самостоятельная работа
8-10	3	Процедуры – оживи, смена форм.			Практическая работа
11-12	2	Узоры из кругов			Практическая работа
13	1	Узоры из вращающихся фигур			Практическая работа
14	1	Узоры из других фигур вращения			Практическая работа
15-16	2	Создание живой открытки			Практическая работа

17-19	3	Мультфильм.			Практическая работа
20-24	5	Создание звуковых эффектов			Практическая работа
25-33	8	Самостоятельная работа: создание проектов			Самостоятельная работа
34	2	Зачетный урок: презентация проектов			Итоговая работа
4класс					
1	1	Узоры из частей кругов Техника безопасности в компьютерном классе.			
2-6	5	Процедуры – свои команды			
7-10	4	Узоры из вращающихся фигур			
11-14	4	Узоры из других фигур вращения			
15-17	3	Многоугольники с колючками и другими липучками			
18	1	Волны, волны			
19	1	Черепашка – маляр. Закрашивание замкнутых областей			
20	1	Рисунок кораблика в море, выполненный черепашками			
21-24	4	Создание звуковых эффектов			
25-32	8	Самостоятельная работа: создание проектов			
33-34	2	Зачетный урок: презентация проектов			

Работу за компьютером организовать с учетом возрастных особенностей, санитарно-гигиенических требований.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Электронные пособия:

Увлекательная информатика.

Не серьезные уроки

Дракоша и занимательная информатика

Алгоритмика

Программирование на Visual Basic

Программное обеспечение: Среда программирования ЛогоМиры