

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОБРОМЫСЛОВСКАЯ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

РАССМОТРЕНО

Протокол МС № 1 от 26.08.
2021г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКОУ Добромысловской СОШ

О. Л.Слученкова

Приказ № 01-04-88 от 01.09.2021г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ПервоЛого»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 7 – 11 лет

Срок реализации: 2021-2025 учебный год.

Разработчик:

Исакова Галина Ивановна, педагог дополнительного образования
МКОУ Добромысловской СОШ.

п. Добромысловский
2021 год

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ПервоЛого» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»»;

– Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ПервоЛого» имеет техническую **направленность**.

Новизна программы ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc..

Выбор данной программы обусловлен тем, что она интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять на одном занятии различные школьные дисциплины. Программа направлена на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.

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

Отличительной особенностью данной программы от ранее существующих программ можно отметить, что она ориентирована на компетентностный подход в обучении, так как затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы школьников и способствует активному познанию основных понятий и принципов предмета информатики, что в свою очередь, способствует формированию информационной компетентности. Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Адресат программы

Данная программа предназначена для детей начальной школы.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы, от 7 до 11 лет.

Наполняемость групп:

– наполняемость групп 2 года обучения – 12 человек

– наполняемость групп 3 года обучения и последующих – 10 человек

Состав групп: обучающиеся одного/разных возрастов.

Прием в объединение осуществляется по желанию детей и родителей.

Срок реализации программы и объем учебных часов:

Программа рассчитана на 4 года (576 часов).

1 год обучения: 36 часов, 1 раз в неделю по 1 часу;

2 год обучения: 36 часов, 1 раз в неделю по 1 часу;

3 год обучения: 36 часов, 1 раз в неделю по 1 часу;

4 год обучения: 36 часов, 1 раз в неделю по 1 часу.

Продолжительность занятия - 40 минут, в том числе на компьютере не более 20 минут.

Формы обучения

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. Со второго года обучения наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы. В программе используются задания разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно). Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Основные результаты освоения программы ПервоЛого отслеживают через уровни: первый уровень результатов – это приобретение школьниками социальных знаний. Таких как - общественные нормы, устройство общества, социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе, первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни. Второй уровень результатов – это получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества. Таким как – человек, семья, Родина, природа, мир, труд, культура. Третий уровень результатов – это получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия.

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

Цель и задачи дополнительной программы

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

Основные задачи:

- способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;
- осваивать среду ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки;
- развивать критическое мышление.

Образовательные:

1. Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
2. Осваивать навыки в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
3. Обучать основам алгоритмизации и программирования.
4. Овладеть умениям работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
5. Развивать образное, художественное мышление.
6. Развивать мелкую моторику.
7. Приобщать к проектно-творческой деятельности.
8. Развивать межпредметные связи: информатика, русский язык, литература, изобразительное искусство, музыка.
9. Овладеть навыкам клавиатурного письма.

Воспитательные:

1. Формировать потребности в саморазвитии.
2. Формировать активной жизненной позиции.
3. Развивать культуру общения.
4. Развивать навыки сотрудничества.

Развивающие:

1. Развивать деловые качества, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развивать чувства прекрасного.
3. Развивать умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Содержание программы

Учебный план

Первый год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	

1	Введение.	1	0,5	0,5	Анализ опросов.
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	6	1	5	Анализ опросов.
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	13	1	12	Анализ выполнения практической работы.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	14	1	13	Анализ выполнения практической работы.
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы	0	0	0	
6	Работа с текстом.	0	0	0	
7	Создание простейших альбомов.	0	0	0	
8	Итоговое занятие	2	0	2	Анализ проектной деятельности.
	Всего	36	4	32	

Второй год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение.	1	1	0	Анализ опросов.
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	7	1	6	Анализ выполнения практической работы.
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	8	1	7	Анализ выполнения практической работы.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	10	1	9	Анализ выполнения практической работы.

5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы	9	1	8	Анализ выполнения практической работы.
6	Работа с текстом.	0	0	0	
7	Создание простейших альбомов.	0	0	0	
8	Итоговое занятие	1	0	1	Анализ проектной деятельности
	Всего	36	5	31	

Третий год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение.	3	1	2	Анализ результатов тестирования.
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	8	1	7	Анализ выполнения практической работы.
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	12	1	11	Анализ выполнения практической работы.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	11	1	10	Анализ выполнения практической работы.
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы	0	0	0	
6	Работа с текстом.	0	0	0	
7	Создание простейших альбомов.	0	0	0	
8	Итоговое занятие	2	0	2	Анализ проектной деятельности.
	Всего	36	4	32	

Четвертый год обучения

№	Название раздела,	Количество часов	Формы
---	-------------------	------------------	-------

п/п	темы	Всего	Теория	Практика	аттестации/ контроля
1	Введение.	0	0	0	
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	0	0	0	
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	0	0	0	
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	9	1	8	Анализ выполнения практической работы.
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы	10	1	9	Анализ выполнения практической работы.
6	Работа с текстом.	7	1	6	Анализ выполнения практической работы.
7	Создание простейших альбомов.	8	1	7	Анализ выполнения практической работы.
8	Итоговое занятие	2	0	2	Анализ проектной деятельности.
	Всего	36	4	32	

**Содержание учебного плана программы
Первый год обучения**

Введение (1ч).

Теория (0,5ч): Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.

Практика (0,5ч): Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;

Тема: Интегрированная среда ПервоЛого (6ч).

Теория (1ч): Рабочее поле, инструмент, поле черепашки, сохранение альбома.

Практика (5ч): уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы;

Тема: Работа с рисунком и формами Черепашки(13ч).

Теория (1ч): Создание рисунка с использованием инструментов, сохранение альбома.

Практика (12ч): Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.

Тема: Объекты, управление объектами (программирование черепашки (14ч)).

Теория (1ч): Команды управления черепашкой; оживление рисунка , создание мультипликационного сюжета.

Практика (13ч): Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму).

Итоговое занятие (2ч).

Практика (2ч): Защита проекта.

Второй год обучения

Введение.

Теория(1ч): Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.

Тема: Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, форм (7ч).

Теория(1ч): Создание альбома. Использование клеток из набора, оглавление и сохранение альбома.

Практика(6ч): Уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы.

Тема: Работа с рисунком и формами Черепашки(8ч).

Теория(1ч):Создание рисунка с использованием инструментов, удаление и перемещение рисунка и форм черепашки.

Практика(7ч): Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.

Тема: Объекты, управление объектами (программирование черепашки(10ч)).

Теория(1ч): простейший алгоритм движения объекта, создание новых форм и оживление их.

Практика(9ч): создавать взаимосвязанные действия в проекте (содержательно и композиционно). Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму.

Тема: Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (9ч).

Теория(1ч): Управление объектами при помощи светофора. Создание простейшего мультфильма.

Практика(8ч): Создавать взаимосвязанные действия в проекте (содержательно и композиционно).

Итоговое занятие (1ч.)

Практика (1ч): Защита проекта.

Третий год обучения

Введение (3ч).

Теория(1ч): Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Безопасная работа за компьютером, поведение в специализированном классе.

Практика(2ч): Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Создание альбома. Управление командами черепашки.

Тема: Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (8ч).

Теория(1ч): Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст. Листы, помощь.

Практика (7ч): Управлять объектами на экране монитора; использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.

Тема: Работа с рисунком и формами Черепашки(12ч).

Теория(1ч): Способы создания новой формы. Отсканирование картинки или фотографии .

Практика(11ч): Копировать часть рисунка в проект. Оформлять проект, согласно требованиям, использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.

Тема: Объекты, управление объектами (программирование черепашки) (11ч).

Теория (1ч): Команды управления черепашкой (программирование черепашки)

Практика(10ч): Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть форму)

Итоговое занятие (2ч).

Практика (2ч): Защита проекта.

Четвертый год обучения

Тема: Объекты, управление объектами (9ч).

Теория(1ч): Изучение правила выполнения команды «Светофор» и наблюдение за результатами выполнения этой команды.

Практика (8ч): Находить и выделять значимые функциональные связи и отношения между частями целого.

Тема: Взаимодействие объектов (10ч).

Теория(1ч): Изучение способов создания мультфильма

Практика(9ч): Представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши.

Тема: Работа с текстом(7ч).

Теория(1ч): Изучение алгоритма редактирования текстовой записи.

Практика(6ч): Представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши, печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора. Выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);

Тема: Создание простейших альбомов (8ч).

Теория(1ч): Применение технологических операций по оглавлению альбома.

Практика(7ч): Самостоятельно отбирать информацию. Формировать собственное творческое пространство (альбом).

Итоговое занятие (2ч).

Практика (2ч): Защита проекта.

Планируемые результаты освоения ДООП

Личностные результаты:

- 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 результаты

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 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 уровень усвоения;

Коммуникативные:

- 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 приходиться 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

Предметные результаты

- организовать систему папок для хранения собственной информации в компьютере;
- работать в текстовом редакторе Word, редактировать, форматировать текст, объекты WordArt, импорт рисунков из файла;
- осуществлять поиск информации и рисунков в Интернете;
- создавать параллельные процессы в режиме « светофора »;
- создавать анимации командами черепашки;
- создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».

Календарный учебный график

	Год обучения			
	1-й	2-й	3-й	4-й
Дата начала занятий	1 сентября	1 сентября	1 сентября	1 сентября

Дата окончания занятий	31 мая	31 мая	31 мая	31 мая
Количество учебных недель	36	36	36	36
Количество учебных часов	36	36	36	36
Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации	Вторая половина мая	Вторая половина мая	Вторая половина мая	Вторая половина мая

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

1. Мобильный компьютерный класс (наличие компьютерных столов, ноутбуков и компьютеров с операционной системой Windows для возможности индивидуальной работы каждого ученика).
2. Магнитная доска – 1 шт.
3. Ноутбук – 6 шт.
4. Компьютер – 2 шт.
5. Мультимедийный проектор – 1 шт.
6. Интерактивная доска – 1 шт.
7. Сканер - 1 шт.
8. Медиа колонки, микрофон
9. Программа ПервоЛого 3.0.
10. Учебно - методический комплект «ПервоЛого».
11. Возможности выхода в интернет.

Информационное обеспечение

Для успешной реализации программы используются: учебно - методический комплект «ПервоЛого», проектор, интерактивная доска, ноутбук, интернет ресурсы организации: сайт, эл. почта, программное обеспечение: ПервоЛого 3.0 (для платформ PC и Mac), любой браузер (Explorer, Safari, Mozilla), QuickTime для просмотра видеoinструкций.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми не менее года.

Формы аттестации и оценочные материалы

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

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

Промежуточная аттестация проводится в форме тестов, контрольных и самостоятельных тематических работ.

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе применяется метод проверки - отработка задач на компьютере, конкурс компьютерных проектов и проводятся:

- входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в объединение или осваивающих программу 2-го и последующих лет обучения, ранее не занимающихся по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;
- текущий контроль - оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы и личностных качеств учащихся; осуществляется на занятиях в течение всего учебного года;
- промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела, темы или в конце определенного периода обучения/учебного года (при сроке реализации программы более одного года);
- итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по завершению учебного года или всего периода обучения по программе.

Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса: очно.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, иллюстративно – объяснительный, репродуктивный, проблемный, эвристический (частично-поисковый) большая возможность выбора вариантов; исследовательский — дети сами открывают и исследуют знания.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия: практикум, занятие - консультация, занятие - ролевая игра, занятие - презентация, занятие проверки и коррекции знаний и умений.

Педагогические технологии: технологии развивающего обучения (программа направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с младшего школьного возраста); технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Лого Миры, ПервоЛого); технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей); технологии коллективного взаимообучения; здоровьесберегающие технологии.

Алгоритм учебного занятия : 1 этап занятия - повторение техники безопасности на рабочем месте; 2 этап - вводный контроль: повторение с учащимися материала, изученного на предыдущих занятиях в форме интерактивной игры; 3 этап - разминка (теоретические основы

информатики); 4 этап – (смена вида деятельности) - демонстрация медиафайла, практическое выполнение в наборе инструментов или работа с фоном (в зависимости от темы занятия); 5 этап - создание анимационного проекта или работы на рабочем листе с добавлением новых форм или команд (объяснение учителя о последовательности действий для создания творческого проекта или отработка выполнения новой команды на заданную тему.); 6 этап - физкультминутка для глаз; 7 этап - работа за компьютером: отработка навыков (практическое выполнение); 8 этап – итог занятия (демонстрация учащимися выполнения творческого проекта или отработанного упражнения, команды) в зависимости от темы занятия.

Для реализации программы ПервоЛого используются методические пособия:

1. Методическое пособие для учителей начальной школы. Е. В. Макунина, Е. Н. Хохлова «Изучаем ПервоЛого»– М.: ИНТ, 2016. — 91 с.
2. Учебно-методический комплект ПервоЛого
3. Сборник проектов «ЛогоМозаика».
4. Видеоуроки.
5. Демонстрационные уроки и проекты на каждую тему.
6. Плакат «Правила поведения в компьютерном классе».

Список использованной литературы

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями,

осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

8. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

10. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Литература для учителя

1. Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики. //Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91

2. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.

3. Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников // Начальная школа. 2005. № 9.

4. Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Начальная школа. – 2004. - №2.

5. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007

6. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2008 года.

7. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 4.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2013.

<http://www.int-edu.ru/logo/index.html>

<http://fio.ifmo.ru/archive/group20/c3wu8/main.html>

Литература для обучающихся

1.ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

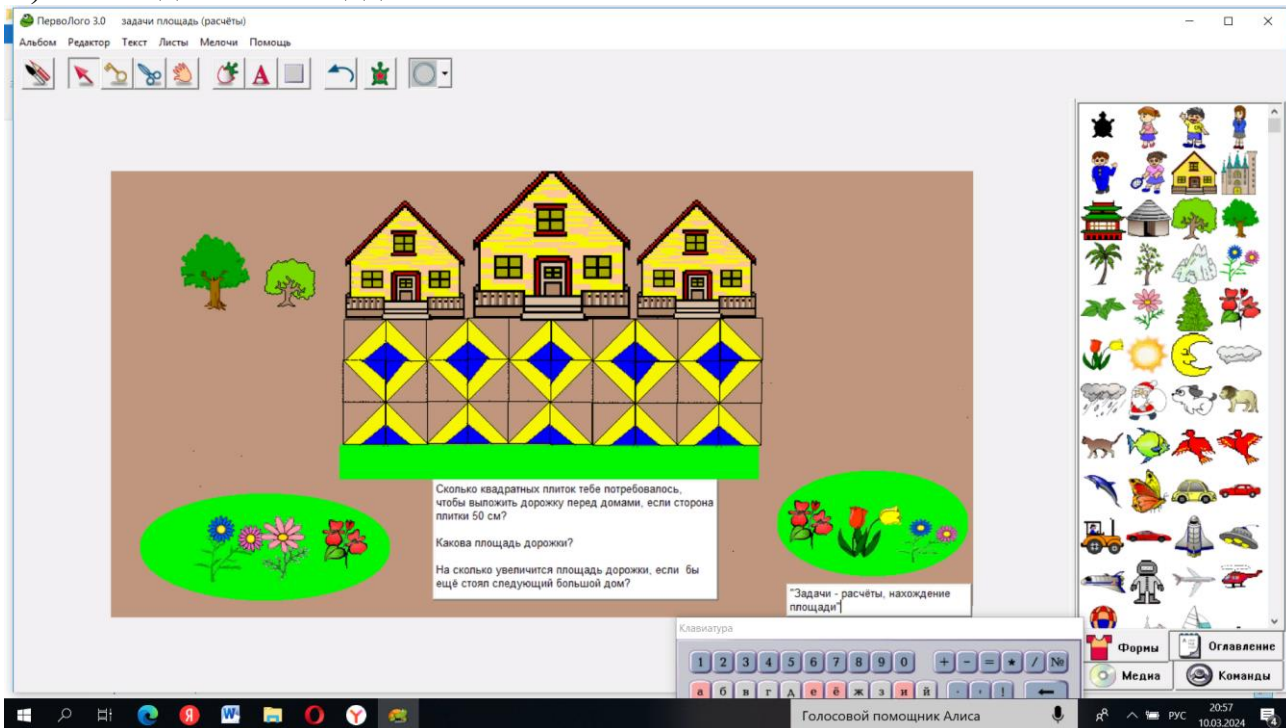
2. Истомина Т.Л. «Обучение информатике в среде Лого. Учебное пособие (комплект из двух рабочих тетрадей)» Слог – Пресс – Спорт, 1999.
3. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика.М.: Институт новых технологий, 2009.

Комплекс упражнений гимнастики для глаз

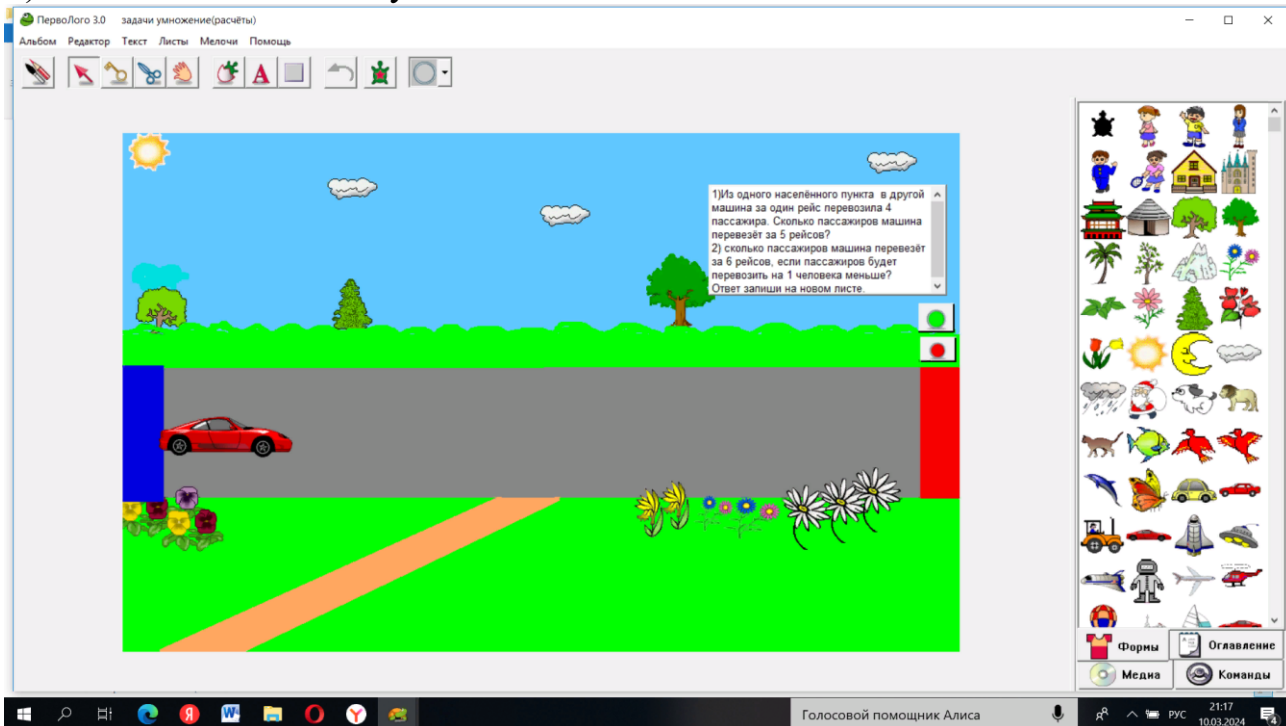
1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4—5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4—5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленным движением указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4—5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки, на счет 1—4, потом перенести взор вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3—4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.
6. Сидя за столом, расслабиться и медленно подвигать глазами слева направо. Затем справа налево. Повторить 3 раза в каждую сторону.
7. Медленно переводить взгляд вверх-вниз, затем наоборот. Повторить 3 раза.
8. Представить вращающийся перед вами обод велосипедного колеса и, наметив на нем определенную точку, следить за вращением этой точки. Сначала в одну сторону, затем в другую. Повторить 3 раза.
9. Сложить ладони так, чтобы образовался треугольник, закрыть этим треугольником глаза и повторить все упражнения в той последовательности, какая описана выше. Глаза под ладонями должны быть открытыми, но ладони, неплотно лежащие на глазницах, не должны пропускать свет.

1. Дидактические карточки по решению задач по математике, окружающему миру, созданные для образца примерных творческих проектов для выполнения учащихся 3- 4 классов.

А) Нахождение площади



Б) Составные задачи на умножение



В) Задачи на движение

The screenshot shows the 'ПервоЛого 3.0' software interface. The main workspace contains a scene with two yellow houses on a brown ground line, with green trees and a green grassy area below. The left house is labeled 'Библиотека' (Library). Below the scene, a text box contains a math problem in Russian: 'Маша от дома до библиотеки проходит расстояние за 6 минут. Коля это же расстояние проходит за 4 минуты. На сколько метров в минуту Коля проходит быстрее, чем Маша, если расстояние от дома до библиотеки 36 метров?' (Masha takes 6 minutes to go from home to the library. Kolya takes 4 minutes for the same distance. How many meters per minute does Kolya travel faster than Masha, if the distance from home to the library is 36 meters?). The software's toolbar, a large icon palette on the right, and the Windows taskbar are also visible.

Г) Творческий проект «Геометрия вокруг нас»

The screenshot shows the 'ПервоЛого 3.0' software interface with a creative project. The main workspace features a scene with three yellow houses and green trees on a white background. Below the ground line, there is a colorful geometric pattern composed of zig-zag lines in red, yellow, and blue, set against a brown background. The software's toolbar, icon palette, and Windows taskbar are visible.

Д). Карточки – самопроверки по решению задач на сложение с помощью рисунка.

ПервоЛого 3.0 решение задач

Альбом Редактор Текст Листы Мелочи Помощь

Прочитай задачу. Выполни рисунок. Запиши решение задачи.

На одну клумбу посадили 9 цветов, а на другую посадили 6 цветов. Сколько всего цветов посадили на 2 клумбы?

9 + 6 = 15 (цв.) - всего посадили.
Ответ : 15 цветов.

Голосовой помощник Алиса 21:24 10.03.2024

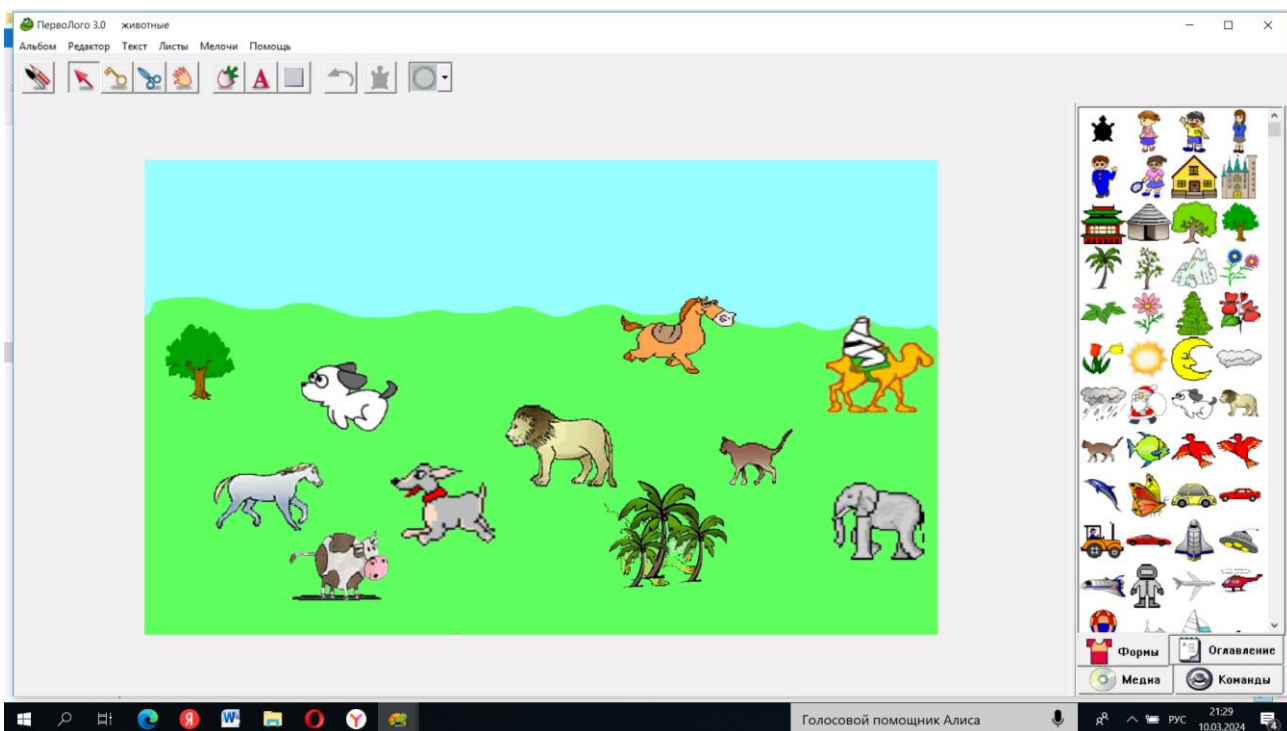
Е). Творческий проект по окружающему миру «Виды транспорта».

ПервоЛого 3.0 окр. транспорт

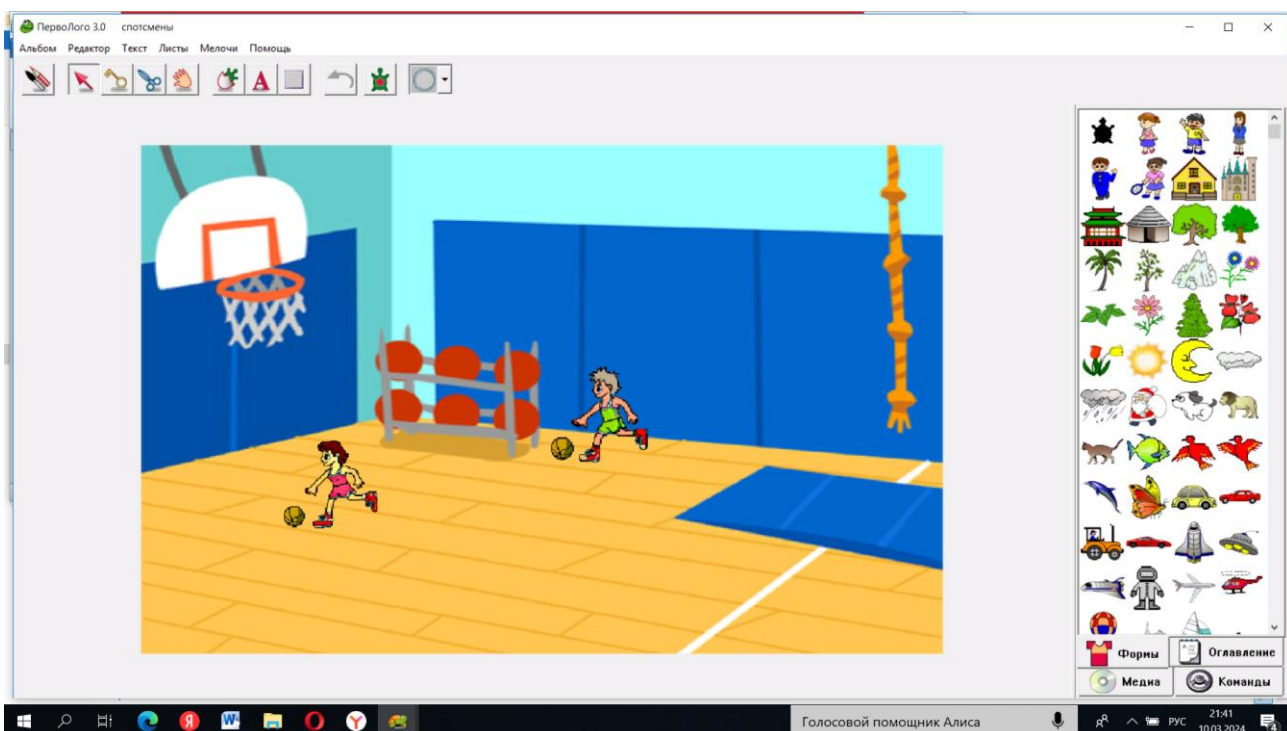
Альбом Редактор Текст Листы Мелочи Помощь

Голосовой помощник Алиса 21:25 10.03.2024

Ё) Дидактическая карточка «Рассели животных по месту обитания».



Ж). Творческий проект «Школьная жизнь».



**Календарно – тематическое планирование
1 класс (36 часов)**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
Введение (1 час)			
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.	1	
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (6 часов)			
2	Как создать свой альбом.	1	
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого.	1	
4	Создание личного альбома в среде ПервоЛого.	1	
5	Инструменты ПервоЛого.	1	
6	Закладки ПервоЛого.	1	
7	Оформление проекта «Орнаменты», «Рамочки».	1	
Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)			
8	Многообразие форм черепашки.	1	
9	Изменение форм черепашки.	1	
10.	Как надеть форму на черепашку.	1	
11.	Как вернуть черепашке исходную форму.	1	
12.	Как вернуть черепашке исходную форму.	1	
13.	Создание новой формы.	1	

14-15.	Оформление проекта «Подводный мир».	2	
16.	Копирование форм черепашки.	1	
17.	Копирование части рисунка в форму.	1	
18.	Размещение формы черепашки на лист.	1	
19.	Оформление проекта «Деревенский пейзаж».	1	
20.	Оформление проекта «Деревенский пейзаж».	1	
Объекты, управление объектами (14часов)			
21.	Команды управления черепашкой.	1	
22.	Команды: «Увеличься», «Уменьшись».	1	
23.	Команды: «Иди», «Повернись».	1	
24.	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо».	1	
25.	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок».	1	
26-27	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми - Позади всех».	2	
28	Оформление проекта «Космос».	1	
29	Оформление проекта «Космос».	1	
30	Команды: «Домой», «Замри - Отомри».	1	
31-33	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Оформление проекта.	3	
34.	Защита проекта.	1	
35-36.	Итоговое занятие.	2	

2 класс (36 часов)

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
Введение (1 час)			
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.	1	
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (7 часов)			
2	Инструменты ПервоЛого.	1	
3	Закладки ПервоЛого	1	
4	Многообразие форм черепашки	1	
5	Изменение форм черепашки	1	
6-7	Оформление проекта «Осень».	2	
8	Защита проекта «Осень».	1	
Работа с рисунком и формами Черепашки (8 часов)			
9	Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму.	1	
10	Создание новой формы черепашки. Копирование форм черепашки.	1	
11- 12.	Подготовка материала к проекту и оформление проекта «Круговорот воды в природе».	2	
13	Защита проекта «Круговорот воды в природе»	1	
14	Копирование части рисунка в форму. Размещение формы черепашки на лист.	1	
15	Подготовка материала к проекту «Детская	1	

	площадка» Оформление проекта «Детская площадка»		
16.	Защита проекта «Детская площадка»	1	
Объекты, управление объектами (программирование черепашки (10 часов))			
17.	Команды управления черепашкой: «Увеличься», «Уменьшись». Команды: «Иди», «Повернись».	1	
18.	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо».	1	
19.	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок».	1	
20- 21.	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми - Позади всех». Встреча с другой черепашкой	2	
22	Команды: «Домой», «Замри - Отомри». Запуск несколько черепашек одновременно.	1	
23	Подготовка материала к проекту «В зоопарке»	1	
24- 25	Оформление проекта «В зоопарке»	2	
26	Защита проекта «В зоопарке»	1	
Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (9ч).			
27.	Смена форм в движении.	1	
28.	Смена форм на месте.	1	
29.	Смена форм при повороте.	1	

30.	Управление светофором.	1	
31.	Движение со сложной траекторией.	1	
32- 33	Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.).	2	
34- 35	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Оформление проекта	2	
Итоговое занятие (1 час)			
36	Защита проекта	1	

3 класс (36 часов)

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
Введение (3 часа)			
1-3	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.	3	
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (8 часов)			
4-5	Знакомство с текстовым редактором Word. Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером	2	
6-8	Меню "Файл". Меню "Главная". Меню "Вставка" . Редактирование и набор текста.	3	
9- 11	Меню "Разметка страницы". Создание приглашений, объявлений, поздравительной открытки.	3	
Работа с рисунком и формами Черепашки (12 часов)			
12	Команды управления черепашкой	1	

13	Как надеть форму на черепашку.	1	
14.	Как вернуть черепашке исходную форму.	1	
15.	Создание новой формы.	1	
16	Оформление проекта « Герои произведения Е.Чарушина»»»	1	
17	Копирование формы черепашки.	1	
18	Копирование части рисунка в форму.	1	
19	Размещение формы черепашки на лист.	1	
20	Копирование части рисунка в форму.	1	
21	Оформление проекта « Новогоднее поздравление»	1	
22	Оформление проекта « Новогоднее поздравление»	1	
23	Защита проекта «Новогоднее произведение»»»	1	
Объекты, управление объектами (11 часов)			
Итоговое занятие (2 ч)			
24	Команды управления черепашкой «Светофор»	1	
25	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	1	
26	Добавляем новую команду.	1	
27	Добавляем новую команду.	1	
28	Как отменить выполнение команды.	1	
29-30	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	2	
30-33	Оформление проекта «Школьная жизнь».Защита проекта	3	
34-	Создание мультипликационного сюжета на	3	

36	свободную тему. Оформление проекта.		
----	-------------------------------------	--	--

4 класс (36 часов)

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
Объекты, управление объектами (9 часов)			
1	Изучение правила выполнения команды «Светофор» и наблюдение за результатами выполнения этой команды.	1	
2	Команды, управляемые черепашкой: «Увеличься», «Уменьшись», «Иди», «Повернись». «Опусти перо», «Подними перо».	1	
3	Команды, управляемые черепашкой: «Измени перо», «Вылей краску».	1	
4	Команды, управляемые черепашкой: «Сотри рисунок», «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех».	1	
5	Команды «Светофор», «Сообщи».	1	
6	Команда «Выключи всё».	1	
7	Как отменить выполнение команды.	1	
8	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь».	1	
9	Оформление проекта «Школьная жизнь».	1	
Взаимодействие объектов (10 часов)			
10	Изучение способов создание мультфильма	1	
11	Добавление команды в цепочку команд.	1	
12.	Удаление команды из цепочки команд.	1	
13.	Копирование команды.	1	
14	Изменение параметров команды в цепочке.	1	

15	Кнопка пошагового выполнения.	1	
16	Создание мультфильма по сказке.	1	
17	Создание мультфильма по сказке..	1	
18	Представление собственного мультфильма.	1	
19	Представление собственного мультфильма.	1	
<i>Работа с текстом(7ч)</i>			
20	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи.	1	
21	Редактирование текстовой записи команды	1	
22	Имя команды.	1	
23	Создание текстового окна	1	
24	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне.	1	
25	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне.	1	
26	Работа со сканером	1	
<i>Создание простейших альбомов (10ч).</i>			
27	Применение технологических операций по оглавлению альбома.	1	
28	Добавление, удаление листов в альбоме.	1	
29	Добавление звука.	1	
30	Вставка звука из файла.	1	
31- 32	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	2	
33- 35	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Оформление проекта.	3	
36	Оформление проекта на свободную тему. Защита проекта.	1	

