

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности работа в компьютерной инструментальной 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 ДОП, итоговый конкурс компьютерных проектов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные

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

Метапредметные результаты

Познавательные универсальные учебные действия

- 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 универсальные учебные действия

- 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 универсальные учебные действия.

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- 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.

Формы работы с детьми:

Неаудиторные занятия имеют форму беседы (создании сюжета, эскизов героев и их движений), демонстрации видеурока 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. Со второго года обучения наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

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.

2. Содержание курса внеурочной деятельности работа в компьютерной инструментальной среде «ПервоЛого».

Введение

Основные правила поведения в компьютерном классе. 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). Набор 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 картинке или фотографии. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

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

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.

Создание простейших альбомов

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

3. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности работа в компьютерной инструментальной среде «ПервоЛого».

1 класс

(1 час в неделю, всего 33 часа)

№ п\п	Тема занятия	Количество часов
1.	Техника безопасности. Интерфейс среды ПервоЛого. Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	1
2.	Графический редактор среды ПервоЛого. Проект «Орнаменты». Работа в графическом редакторе. Создание проекта	1
3.	Инструмент ШТАМП. Проект «Гобелены и коврики». Выполнение команд под руководством учителя Выбор объектов, конструирование сюжета	1
4.	Создание новых форм. Проект «Зоопарк». Выполнение команд под руководством учителя Выбор объектов, конструирование сюжета	1
5.	Проект «Рамочки». Выполнение команд под руководством учителя Выбор объектов, конструирование сюжета	1
6	Использование коллекций рисунков для фона. Выполнение команд под руководством учителя Выбор объектов, конструирование сюжета	1
7	Работа в поле команд. Управление пером. Технологический этап выполнения проекта.	1
8.	Проект «Майка с картинкой». Защита собственных проектов учащихся.	1
9.	Управление пером. Проект «Наскальные надписи». Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке. Открытие закладки с формами черепашки.	1
10.	Анимация из одной формы (по щелчку мыши). Выполнение команд под руководством учителя	1
11.	Смена форм в движении. Выполнение команд под руководством учителя	1
12.	Способы создания новой формы. Выполнение действий под руководством учителя.	1
13.	Смена форм при повороте. Способы создания новой формы. Выполнение действий под руководством учителя.	1
14.	Управление светофором. Выбор объектов, конструирование сюжета	1
15.	Проект «Пчела». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
16.	Управление курсором движения. Общее представление о 22-х основных командах.	1
17.	Проект «Скачки». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
18.	Движение со сложной траекторией. Изучение правила выполнения команд и наблюдение результата выполнения команд.	1
19.	Проект «Земля днем и ночью». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
20.	Смена форм на месте. Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.	1

21.	Смена форм при повороте и в движении. Выбор объектов, конструирование сюжета	1
22.	Проект «Поезд». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
23.	Моделирование движения объектов с разными скоростями. Моделирование выполнения команд.	1
24.	Проект «Космическая фантазия». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
25.	Датчики в сюжете. Изучение правила выполнения команд	1
26.	Проект «Гусеница превращается в бабочку». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
27.	Создание текстовых окон. Изучение правила создания текстовых окон, наблюдение результата выполнения этих команд	1
28.	Перемещение и изменение размера текстовых окон. Изучение правила создания текстовых окон, наблюдение результата выполнения этих команд.	1
29.	Прозрачное текстовое окно. Штамп текстового окна. Изучение правила создания текстовых окон, наблюдение результата выполнения этих команд.	1
30.	Способы озвучивания проектов. Изучение способов озвучки	1
31.	Запись звука. Выполнение команд записи	1
32.	Проект «Говорящие черепашки». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
33.	Презентация проектов. Защита собственных проектов учащихся.	1
Итого		33

2 класс

(1 час в неделю, всего 34 часа)

№ п\п	Тема занятия	Количество часов
1.	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером. Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	1
2.	Как создать свой альбом. Выбор пункта <i>Новый</i> в меню Альбома.	1
3.	Создание личного альбома в среде ПервоЛого. Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.	1
4.	Инструменты ПервоЛого. Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.	1
5.	Закладки ПервоЛого. Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист).	1
6.	Оформление проекта «Подводный мир». Этапы проекта: исследовательский этап, технологический этап.	1
7.	Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта.	1
8.	Защита проекта «Подводный мир». Защита собственных проектов учащихся.	1
9.	Многообразие форм черепашки. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке. Открытие закладки с формами черепашки.	1
10.	Изменение форм черепашки. Выполнение команд под руководством учителя: выбрать в инструментах Ключ. Щелкнуть Ключом на форме. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой. Поменяйте форму.	1
11.	Как надеть форму на черепашку. Чтобы надеть на черепашку исходную, черепашку форму, достаточно щелкнуть стрелкой на соответствующей клетке. Если на листе несколько черепах, то эту команду, выполнит, как всегда, главная черепаха	1
12.	Как вернуть черепашке исходную форму. Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки или фотографии.	1
13.	Создание новой формы. Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки или	1

	фотографии.	
14.	Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
15.	Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
16.	Защита проекта «Круговорот воды в природе». Защита собственных проектов учащихся.	1
17.	Копирование форм черепашки. Изменить уже имеющуюся форму можно, открыв ее Ключом или правой кнопкой мышки. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой. Поменяйте форму.	1
18.	Копирование части рисунка в формуВыделение части рисунка подходящего размера. Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов возьмите «руку», щелкните кулаком на нужной клетке в наборе форм - в клетке появится новая форма.	1
19.	Размещение формы черепашки на лист. Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов выбрать «руку», щелкните кулаком на нужном месте листа - на листе появится картинка; взяв мышкой за один из 4 черных квадратиков можно изменить размер картинка; как только вы щелкните мышкой мимо картинка, картинка "приклеится" к листу.	1
20.	Подготовка материала к проекту «Детская площадка». Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.	1
21.	Оформление проекта «Детская площадка». Выбор объектов, конструирование сюжета.	1
22.	Оформление проекта «Детская площадка». Выбор объектов, конструирование сюжета	1
23.	Защита проекта «Детская площадка». Защита собственных проектов учащихся	1
24.	Команды управления черепашкой. Общее представление о 22-х основных командах.	1
25.	Команды: «Увеличься», «Уменьшись». Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» и наблюдение результата выполнения команд. (По команде «Увеличься» черепашка увеличивается в размере. Если черепашка уже достигла самого большого из возможных размеров, то после команды «Увеличься» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "+".По команде «Уменьшись» черепашка уменьшится в размере. Если черепашка уже достигла самого меньшего из возможных размеров, то после команды «Уменьшись» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "минус").	1
26.	Команды: «Иди», «Повернись». Изучение правила выполнения команд «Иди», «Повернись» и наблюдение результата выполнения команд.	1
27.	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	1
28.	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок». Изучение правил выполнения команд «Вылей краску», «Сотри рисунок» и наблюдение результата выполнения этих команд.	1

29.	Команды: «Покажись – Спрячься», «Перед всеми – Позади всех». Изучение правил выполнения команд «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения этих команд.	1
30.	Подготовка материала к проекту «В зоопарке». Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке»	1
31.	Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета.	1
32.	Защита проекта «В зоопарке».	1
33.	Команды: «Домой», «Замри - Отомри». Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри» и наблюдение за результатами выполнения этих команд.	1
34.	Обобщающее занятие. Закрепление изученного материала	1
Итого		34

3 класс

(1 час в неделю, всего 34 часа)

№ п\п	Тема занятия	Количество часов
1.	Команда «Светофор». Изучение правила выполнения команды «Светофор» и наблюдение за результатами выполнения этой команды.	1
2.	Команды: «Сообщи», «Выключи всё». Изучение правил выполнения команд «Сообщи», «Выключи всё».	1
3.	Добавляем новую команду. Изучение алгоритма добавления новой команды.	1
4.	Добавляем новую команду. Отработка умения добавлять новую команду.	1
5.	Как отменить выполнение команды. Отработка умения отменять выполнение команды.	1
6.	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь». Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь»	1
7.	Оформление проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.	1
8.	Оформление проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.	1
9.	Защита проекта «Школьная жизнь»	1
10.	Способы создания мультфильма. Изучение способов создания мультфильма	1
11.	Добавление команды в цепочку команд. Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд.	1
12.	Удаление команды из цепочки команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд.	1
13.	Копирование команды. Изучение алгоритма копирования команды.	1
14.	Изменение параметров команды в цепочке. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке.	1
15.	Кнопка пошагового выполнения. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд.	1
16.	Выполнение команды бесконечное число раз. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз.	1
17.	Сочинение сказки про черепашку. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку.	1
18.	Создание мультфильма по сказке.	1
19.	Создание мультфильма по сказке	1
20.	Представление собственного мультфильма.	1
21.	Редактирование текстовой записи команды. Изучение алгоритма редактирования текстовой записи: выделения фрагмента текста; копирование фрагмента текста; удаление фрагмента текста	1
22.	Имя команды. Ознакомление с технологией обработки графических объектов.	1
23.	Создание текстового окна. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном.	1
24.	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне. Освоение	1.

	технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне.	
25.	Работа со сканером. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера	1
26.	Оглавление альбома. Освоение технологических операций по оглавлению альбома.	1
27.	Добавление, удаление листов в альбоме. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме.	1
28.	Добавление звука. Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом	1
29.	Вставка звука из файла Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом	1
30.	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Организация деятельности учащихся по алгоритму: постановка проблемы; анализ предстоящей деятельности; выбор сюжета для проекта.	1
31.	Оформление проекта «Скоро лето» Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого	1
32.	Оформление проекта «Скоро лето» Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого	1
33.	Защита проекта «Скоро лето».	1
34.	Итоговое занятие. Подведение итогов за год.	1
Итого		34

