




МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

Амурская область, город Зея, улица Ленина, дом 161; телефон 2-46-64; E-mail:
shkola1zeya@rambler.ru

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР

 А.И. Якшина

УТВЕРЖДЕНА

приказом МОАУ СОШ № 1

от 30.05.2018 № 183-од



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
Юный программист
(общеинтеллектуальное направление)
8 класс

Учитель: Ружицкий Дмитрий Владимирович,

г.Зея, 2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обоснование выбора программы

Модифицированная рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «ЛогоМиры» для 6 класса составлена на основе примерной программы по информатике и ИКТ Макаровой Н.В. – СПб.: Питер, 2008., авторской программы Н.Н.Нечаева «Проектное моделирование как творческая деятельность» (М., «Просвещение», 1990). Также использованы материалы педагогов Коломейцевой Н.В., Ципиной А. (Москва). Программа составлена с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Рабочая программа ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ЛогоМиры, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc..

Актуальность

Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекса обусловлен тем, что программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания.

Цели

- реализация творческого потенциала личности ребенка через освоение новых информационно-коммуникативных технологий.
- способствовать развитию алгоритмических способностей учащихся, научить ребенка восприятию условия задачи на построение алгоритма
- пробудить в детях желание экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках;
- создавать свои проекты по соответствующим темам курса;
- общеинтеллектуальные - формировать умение наблюдать;
- метапредметные - учить принимать и сохранять учебную задачу, планировать собственную учебную деятельность, осуществлять информационный поиск для выполнения учебных

Задачи:

Образовательные:

- формирование у школьников информационной и функциональной компетентности;
- формирование основ художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности;
- освоение среды ЛогоМиры и стандартных команд исполнителя Черепашки;
- освоение понятия «алгоритм» и изучение видов и свойств алгоритма;
- активное участие школьников в разноуровневых мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном сообществе.

Развивающие:

- развитие алгоритмического мышления;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления.

Воспитывающие:

- создание комфортной среды для развития интересов, способностей обучающихся;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- воспитание целеустремлённости и настойчивости в достижении цели,
- умения организации своего рабочего времени;
- создание условий для выявления одаренных детей, их дальнейшего
- интеллектуального, творческого развития.

Особенности программы «ЛогоМиры» 3.0

В программу входят: графический редактор, музыкальный редактор, до сотни черепашек, 64 полноцветных формы для них, параллельные процессы, встроенный справочник и многое другое. Таким образом, ученики имеют мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

Учебно-методический комплект

Для учителя

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

Материально-техническое оснащение

Компьютер, сканер, принтер.

В соответствии с учебным планом школы на курс «ЛогоМиры» в 8 классе отводится 1 час в неделю, 34 ч. Программой предусмотрено проведение 20 практических работ. Продолжительность занятий – 35-40 минут, непрерывная работа на компьютере не более 10-15 минут.

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

В рабочей программе заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

Личностные

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

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;

- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

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

Результативность программы

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде «ЛогоМиры»

Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:

1 уровень	2 уровень	3 уровень
Первый уровень предполагает формирование информационной культуры в рамках дополнительного образования. Учащиеся приобретают знания о компьютере, о средстве разработки мультимедийных приложений, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через занятия.	Учащиеся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, высказывая мнения, смогут выполнять задания, обобщать, классифицировать, обсуждать.	Учащиеся самостоятельно смогут применять полученные знания, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.

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

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

Содержание программы и тематическое планирование

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во	Содержание	Основные виды деятельности учащихся
1	Введение	1	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	
2	Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней.	5	Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.	Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу ЛогоМиры, находить и управлять составляющими программы. Рисовать фигуры с помощью Черепашки. Управлять Черепашкой.
3	Создание микромира и его обитателей	5	Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.	Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.
	Организация движения Черепашки	9	Личная карточка Черепашки. Как задавать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команды смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.	Производить действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму) Моделировать движение Черепашки

	Составление программ	7	<p>Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программ. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.</p> <p>Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе. Этапы создания анимационного сюжета.</p>	Составлять циклы с помощью команд. Составлять простые программы
	Роль датчиков в ЛогоМирах	7	<p>Датчики, определяющие состояние Черепашки. Использование датчиков для изменения состояния Черепашки.</p> <p>Инструмент управления состоянием Черепашки – бегунок. Создание бегунков для регулирования параметров состояния Черепашки.</p> <p>Датчик случайных чисел. Использование датчика в программе.</p>	Использовать датчиков для изменения состояния Черепашки. Создавать бегунки.
	Всего	34 ч.		

Учебно-тематический план

Теория	13
Практическая часть	20
Итоговое занятие	1

Требования к уровню знаний, умений и навыков по окончании реализации программы:

Учащиеся 5 класса должны овладеть основными навыками работы на компьютере и в среде ЛогоМир 3.0. в результате усвоения программы

должны знать:

- Назначение среды ЛогоМир;
- Основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМир;
- Понятие команды и входных параметров.
- Назначение и возможности Поля форм;
- Технологию создания декорации микромира.
- Назначение личной карточки Черепашки;
- Технологию организации движения Черепашки.

- Что такое программа;
- Правила оформления программы;
- Технологию создания анимационного сюжета.
- Назначение и виды датчиков;
- Когда следует использовать бегунок;
- Что такое датчик случайных чисел и когда его использовать.

должны уметь:

- Управлять движением Черепашки;
- Рисовать простейшие фигуры.
- Переодевать Черепашку в разные формы;
- Пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
- Создавать декорации микромира на переднем, заднем и среднем планах.
- Моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
- Моделировать движение по сложной траектории;
- Моделировать движение с повторяющимися фрагментами.
- Разрабатывать программы;
- Использовать в программе команды организации цикла;
- Составлять программы рисования графических объектов;
- Составлять программы для анимационного сюжета.
- Использовать датчики для изменения параметров Черепашки;
- Создавать бегунки;
- Использовать датчик случайных чисел.

Календарно – тематическое планирование

№ урока	Дата по плану	Дата фактически	Тема
1	11.09		Введение. Инструктаж по технике безопасности.
2	18.09		Интерфейс программы ЛогоМиры.
3	25.09		Управление Черепашкой из Поля команд.
4	02.10		Правила написания команд.
5	09.10		Рисование элементарных фигур
6	16.10		Рисование сложных фигур.
7	23.10		Освоение технологии работы с Полеом форм.
8	06.11		Заполнение Рабочего поля оттисками форм.
9	13.11		Использование панели инструментов.
10	20.11		Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор.
11	27.11		Создание декораций микромира в собственном проекте.
12	04.12		Личная карточка Черепашки.
13	11.12		Организация движений Черепашки.
14	18.12		Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.
15	25.12		Использование прямолинейного движения объектов с разными скоростями в собственном проекте.
16	15.01		Управление курсором движения.
17	22.01		Моделирование движения объектов по сложной траектории.
18	29.01		Использование движения объектов по сложной траектории в собственном проекте.
19	05.02		Суть анимации. Приемы анимации в ЛогоМирах
20	12.02		Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.
21	19.02		Понятие программы.
22	26.02		Работа с Листом программ
23	05.03		Правила оформления программ.
24	12.03		Составление программ рисования графических объектов.
25	19.03		Команда организации конечного цикла.
26	02.04		Тело цикла в программе.
27	09.04		Этапы создания мультипликационного сюжета.
28	16.04		Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму.
29	23.04		Датчики для изменения состояния Черепашки.
30	30.04		Использование датчиков для постепенного изменения Черепашки.
31	07.05		Создание бегунков, регулирующих параметры состояния Черепашки.
32	14.05		Датчик случайных чисел.
33	21.05		Разработка собственного проекта.
34	28.05		Разработка собственного проекта.

