

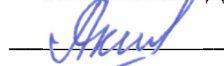


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

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
Программирование в «ЛогоМирах»
(общеинтеллектуальное направление)
5 класс

Учитель: Харлашкина Таисия Степановна

г.Зея, 2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обоснование выбора программы

Модифицированная рабочая программа внеурочной деятельности по общему интеллектуальному направлению «ЛогоМиры» для 5 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 5 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 средствах 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 курсором 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.		

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 ЛогоМиры 3.0. в результате усвоения программы

должны знать:

- Назначение среды ЛогоМиры;
- Основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМиры;
- 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 пла-

нах.

- 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	Кол. часов
1.	10.09		Введение. Инструктаж по технике безопасности.	1
2.	17.09		Интерфейс программы ЛогоМиры.	1
3.	24.09		Управление Черепашкой из Поля команд.	1
4.	1.10		Правила написания команд.	1
5.	8.10		Рисование элементарных фигур	1
6.	15.10		Рисование сложных фигур.	1
7.	22.10		Освоение технологии работы с Полем форм.	1
8-9	12.11 19.11		Заполнение Рабочего поля отрисовками форм. Использование инструментов.	2
10-11	26.11 3.12		Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор.	2
12-13	10.12 17.12		Личная карточка Черепашки. Организация ее движений.	2
14-15	24.12 14.01		Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.	2
16	21.01		Управление курсором движения.	1
17-18	28.01 4.02		Моделирование движения объектов по сложной траектории.	2
19-20	11.02 18.02		Суть анимации. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.	2
21	25.02		Понятие программы. Работа с Листом программ.	1
22-23	4.03 11.03		Правила оформления программ.	2
24	18.03		Составление программ рисования графических объектов.	1
25-26	1.04 8.04		Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе.	2
27	15.04		Этапы создания мультипликационного сюжета.	1
28	22.04		Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму.	1
29	29.04		Датчики для изменения состояния Черепашки.	1
30	6.05		Использование датчиков для постепенного изменения Черепашки.	1
31	13.05		Создание бегунков, регулирующих параметры состояния Черепашки.	1
32	20.05		Датчик случайных чисел.	1
33-34	27.05 31.05		Разработка собственного проекта.	2