

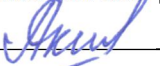


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

Амурская область, город Зея, улица Ленина, дом 161; телефон 2-46-64; E-mail:  
[shkola1zeya@rambler.ru](mailto: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)  
6 класс

Учитель: Харлашкина Таисия Степановна

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 6 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.<br>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 отпечатками форм.<br>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.<br>Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории.<br>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)<br>Моделировать движение Черепашки  |

|  |                           |       |  |   |
|--|---------------------------|-------|--|---|
|  |                           |       |  |   |
|  | Составление программ      | 7     | <p>Понятие программы.<br/>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.<br>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 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

| №     | Дата по плану  | Дата фактически | Тема   | Кол. часов |
|-------|----------------|-----------------|--|------------|
| 1.    | 13.09          |                 | Введение. Инструктаж по технике безопасности.                                | 1          |
| 2.    | 20.09          |                 | Интерфейс программы ЛогоМиры.  | 1          |
| 3.    | 27.09          |                 | Управление Черепашкой из Поля команд.  | 1          |
| 4.    | 4.10           |                 | Правила написания команд.  | 1          |
| 5.    | 11.10          |                 | Рисование элементарных фигур   | 1          |
| 6.    | 18.10          |                 | Рисование сложных фигур.   | 1          |
| 7.    | 25.10          |                 | Освоение технологии работы с Полем форм.                                     | 1          |
| 8-9   | 8.11<br>15.11  |                 | Заполнение Рабочего поля отгисками форм. Использование инструментов.         | 2          |
| 10-11 | 22.11<br>29.11 |                 | Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор.    | 2          |
| 12-13 | 6.12<br>13.12  |                 | Личная карточка Черепашки. Организация ее движений.                          | 2          |
| 14-15 | 20.12<br>27.12 |                 | Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.         | 2          |
| 16    | 10.01          |                 | Управление курсором движения.  | 1          |
| 17-18 | 17.01<br>24.01 |                 | Моделирование движения объектов по сложной траектории.                       | 2          |
| 19-20 | 31.01<br>7.02  |                 | Суть анимации. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом. | 2          |
| 21    | 14.02          |                 | Понятие программы. Работа с Листом программ.                                 | 1          |
| 22-23 | 21.02<br>28.02 |                 | Правила оформления программ.   | 2          |
| 24    | 7.03           |                 | Составление программ рисования графических объектов.                         | 1          |
| 25-26 | 14.03<br>21.03 |                 | Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе.                 | 2          |
| 27    | 4.04           |                 | Этапы создания мультипликационного сюжета.                                   | 1          |
| 28    | 11.04          |                 | Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму.        | 1          |
| 29    | 18.04          |                 | Датчики для изменения состояния Черепашки.                                   | 1          |
| 30    | 25.04          |                 | Использование датчиков для постепенного изменения Черепашки.                 | 1          |
| 31    | 2.05           |                 | Создание бегунков, регулирующих параметры состояния Черепашки.               | 1          |
| 32    | 16.05          |                 | Датчик случайных чисел.  | 1          |
| 33-34 | 23.05<br>30.05 |                 | Разработка собственного проекта.   | 2          |