

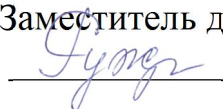


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

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

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

 В.В.Ружицкая

УТВЕРЖДЕНА
приказом МОАУ СОШ № 1
от 30.05.2018 № 183-од



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«ПервоЛого»
(общекультурное направление)
1-4 классы

Учитель: Ружицкая Вера Владимировна,
высшая квалификационная категория

г.Зея, 2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обоснование выбора программы

Модифицированная рабочая программа внеурочной деятельности по общекультурному направлению «ПервоЛого» для 1 класса составлена на основе программ Ильиной О.В. (Вологодская область), которая составила программу на основе 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 начального общего образования, возрастных и психологических особенностей младшего школьника. Рабочая программа ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, 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 так же 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. Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности.

Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных (в основном игровых) методов и средств обучения.

Актуальность и новизна заключается в том, что 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.

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

Основные задачи:

- освоение навыков работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого,
- овладение умением работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- приобщение к проектно-творческой деятельности.
-

Особенности программы «ПервоЛого» 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.

В ПервоЛого решен вопрос о "наследственности" Лого-программ. Ученик, освоивший ПервоЛого, без труда перейдет к работе в ЛогоМирах 2.0. Кроме того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу. Таким образом. Соблюдается преемственность ПервоЛого 3.0 и программы ЛогоМиры 2.0.

Учебно-методический комплект

Для учителя

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

Материально-техническое оснащение

Компьютер, сканер

Место курса в плане внеурочной деятельности

Данная программа рассчитана на 4 года обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 32 часа в год в 1 классе, по 33 часа в год во 2-4 классах (занятия начинаются со второй недели). Продолжительность занятий – 30-35 минут, работа на компьютере не более 10-15 минут.

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.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты. В рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

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

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, метапредметные результаты освоения курса

Личностные

- 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

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 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;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить 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.

Формирование навыков смыслового чтения и работы с текстом

Ученик научится

- находить информацию по заданию учителя

- понимать информацию словесно, в виде картинок; использовать чтение для нахождения информации
- формулировать несложные выводы, основываясь на тексте; отвечать на поставленный вопрос
- высказывать оценочные суждения и свою точку зрения о прочитанном тексте;
- участвовать в диалоге

Ученик получит возможность научиться

- использовать заголовки для поиска нужной информации;
- сопоставлять различные точки зрения.
-

Результативность программы обучающихся

Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Первый уровень результатов

Предполагает приобретение новых знаний. Результат выражается в понимании детьми сути учебной деятельности. Результаты первого уровня: приобретение школьниками знаний назначения компьютера как средства обработки различного вида информации.

Итоги достижения результатов первого уровня: практические занятия, беседы.

Второй уровень результатов

Предполагает позитивное отношение детей к базовым знаниям. Результат проявляется в активном использовании школьниками полученных знаний, приобретении опыта самостоятельного поиска. Результаты второго уровня: получение школьниками опыта умение выбирать из представленных программных средств такие, которые необходимы для познавательной или игровой деятельности.

Итоги достижения результатов второго уровня: практические занятия, творческие проекты.

Третий уровень результатов

Предполагает получение школьниками самостоятельного социального опыта. Результат проявляется в умении школьников реализовать простейшие проекты по самостоятельно выбранному направлению. Результаты третьего уровня: получение школьниками опыта самостоятельного действия осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого, способность работать с текстом.

Итоги достижения результатов третьего уровня: выставки, конкурсы компьютерных мультипликационных проектов

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

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). Наборов 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 картинке, 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.

Содержание программы 1 класса

№ 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	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	6	Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.	Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы.

3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	13	Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.	Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	12	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму)
	Всего	32ч.		

Содержание программы 2 класса

№ 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	Интегрированная среда ПервоЛого. Работа	5	Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, использование клеток из набора, оглавление (добавить новый лист), сохранение альбома.	Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы.

	чее поле, инструменты, формы.			
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	8	Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Осень”, “Детская площадка”, “Ожившие картинки”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.	Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	10	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Осень”, “Детская площадка”, “Ожившие картинки”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.	Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму)
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	8	Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.). Мультипликационный сюжет на свободную тему.	Помимо простых действий уметь создавать взаимосвязанные действия в проекте (содержательно и композиционно).
	Итоговое занятие	1		
	Всего	33ч.		

Учебно-тематический план

№	Раздел, тема	1 класс	2 класс
---	--------------	---------	---------

1	Введение	1	1
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	6	5
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	13	8
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	12	10
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	0	8
	Итоговое занятие	1	1
	Всего	32	33 ч.

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

В результате обучения учащиеся должны 1-2 класс.

Знать:

правила поведения в компьютерном классе;
основные сферы применения компьютеров;
основные команды управления «черепашкой»;
технологии создания личного альбома в среде ПервоЛого;
правила работы в сотрудничестве;
правила оформления проекта;
правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов);
правила использования монологической речи.

Уметь:

определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем;
точно выполнять действия под диктовку учителя;
находить общий признак для группы предметов;
управлять объектами на экране монитора;
четко понимать сформулированные идею и цель проекта;
осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний;

целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.

3-4 класс. Знать:

правила поведения в компьютерном классе;
основные сферы применения компьютеров;
навыки делового партнёрского общения;
основные этапы создания индивидуального проекта;
способы создания мультфильмов.

Уметь:

вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;
формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;
обосновывать идею и цели проекта;
формулировать задачи и определять действия по их реализации;
анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи;
найти свое место в разработке и реализации проекта;
разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования;
подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.
самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий;
планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;
отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;
самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле;
проводить анализ при решении логических задач;
выделять существенный признак предмета и группы предметов;
использовать навыки оценочной деятельности.

Календарно-тематический план (1 класс)

№ п/п	Тема занятия	контроль	Дата	Факт
	Тема 1. Введение (1 часа)			
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером		12.09	
	Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (6 часов)			
2	Как создать свой альбом		19.09	
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого.		26.09	
4	Создание личного альбома в среде ПервоЛого. Закрепление		03.10	
5	Инструменты ПервоЛого.		10.10	
6	Закладки ПервоЛого.		17.10	
7	Оформление проекта «Орнаменты», «Рамочки»	проект	24.10	
	Тема 3 Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)			
8	Многообразие форм черепашки		07.11	
9	Изменение форм черепашки.		14.11	
10	Как надеть форму на черепашку		21.11	
11	Как вернуть черепашке исходную форму.		28.11	
12	Как удалить форму черепашки.		05.12	
13	Создание новой формы.		12.12	
14	Оформление проекта «Новый год»	проект	19.12	
15	Защита проекта «Новый год»		26.12	
16	Копирование форм черепашки.		16.01	
17	Копирование части рисунка в форму.		23.01	
18	Размещение формы черепашки на лист.		30.01	
19	Оформление проекта «Подводный мир»	проект	06.02	
20	Защита проекта «Подводный мир»		13.02	
	Тема 4 Объекты, управление объектами (13 часов)			

21	Команды управления черепашкой		27.02	
22	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»		06.03	
23	Команды: «Иди», «Повернись»		13.03	
24	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»		20.03	
25	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»		03.04	
26	Оформление проекта «Космос»		10.04	
27	Защита проекта «Космос»		17.04	
28	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»		24.04	
29	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»		08.05	
30	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.		15.05	
31	Оформление проекта и защита проекта.	проект	22.05	
32	Итоговое занятие			

Календарно-тематический план (2 класс)

№	Тема занятия	контроль	Дата	Факт
	Тема 1. Введение (1 часа)			
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером		10.09	
	Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (5 часов)			
2	Как создать свой альбом. Повторение изученного ранее		17.09	
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого. Новая страница в альбоме		24.09	
4	Инструменты ПервоЛого. Возможности «Рисовалки»		01.10	
5	Закладки ПервоЛого. Повторение изученного ранее		08.10	
6	Оформление проекта «Осень»		15.10	
	Тема 3. Работа с рисунком и формами Черепашки (8 часов)			
7	Многообразие форм черепашки. Повторение изученного ранее		22.10	
8	Изменение форм черепашки. Как надеть форму на черепашку		12.11	
9	Как вернуть черепашке исходную форму.		19.11	

10	Создание новой формы.		26.11	
11	Что еще умеет делать черепашка?		03.12	
12	Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму.		10.12	
13	Размещение формы черепашки на лист.		17.12	
14	Оформление проекта «Открытка к Новому году»		24.12	
	Тема 4. Объекты, управление объектами (10 часов)			
15	Работа с графическим редактором программы «ПервоЛого». Команды и инструменты.		14.01	
16	Команды и инструменты для черепашки: «Иди», «Повернись»		21.01	
17	Команды и инструменты для черепашки: «Измени перо», «Покажись» (инструмент Светофор)		28.01	
18	Обучение черепашки. Встреча с другой черепашкой (команда Замри).		04.02	
19	Управление через щелчок мыши, цвет. Главная черепашка. Запуск несколько черепашек одновременно.		11.02	
20	Обучение черепашки. Главная черепашка. Запуск несколько черепашек одновременно.		18.02	
21	Обучение черепашки. Оживляем рисунки		25.02	
22	Оформление проекта «Ожившие картинки»		04.03	
23	Текстовое окно. Размер и цвет шрифта.		11.03	
24	Создание текста.		18.03	
	Тема 4. Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (8 часов)			
25	Смена форм в движении.		01.04	
26	Смена форм на месте.		08.04	
27	Смена форм при повороте.		15.04	
28	Управление светофором.		22.04	
29	Движение со сложной траекторией.		29.04	
30	Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.).		06.05	
31	Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.).		13.05	
32	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Оформление проекта		20.05	
33	Защита проекта. Итоговое занятие		27.05	

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. Рекомендуется использовать различные цветные фигуры В. Ф. Базарного (овалы, восьмерки, зигзаги, спирали), нарисованные на листе ватмана. Толщина линии — 1 см.