

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Красноярского края
Управление образования Назаровского района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«ГЛЯДЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Согласовано:

Заместитель директора по УВР
МБОУ «Гляденская СОШ»
31.08.2023 года
_____ М.А. Белошапкина

Утверждено

приказом директора
МБОУ «Гляденская СОШ»
№ 64 от 31 августа 2023 года
Директор школы Л.В. Прохоренко

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Внеурочной деятельности «ПервоЛого»
для обучающихся 1-4 классов

п. Глядень, 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного курса «ПервоЛого» составлена на основе: Федеральным государственным стандартом начального общего образования ФГОС НОО
Рабочая программа внеурочной образовательной деятельности разработана на основе Приказа Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 286 «Об утверждении ФГОС НОО».
Основной образовательной программы ФГОС НОО МБОУ «Гляденская СОШ»

Цель и задачи курса

Цель курса: организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности построенной на основе компьютерной среды Лого Миры.

Основные задачи курса:

- способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;
- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки;
- развитие критического мышления.

Общая характеристика учебного процесса

ПервоЛого 3.0- интегрированная творческая среда на базе языка Лого для начального школьного и внешкольного образования. Минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок, акцент на управление мышью- все эти элементы простого и дружелюбного интерфейса программы способствует быстрому освоению детьми навыков общения с современным компьютером. Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его инструментарием, позволяет осуществлять проектный подход к знаниям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Описание места учебного курса в учебном плане.

Рабочая программа рассчитана на 68 часов в год при 1 часе в неделю в 1-2 классах, 1 часе в неделю в 3-4 классах.

Результаты освоения учебного курса «ПервоЛого» для учащихся 1классов

Личностные универсальные учебные действия

- оценивает свои умения и применяет их для работы на компьютере.
- сформированы навыки художественно-технического оформления рисунков.
- сформировано представление о работе в программе с использованием графических инструментов.

Регулятивные универсальные учебные действия

- планирует свою деятельность и корректирует выполнение задания в соответствии с планом, условиями выполнения, результатом действий на определенном этапе; самостоятельно оценивает результат своего труда.

Познавательные универсальные учебные действия

- узнает новые способы работы на компьютере, осваивает программу «ПервоЛого» для создания проектных и творческих работ.
- сформировано представление о возможностях инструмента «Рисовалка», его функционале, умеет использовать различные приемы оформления рисунка.
- совершенствует свои знания при работе с графическим инструментом программы и умеет использовать его в полном объеме.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- использует речевые средства для решения различных коммуникативных задач;

высказывает и обосновывает свою точку зрения; умеет слушать и слышать других, умеет принимать иную точку зрения, готов корректировать свою; договаривается и приходит к общему решению в совместной деятельности.

- договаривается и приходит к общему решению в совместной деятельности, умеет представлять проект другим.

Раздел программы	Содержание	Планируемые результаты освоения предмета	Формы организации учебных занятий	Виды учебной деятельности
Введение Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	Знакомство с устройствами и программой «ПервоЛого». Возможности работы с программой. Техника безопасности. Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.	Техника безопасности при работе с компьютером. Узнают, для чего создана программа «ПервоЛого», рабочие инструменты, как создавать и сохранять работы.	Урок «мозговая атака», урок практика	Работа в парах Групповая работа Анализ
Работа с графическими инструментами программы.	Создание рисунка с использованием инструментов «Рисовалка», создание рисунка с использованием форм Черепашки; Редактирование полученных рисунков, возможности вставки рисунков через программу. Создание открыток, эмблем, объявлений, афиш, пригласительных. Использование всех вкладок в «Рисовалке» для создания различных композиций, без использования готовых форм.	Использует инструмент «Рисовалка» для создания рисунка. Владеет знанием о дополнительных вкладках в инструменте «Рисовалка» для создания и редактирования изображений. Умеет вставлять готовые формы и создавать свои собственные.	Урок лекция Урок исследование Индивидуальная работа над мини проектами. Урок эстафета	Дидактическая игра Составление плана работы Самостоятельная работа Анализ Взаимопроверка и самопроверка
Проекты.	Создание мини	Умеет создавать	Аукцион идей	Презентация

	проектов на заданную тему. Создает несколько страниц альбома с рисунками на заданную тему.	мини проект. Демонстрирует и представляет свой проект другим. Использует самостоятельно все инструменты рисования программы «ПервоЛого».	Публичная защита Урок творчества	Анализ Вывод
--	--	--	----------------------------------	--------------

Результаты освоения учебного курса «ПервоЛого» для учащихся 2 класса.

Личностные универсальные учебные действия

- оценивает свои умения и применяет их для работы на компьютере.
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого».
- сформировано представление о работе в программе с использованием графических инструментов и различных команд программирования для Черепашки.

Познавательные универсальные учебные действия

- осваивает новое меню для работы с формами черепашки. Учится сочетать рисование и подвижные формы.
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- формируется навык поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий.

Регулятивные универсальные учебные действия

- ставит новые учебные задачи;
- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей в сотрудничестве с учителем;
- осуществляет планирование своей деятельности и корректирует выполнение задания в соответствии с планом, условиями выполнения, результатом действий на определенном этапе; самостоятельно дает оценку результату своего труда.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;
- помогает другим и владеет терминами, используемыми в программе «ПервоЛого».

Раздел программы	Содержание	Планируемые результаты освоения предмета	Формы организации учебных занятий	Виды учебной деятельности
Введение Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	Создание рисунков на основе инструмента «Рисовалка». Знакомство с новыми возможностями – формы Черепашки. Как создавать и изменять рисунок	Знают и умеют создавать и сохранять альбом и мини проекты, используют все вкладки и функции инструмента «Рисовалка». Используют верхнее меню	Урок игра «юный техник» Групповые работы над созданием рисунков. Индивидуальная работа	Составление плана работы Самостоятельная работа Дидактические игры

	с Черепашкой.	для работы с формами Черепашки.		
Работа с формами Черепашки.	Создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление, перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”, рисунок на свободную тему.	Ставит форму Черепашку. Меняет Черепашке внешнюю форму, добавляет новые формы. Умеет изменить форму. Копирует, удаляет и перемещает формы Черепашки. Совмещает инструмент «Рисовалка» и формы Черепашки.	«Клуб знатоков» Викторина Исследование	Беседа Работа с интегрированными заданиями Игровая исследовательская деятельность Защита творческих идей
Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	Вставка объектов, форм, рисунков при создании альбома. Использование команд Черепашки для программирования ее действий. Команды: увеличения и уменьшения, «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Пауза».	Ставит форму Черепашка. Задает команды для действий Черепашки. Использует команды увеличения и уменьшения, «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Пауза» для анимирования рисунка.	Дискуссия Игра-«Юный техник» КВН – «Удивительно рядом» Творческая лаборатория Творческий отчет	Беседа Работа с интегрированными заданиями Защита творческих проектов

Результаты освоения учебного курса «ПервоЛого» для учащихся 3 класса.

Личностные универсальные учебные действия

- оценивает свои умения и применяет их в работе с алгоритмом.
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого».
- сформировано представление о работе в программе с использованием текстового окна.

Познавательные универсальные учебные действия

- осваивает понятия и применяет навыки создания алгоритмов.
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;

- формируется навык поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий.
- обрабатывает и анализирует информацию, контролирует и оценивает результат деятельности.

Регулятивные универсальные учебные действия

- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей в сотрудничестве с учителем;
- ставит новые учебные задачи;
- осуществляет планирование своей деятельности и корректирует выполнение задания в соответствии с планом, условиями выполнения, результатом действий на определенном этапе;
- самостоятельно дает оценку результату своего труда.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;
- использует речевые средства для решения различных коммуникативных задач; договаривается и приходит к общему решению в совместной деятельности.

Раздел программы	Содержание	Планируемые результаты освоения предмета	Формы организации учебных занятий	Виды учебной деятельности
Программирование. Основные понятия.	Вставка объектов, форм, рисунков при создании альбома. Добавление команд для создания движения. Общий принцип создания алгоритма. Основные понятия программирования : алгоритм, программа, программирование.	Вставляет объекты. Задает команды «Увеличься» и «Уменьшись», «Иди», «Повернись». Создает алгоритм из двух, трех или четырех команд.	«Конструкторское бюро» работа над алгоритмами Беседа Урок - соревнование	Беседа Работа с интегрированными заданиями Игровая исследовательская деятельность
Работа над новыми видами команд.	Знакомство с командами «Штамп», «Покажи», «Спрячься», «Перед всеми», «Позади всех», «Домой», «Отомри», «Замри», «Выключи все», «Сообщи». Сочетание команд в алгоритме. Создание мини проектов «Автодром», «Северный полюс», «Парк развлечений».	Использует различный набор команд и сочетает их в алгоритме. Создает на основе имеющихся знаний собственные проекты.	Дискуссия Интеллектуальные игры: «Поле Чудес», КВН Творческая лаборатория	Составление плана работы Самостоятельная работа в интернете Анализ Коллективное обсуждение
Текстовый редактор.	Добавление текста в рисунки и проекты.	Вставляют текст в рисунок.	Занятие-экспертиза	Презентация Анализ

	Создание проектов с использованием команд и текстовых заданий.	Редактируют, удаляют, передвигают текст по изображению.	Урок- защита Пресс конференция	Вывод
--	--	---	--------------------------------	-------

Результаты освоения учебного курса «ПервоЛого» для учащихся 4 класса.

Личностные универсальные учебные действия

- оценивает свои умения и применяет их в работе с алгоритмом.
- проявляет устойчивый интерес к новым способам познания.
- проявляет интерес к новым приемам оформления работ, к новому содержанию.
- оценивает успешность своей и коллективной деятельности на основе предложенных критериев.

Познавательные универсальные учебные действия

- осваивает понятия и применяет навыки создания алгоритмов.
- совершенствует навыки создания и редактирования алгоритмов.
- применяет навыки использования текста в сюжетных проектах.
- проявляет фантазию при создании проектов
- обрабатывает и анализирует информацию, контролирует и оценивает результат деятельности

Регулятивные универсальные учебные действия

- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей в сотрудничестве с учителем;
- сохраняет учебную задачу; планирует свои действия; воспринимает адекватно оценку учителя;
- различает способ и результат действия;
- осуществляет планирование своей деятельности и корректирует выполнение задания в соответствии с планом, условиями выполнения, результатом действий на определенном этапе;
- самостоятельно дает оценку результату своего труда.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;
- допускает существование различных точек зрения, учитывает чужое мнение; приходит к общему решению;
- соблюдает корректность в высказываниях;
- осуществляет взаимный контроль;
- оказывает партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использует речь для планирования и регуляции своей деятельности .

Раздел программы	Содержание	Планируемые результаты освоения предмета	Формы организации учебных занятий	Виды учебной деятельности
Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	Работа с алгоритмами от простых к сложным. Сочетание команд в алгоритме. Использование	Создает алгоритмы с тремя, четырьмя командами. Сочетает команды из	Самостоятельная практика Дискуссия Индивидуальная консультация Урок-	Программирование Беседы Консультации Индивидуальная работа

	команд «Встреча», «Цвет». Создание проектов со сложными алгоритмами.	меню «Команд» и добавляет в алгоритм в разном порядке. Изменяет алгоритм в зависимости от изменения сюжета рисунка. Использует вкладки с командой «Встреча», и «Цвет».	лаборатория Творческая лаборатория	Творческие задания
Работа с текстовой и графической информацией.	Вставка текста в различные части рисунка. Редактирование текста, анимирование текста, создание форм с текстовыми изображениями. Использование графических файлов для создания рисунков и фона.	Вставляет текст в рисунок. Создает свои формы с использованием текста. Изменяет, перемещает текст. Находит подходящие графические изображения для создания новых рисунков. Использует графические изображения при создании фоновых изображений.	Урок творчества «Клуб знатоков» Индивидуальные консультации Комбинированный урок «ПервоЛого и русский язык» Урок наставничества	Практическая деятельность Составление плана Самостоятельное составление заданий Работа с поиском информации
Работа со звуковой информацией.	Запись звука, вставка звука из файла. Озвучивание сюжетов. Создание мелодии, вставка музыки из файла. Воспроизведение звуков и музыки в сюжетных проектах.	Использует меню «Медиа» для вставки звуковых файлов. Создает мелодии. Вставляет мелодии и звуки в рисунки и проекты. Создает собственные звуковые дорожки для озвучивания сюжетных проектов.	Групповой практикум Урок – телепередача «В гостях у сказки» Урок - зачет	Взаимопроверка Творческие задания Анализ Презентация Вывод

Календарно - тематическое планирование 1 класс

№ урока	Дата планируем ая	Дата фактичес кая	Тема
1			Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.
2			Запуск программы «ПервоЛого», знакомство с основными инструментами.
3			Создание альбома.
4			Создание и сохранение альбома в программе.
5			Знакомство с инструментом «Рисовалка».
6			Работа с основными инструментами «Рисовалки».
7			Вкладка добавления рисунков в инструменте «Рисовалка».
8			Создание рисунка на свободную тему, с использованием разной толщины карандаша из инструмента «Рисовалка».
9			Работаем с палитрой, сочетание цветов и заливка рисунка.
10			Формы и фигуры. Создание фигур различными способами. Инструмент «Рисовалка».
11			Рисунок на тему «Мой город» с использованием инструментов для создания фигур и заливка цветом.
12			Текстура. Виды текстуры, способы заливки текстурой и создание собственной текстуры.
13			Рисунок «Коврик» с использованием заливки текстурой.
14			Ластик. Способы корректировки с помощью ластика и инструмента выделения.
15 - 16			Открытка к празднику «Новогоднее приключение».
17 – 18			Добавление готовых форм и картинок в рисунок.
19			Создаем афишу «Цирк».
20 - 21			Копирование изображений.
22			Создаем свои рисунки на тему «Волшебники».
23 - 24			Добавление своих изображений в коллекцию инструмента «Рисовалка».
25 - 26			Рисунок на тему «День победы» с использованием заливки и вставки рисунков.
27			Создание мини альбома с несколькими листами .
28			Оформление и переход по листам альбома.
29 - 30			Альбом на тему «Морские обитатели».
31 - 32			Создание мини проекта на тему « Летние каникулы»
33			Защита проектов. Итоговое занятие.

Календарно - тематическое планирование 2 класс

№ урока	Дата планируем ая	Дата фактичес кая	Тема
1			Создаем альбом, нумеруем листы.
2			Рисунок «Осень» с использованием всех

			инструментов «Рисовалки».
3			Пригласительное на «День рождения» со вставкой картинок из вкладок «Фон», «Фигурки».
4			Работаем с вкладкой движение, создаем рисунок к задаче по математике.
5			Знакомство с верхней панелью кнопок, назначение и использование кнопок при создании работы.
6			Кнопка «Ключ», «Удалить», «Взять копию».
7			Копируем и добавляем Черепашек на лист.
8			Перемещение, изменение рисунка Черепашки.
9			Проект «Деревенский пейзаж».
10			Проект «Подводный мир».
11			Проект «Космос».
12			Меню «Формы». «Одеваем Черепашку».
13			Меню «Команды».
14			Способы задания команд Черепашке.
15 - 16			Окно команд.
17			Команда «Увеличься».
18			Команда «Уменьшись».
19 - 20			Рисунок «Клумба». Использование команд «Уменьшись», «Увеличься».
21			Команда «Иди».
22			Команда «Повернись»
23 - 24			Проект «Автотрасса»
25 - 26			Команда «Поставь перо», «Подними перо».
27			Команда «Измени перо»
28 - 29			Проект «Воздушные приключения»
30 -31			Проект «Лето это маленькая жизнь»
32			Итоговое занятие. Защита проектов.

Календарно - тематическое планирование 3 класс

№ урока	Дата планируем ая	Дата фактическая	Тема
1			Техника безопасности. Новые понятия в программе.
2			Понятие алгоритм. Основы построения алгоритма.
3			Понятие программа, программирование.
4			Использование программ в жизни.
5			Программирование как вид деятельности.
6			Программирование Черепашки.
7			Связь программирования и алгоритма в программе.
8			Мини проект «Северный полюс»
9			Команда «Штамп»,
10			Команда «Покажи», «Спрячься».
11			Команда «Перед всеми», «Позади всех».
12			Команды «Домой», «Отомри», «Замри».
13			Команда «Выключи все», «Сообщи».
14			Сочетание команд в алгоритме.
15 - 16			Рисование фигур с помощью Черепашки и сочетания команд.
17			Создание заданий к математическим задачам с

			использованием Черепашки и сочетания команд.
18			Знакомство с проектом «День – ночь».
19 - 20			Создание проекта «День – ночь».
21			Встреча. Изменение форм при команде «Встреча».
22			Рисунок с анимацией и командой «Встреча».
23 - 24			Мини проект «Автодром».
25			Текст. Вставка текста в рисунок.
26 - 27			Мини проект «Парк развлечений» с использованием вставки текста.
28 - 29			Анимированная открытка к празднику «9 мая».
30 -31			Создание мини проектов по собственному замыслу.
32			Итоговое занятие. Защита проектов.

Календарно - тематическое планирование 4 класс

№ урока	Дата планируем ая	Дата фактичес кая	Тема
1			Алгоритм. Способы построения алгоритма.
2			Мини проект «Листопад»
3			Сочетание алгоритмов. Меню «Встреча».
4 - 5			Изменение уже созданного алгоритма.
6			Реагирование объектов друг на друга. Меню «Цвет».
7 - 8			Управление объектов при помощи «Светофора»
9 – 10			Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекресток».
11 - 12			Создание мультипликационного сюжета на свободную тему с использованием команды «Светофор».
13			Текст. Вставка текста, изменение размера.
14			Проверка правописания. Изменение характеристики текстового окна.
15 - 16			Создаем задания к урокам русского языка.
17 - 18			Мини проект «Анекдоты в картинка»
19			Использование графических файлов для создания рисунков и фона.
20			Вставка фона для листа из файла.
21 - 22			Мини проект «Птичий рай».
23			Меню «Медиа» .
24			Вставка звуков и музыки из файлов.
25			Создание и вставка мелодии. Мини проект «Фигурное катание».
26			Запись голоса. Озвучивание героев сюжета.
27 - 29			Озвучивание сюжетов « Подводный мир».
30 -31			Создание анимированных и озвученных проектов на свободную тему.
32			Итоговое занятие. Защита проектов.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «ПервоЛого»

1. Интерактивная доска;
2. Медиапроектор;
3. Компьютеры с операционной системой Windows;
4. Программа «ПервоЛого 3.0»;
5. Браузер (Chrome)
6. Медиа колонки, микрофон.

Список литературы

Литература для учащихся:

1. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006

Литература для учителя:

1. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
2. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
3. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)