

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КВАЛИФИКАЦИЙ»
(ГПАУ АМФЦПК)



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ПервоЛого»

Направленность программы – *техническая*

Уровень программы – *стартовый (ознакомительный)*

Возраст обучающихся – *7 – 8 лет*

Срок реализации программы – *1 год*

Автор-составитель:
Лавренюк Анна Викторовна,
педагог дополнительного образования

г. Белогорск, 2023 г.

Содержание программы

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты	12
2. Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Условия реализации программы	19
2.3. Формы аттестации	20
2.4. Оценочные материалы	20
3. Список литературы	22

Раздел I

Комплекс основных характеристик программы: объем, содержание, планируемые результаты

1. Пояснительная записка

Программа ПервоЛого - самая простая из семейства Лого, это первый шаг в мир новых технологий. Лого - «это открытые среды для свободного творчества. Данная программа создает условия для самостоятельной творческой деятельности детей. Запуская ПервоЛого, школьники открывают компьютерный альбом, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять «черепашками» - главным инструментом ПервоЛого. Занятия с помощью данной творческой среды представляют собой увлекательную игру, которая, обучает работать с графикой, текстовым редактором, элементарной мультипликацией. Обучение азам языка программирования происходит неформально, в ходе создания маленьких творческих работ.

Данная программа разработана в соответствии с **нормативно – правовыми документами:**

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678- р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образовательного детей до 2030 г.»;
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

4. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;

5. Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных программ от 21.02.2022 (Министерство образования и науки Амурской области (ГАУ ДПО «АМИРО»);

6. Устав ГПОАУ АМФЦПК.

Актуальность

Компьютер является неотъемлемой частью современной жизни, однако не каждый ребенок знает, что компьютер может помочь стать успешным в учебе и помочь решать некоторые учебные задачи: подготовить иллюстративный материал, найти информацию в Интернете, составить реферат, подготовить компьютерную презентацию. Образовательная программа успешно решает данную проблему, так как в ней заложены начальные приёмы знакомства с компьютером на основе интегрированной графической среды ПервоЛого.

На занятиях используются задания разной сложности, поэтому дети участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания, желание использовать полученные на дополнительных занятиях навыки при подготовке к урокам.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью ПервоЛого является реализация визуального программирования, когда команды языка представлены в виде картинок, щелкая по которым в требуемой последовательности, учащийся

создает свои программы.

Таким образом, ученики получают мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

Черепашки в ПервоЛого — исполнители, которые имеют свою систему команд. Обычно черепашка представлена в графическом виде и видна на экране в режиме работы с черепашками. Если нажать вкладку «Формы», то с правой стороны появятся герои, в которых черепашка может перевоплощаться.

Таким образом, минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок, акцент на управлении мышью - все эти элементы простого и дружелюбного интерфейса, способствуют быстрому освоению детьми навыков общения с современным компьютером.

ПервоЛого позволяет совершенно в новом ракурсе взглянуть на преподавание таких предметов, как: математика, окружающий мир, русский язык и информатика.

Являясь прекрасным образцом мультимедийных сред, адаптированных для обучения, они позволяют организовать обучение не на основе математических задач, а на этапах мультипликации: от разработки сценария до “оживления” и озвучивания персонажей.

Новизна

Новизна и отличие данной программы 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.

- обеспечение возможностей обучающегося самостоятельно осуществлять деятельность учения, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности;

- создание условий для гармоничного развития личности и её самореализации на основе готовности к непрерывному образованию;

-обеспечение успешного усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей для любой предметной области.

Направленность и назначение программы

Рабочая программа ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc. 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.

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.

Рабочая программа имеет целью удовлетворение интересов и запросов учащихся, связанных с изучением и применением информационных технологий, формирование у школьников мировоззрения открытого информационного общества и самостоятельного приобретения знаний.

Срок реализации программы и объем учебных часов.

Срок реализации программы 1 год. Общее количество часов 72. Программа рассчитана на детей 7-8 лет обучающихся в начальных классах. Количество детей в группе 12 человек .

Форма обучения: очная

Уровень программы: стартовый

Режим занятий: по 2 часа в неделю, продолжительность занятия 45 минут.

1.2.Цели и задачи программы

Цель: создание условий для формирования у младших школьников основ информационно – коммуникационной компетентности: овладения навыками работы на компьютере, умениями работать с различными видами информации и проектно-творческой деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- Освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
- Обучение основам алгоритмизации и программирования.
- Овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
- Развитие образного, художественного мышления.
- Развитие мелкой моторики.

Развивающие:

- Развитие личностных качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развитие умения работать в команде, эффективно распределять обязанности.
- Развитие творческих способностей, логическое мышление и чувства прекрасного.

Воспитательные:

- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование активной жизненной позиции.
- Развитие культуры общения.
- Развитие навыков сотрудничества.

1.3. Содержание программы

Учебный план.

№ п/п	Название темы	Количество часов	Форма проведения.		Формы контроля
			Теорит.	Практ.	
1.	Введение	5	3	2	Проверка техники безопасности при работе за компьютером и в кабинете.
2.	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	8	3	5	Ориентирование в среде ПервоЛого.
3.	Работа с рисунком и формами Черепашки	7	1	6	Презентация проектов
4.	Объекты, управление объектами	8	1	7	Работа по алгоритмам
5	Взаимодействие объектов	12	3	9	Презентация проектов
6.	Работа с текстом	8	2	6	Презентация проектов, Работа по алгоритму.
7.	Развитие логического	4	-	4	Презентация проекта.

	мышления с помощью среды ПервоЛого и компьютерных игр				
8.	Компьютерные сети. Работа с информацией в сети	6	1	5	Работа в браузере.
9.	Создание простейших альбомов	14	2	12	Защита проектов
	итого	72	16	56	

Содержание учебного плана

Тема 1. Введение (5 часов).

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.

Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (8 часов)

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.

Тема 3. Работа с рисунком и формами Черепашки (7 часов)

Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, 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.

Тема 4. Объекты, управление объектами (8 часов)

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 все», 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.

Тема 5. Взаимодействие объектов (12 часов)

Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды и 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 ПервоЛо.о. Представление мультфильма.

Тема 6. Работа с текстом (8 часов)

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.

Тема 7. Развитие логического мышления с помощью среды ПервоЛого и компьютерных игр (4 часа)

Выполнение заданий в среде ПервоЛого на логическое мышление. Понятие команды в среде. Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.

Тема 8. Компьютерные сети. Работа с информацией в сети (6 часов)

Ориентирование в сети Интернет. Поиск информации в Интернете и ее последующая обработка, поиск и скачивание необходимой информации через Интернет, работа с браузерами. Компьютерная грамотность.

Тема 9. Создание простейших альбомов (14 часов)

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.

1.4. Планируемый результат

Личностные результаты:

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

Метапредметные результаты:

- формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;

Предметные результаты освоения программы:

- Овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- Развитие образного, художественного мышления;
- Развитие мелкой моторики.

2. Комплекс организационно – педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.1	Тема: Вводное занятие..							
1.1.1	Сентябрь (6 занятий)	14.09. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Правила работы в компьютерном кабинете. Инструктаж по технике безопасности.	Учебный кабинет	Входной контроль
1.1.2		14.09. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Операционная система Windows. Рабочий стол	Учебный кабинет	Наблюдение
1.2	Тема: Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы							
1.2.1		21.09. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Знакомство с мен. Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как. Страница и т.д.	Учебный кабинет	Наблюдение
1.2.2		21.09. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Инструменты ПервоЛого.	Учебный кабинет	Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
2.1	Тема: Работа с рисунком и формами Черепашки							
2.1.1		28.09. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Многообразие форм черепашки	Учебный кабинет	Наблюдение
2.1.2		28.09. 2023	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Изменение форм черепашки	Учебный кабинет	Проверка умений пользования средой ПервоЛого.

2.1.3	Октябрь (7 занятий)	05.10. 2023	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Команды управления черепашкой	Учебный кабинет	Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
2.2	Тема: Объекты, управление объектами							
2.2.1		05.10. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Команды: «Увеличься», «Уменьшись» Команды: «Иди», «Повернись»	Учебный кабинет	Наблюдение
2.2.2		12.10. 2023	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Оформление проекта «Круговорот воды в природе»	Учебный кабинет	Работа в группах, использование сети Интернет.
2.2.3		12.10. 2023	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Защита проекта «Круговорот воды в природе».	Учебный кабинет	Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
2.3	Тема: Взаимодействие объектов							
2.3.1		19.10. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Изучение команд: «Опустить перо», «Поднять перо», «Очистить», «Установить цвет для пера», «Установить размер для пера», «Когда клавиша пробел нажата». Создание спрайта «Круг» в графическом редакторе.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.3.2		19.10. 2023	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание проектов «Радуга», «Светофор».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.3.3		26.10. 2023	15 ⁰⁰ -16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проектов «Мишень», «Олимпийские кольца».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы

2.3.4	Ноябрь (10 занятий)	02.11. 2023	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание проектов «Круги и кольца». «Птицы». Режим презентации.	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.4	Тема: Работа с текстом							
2.4.1		02.11. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи	Учебный кабинет	Наблюдение
2.4.2		09.11. 2023	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание проектов «Шарики». «Цветные карандаши».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.4.3		09.11. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Ознакомление с технологией обработки графических объектов	Учебный кабинет	Наблюдение
2.4.4		16.11. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера	Учебный кабинет	Наблюдение
2.5	Тема: Развитие логического мышления с помощью среды ПервоЛого и компьютерных игр							
2.5.1		16.11. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Выполнение заданий в среде ПервоЛого на логическое мышление.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.5.2		23.11. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта. создание мультипликационного эффекта;	Учебный кабинет	Наблюдение
2.5.3		23.11. 2023	15 ⁵⁵	ПЗ	1	создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.6	Тема: Компьютерные сети. Работа с информацией в сети							

2.6.1		30.11. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Ориентирование в сети Интернет.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.6.2		30.11. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Поиск информации в Интернете и ее последующая обработка, поиск и скачивание необходимой информации через Интернет, работа с браузерами.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.6.3	Декабрь (8 занятий)	07.12. 2023	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Компьютерная грамотность.	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.7	Тема: Создание простейших альбомов							
2.7.1		07.12. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Освоение технологических операций по оглавлению альбома.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.7.2		14.12. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом.	Учебный кабинет	Проверка умений пользования средой ПервоЛого,
2.7.3		14.12. 2023	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.7.4		21.12. 2023	15 ⁰⁰	Беседа	1	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.8.1		21.12. 2023	15 ⁵⁵	Беседа	1	Создание алгоритма и программы для рисования квадрата.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.8.2		28.12. 2023	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание спрайта «Стрелочка». Создание проектов	Учебный кабинет	Анализ выполнения

						«Рисование квадрата стрелочкой», «Два квадрата».		практической работы
2.8.3		28.12. 2023	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание проектов «Прямоугольники», «Лесенка».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.9.1	Январь (5 занятий)	11.01. 2024	15 ⁰⁰	Беседа	1	Команда «Светофор»	Учебный кабинет	Наблюдение
2.9.2		11.01. 2024	15 ⁵⁵	Беседа	1	Команды: «Сообща», «Выключи все»	Учебный кабинет	Наблюдение
2.9.3		18.01. 2024	15 ⁰⁰ -16 ⁴⁰	ПЗ	1	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
2.10	Тема: Циклические алгоритмы. Разные фигуры.							
2.10.1		25.01. 2024	15 ⁰⁰	Беседа	1	Добавление команды в цепочку команд.	Учебный кабинет	Наблюдение
2.10.2		25.01. 2024	15 ⁵⁵	Беседа	1	Способы создания мультфильма	Учебный кабинет	Наблюдение
2.10.3	Февраль (8 занятий)	01.02. 2024	15 ⁰⁰	Беседа	1	Удаление команды из цепочки команд	Учебный кабинет	Наблюдение
3.1	Тема: Вложенные циклы. Квадрат из квадратов. Пунктирная линия с поворотом.							
3.1.1		01.02. 2024	15 ⁵⁵	Беседа	1	Адресация в Интернете	Учебный кабинет	Наблюдение
3.1.2		08.02. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Подготовка к проекту «Загадки»	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.1.3		08.02. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Оформление проекта «Загадки»	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы

								кой работы
3.1.4		15.02. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Защита проекта «Загадки»	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.2.1		15.02. 2024	15 ³⁵	Беседа	1	Подготовка к проекту «Моя семья»	Учебный кабинет	Наблюдение
3.2.2		22.02. 2024	15 ⁰⁰ -16 ⁴⁰	ПЗ	1	Защита проекта моя семья	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.2.3		29.02. 2024	15 ⁰⁰ -16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Удаляющийся корабль».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.3	Тема: Составные условия.							
3.3.1	Март (8 занятий)	07.03. 2024	15 ⁰⁰	Беседа	1	Составные условия. Циклы с условием. Самоуправление спрайтов.	Учебный кабинет	Наблюдение
3.3.2		07.03. 2024	15 ³⁵	ПЗ	1	Создание проектов на выбор учащихся «Шагающие исполнители», «Тренажер памяти», «Датчик случайных чисел». цветник».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.3.3		14.03. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание проектов на выбор учащихся «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник», «Передевалки».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.3.4		14.03. 2024	15 ³⁵	ПЗ	1	Создание проектов на выбор учащихся «Котенок-обжора», «Голодная	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической

						обезьянка». Презентация.		кой работы
3.4	Тема: Переменные.							
3.4.1		21.03. 2024	15 ⁰⁰	Беседа	1	Переменные, их создание. Использование счетчиков.	Учебный кабинет	Наблюдение
3.4.2		21.03. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание проектов «Голодный кот», «Цветы».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.4.3		28.03. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Лабиринт».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.4.4		28.03. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание игры «Угадай слово».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.5	Тема: Анимация на примере шагающих исполнителей.							
3.5.1	Апрель (5 занятий)	04.04. 2024	15 ⁰⁰	Беседа	1	Изучение команды из блока сенсоры «Спросить ... и ждать», переменной «Ответ», оператора «Умножение».	Учебный кабинет	Наблюдение
3.5.2		04.04. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Девочка делает наклоны».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.5.3		11.04. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Балерина приседает».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы

3.5.4		11.04. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Прыгающий монстрик».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.7	Тема:Одинаковые программы для разных исполнителей.							
3.7.1		25.04. 2024	15 ⁰⁰ -16 ⁴⁰	Беседа	1	Создание нескольких спрайтов. Запуск базовой программы «вращение» для разных спрайтов (одновременно).	Учебный кабинет	Наблюдение
3.7.2	Май (8 занятий)	02.05. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Создание проектов «Вращение цепочек», «Розовый цветок».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.7.3		02.05. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Создание проектов «Густой розовый цветок», «Пять прерывистых линий».	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.8		Тема: Итоговое обобщение материала по программе.						
3.8.1		16.05. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет	Наблюдение
3.8.2		16.05. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет	Наблюдение
3.8.3		23.05. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет	Наблюдение
3.8.4		23.05. 2024	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет	Наблюдение
3.8.5		30.05. 2024	15 ⁰⁰	ПЗ	1	Защита проекта	Учебный кабинет	Анализ выполнения практической работы
3.8.6		30.05.	15 ⁵⁵	ПЗ	1	Защита проекта	Учебный кабинет	Анализ выполнения

		2024						практической работы
--	--	------	--	--	--	--	--	---------------------

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение: учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

Мебель: столы и стулья для педагога и учащихся, стеллаж, тумбочка.

Оборудование:

- ноутбуки Aquarius CMP NS685U R11;
- интерактивная панель со встроенным и дополнительным вычислительным блоком NextPa;
- флипчарт;
- светильники настольные;
- мышки компьютерные;
- клавиатуры.

Кадровое обеспечение.

Программа реализуется педагогом дополнительного образования Лавренюк Анной Викторовной, имеющим опыт работы с детьми не менее 2 года, не ниже среднего профессионального, профильное или педагогическое.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.

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

Промежуточная аттестация проводится в форме тестов, контрольных и самостоятельных тематических работ.

2.4. Оценочные материалы

Пакет оценочных материалов включает:

1) входное тестирование:

- диагностическая работа, позволяющая выявить первоначальный уровень знаний, умений и навыков учащихся (приложение № 1).

2) текущая и промежуточная диагностика:

- диагностические задания, практические задания, проекты;
- онлайн тесты, онлайн проекты;

3) итоговая диагностика (в конце каждого года обучения):

- диагностическая работа (проект), позволяющая выявить наличие/отсутствие у обучающихся к концу обучения умений по изучаемой предметной области.
- онлайн тестирование; онлайн проекты.

Для оценивания проекта применяются оценочные листы.

Лист оценивания проекта

№ п/п	Критерии оценки проекта	Описание	Максимальный балл
1	Технологическая сложность проекта.	Уровень детализации и сложности проекта. Использование алгоритмических структур.	до 6 баллов
2	Новизна решения.	Работа содержит оригинальные решения.	до 6 баллов
3	Гармоничность, грамотность и яркость работы.	Яркая анимация. Цветовая гамма, формы, размеры объектов подобны с учетом правил гармонии.	до 4 баллов
4	Эмоциональное воздействие на	Проект ученика вызывает положительные эмоции.	до 2 баллов.

	аудиторию.		
5	Качество проекта.	Проект завершен, соответствует поставленным целям и задачам.	до 6 баллов
6	Четкость формулировки целей и задач.	Цели и задачи сформулированы и озвучены.	до 2 баллов
7	Защита проекта: — культура речи: — ответы на вопросы.	— учащийся говорит уверенно; — учащийся смог ответить на все вопросы комиссии.	до 3 баллов до 3 баллов
	Максимальное количество баллов:		32 балла

Анализ результатов итоговой аттестации – защиты проекта.

Высокий уровень – учащийся набрал не менее 28 баллов по итогам защиты проекта.

Средний уровень – учащийся набрал от 17 до 27 баллов по итогам защиты проекта.

Низкий уровень – учащийся набрал менее 17 баллов по итогам защиты проекта.

3. Список литературы

1. Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
2. Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников // Начальная школа. 2005. №9.
3. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность обучающихся: Практич. Пос. для работников общеобразовательных учреждений. М.: АРКТИ, 2003
4. С.Ф. Сопрунов, А.С. Ушакова, Е.И. Яковлева. ПервоЛого 3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий, 2006.

5.Макарова Н.В. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень/ под ред Н.В. Макаровой - СПб.: Питер, 2008. – 160 с.

6.Матяш Н.В., Симоненко В.Д. Проектная деятельность младших школьников: Книга для учителя начальных классов/ Н.В. Матяш, В.Д. Симоненко - М.: Вентана-Граф, 2004. – 112 с.

7.Муранов А.А., Муранова М.А. ЛогоКлавиатор. Справочно-методическое пособие/ А.А. Муранов, М.А. Муранова - М.: Институт новых технологий, 2013. – 56 с.

8.Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. Сборник проектов/ Е.И. Яковлева - М.: Институт новых технологий, 2010. – 74 с.