

Министерство образования Красноярского края  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Юрьевская средняя общеобразовательная школа

Принята на заседании  
педагогического совета  
Юрьевская СОШ  
от " \_ " \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_\_  
20\_\_ г.

Утверждаю:  
Директор МБОУ



Зверева И.С.  
" \_ " \_\_\_\_\_

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа общеинтеллектуальной направленности  
«Мир проектов» - ПервоЛого»

Возраст обучающихся: 7 - 11 лет.  
Срок реализации: 2 года.

Автор-составитель:  
Малаева Виктория Сергеевна, педагог  
дополнительного образования

## Пояснительная записка

### 1. Нормативно-правовая база

Данная программа разработана на основе следующих документов:

-Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012;

-Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

-Концепции развития дополнительного образования детей (утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

-Письма Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» № 09-3242 от 18.11.2015 г. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые программы).

#### **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая**

**программа** (Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению) «Мир проектов» для 1-2 и 3-4 классов составлена на основе авторской программы Н.Н.Нечаева «Проектное моделирование как творческая деятельность», с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

### 2. 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 с помощью средств информационных технологий, начальное формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения.

Работа по программе в том числе направлена на развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка.

### **3. 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.

### **4. Цели и задачи**

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

Задачи:

#### Образовательные:

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

#### Развивающие:

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

#### Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Программа выполняет следующие предметные результаты:

*Личностные*

- 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*

*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;
- 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;

*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.

**Срок реализации программы** – 2 год (68 часов).

Программа рассчитана на детей 7-11 лет, обучающихся 1-2, 3-4 классов.

Количество детей в подгруппе 10-15 человек осуществляется через свободный выбор учащихся.

**Режим занятий:** в 1-2 и 3-4 классах отводится по 1 часу в неделю. В год 34 часа, с учетом каникулярного времени; продолжительность занятия 45 минут.

#### **Формы и методы обучения.**

В рамках пропедевтического курса обучения программированию наиболее приемлемы комбинированные занятия, предусматривающие смену методов обучения и деятельности обучаемых, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. С учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания, учащихся на занятия, проводить объяснения в первой части занятия, а на конец занятия планировать деятельность, которая наиболее интересна для учащихся и имеет для них большее личностное значение.

В комбинированном занятии можно выделить следующие этапы:

1. Организационный момент;
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу);
3. Объяснение нового или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д. На этом этапе, как правило, используется компьютерная презентация или электронные наглядные пособия;
4. Работа за компьютером (выполнение практических заданий);
5. Подведение итогов.

#### **Формы проведения занятий**

Занятия могут проходить со всем коллективом, по группам.

Беседа, на которой излагаются теоретические сведения, беседа с иллюстрациями (иллюстрируются примерами, наглядными пособиями). Практические занятия.

Большое внимание уделяется развитию навыков проектной деятельности. Планируется выполнение следующих типов проектов: информационные, творческие, игровые, практико-ориентированные.

#### **Основными требованиями к занятиям являются:**

1. Создание условий психологической и физической безопасности.
2. Принцип безоценочной деятельности.

## **Методы и приемы работы:**

Методы формирования сознания учащегося:

- наглядно – слуховой (аудиозаписи)
- наглядно – зрительный (видеозаписи)
- словесный (рассказ, беседа, художественное слово)
- практический (показ приемов исполнения, импровизация)
- частично – поисковый (проблемная ситуация – рассуждения – верный ответ)

Методы формирования деятельности и поведения учащегося:

- Самостоятельная работа;
- Иллюстрация;

Методы стимулирования познания и деятельности:

- Поощрение;
- Контроль;
- Самоконтроль;
- Оценка;
- Самооценка;
- Вручение грамот;
- Одобрение словом;

Методы поощрения:

- Благодарность;
- Благодарственное письмо родителям;
- Устное одобрение.

## **Формы подведения итогов.**

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.

## **Требования к уровню подготовки обучающихся**

В результате обучения, обучающиеся 1-2 класса должны

### **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 (ее 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 и ее и цель проекта;
- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний;
- целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.

В результате обучения, обучающиеся 3-4 класса должны

**Знать:**

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

**Уметь:**

- вести дискуссии, 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.

## 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	7	3	4	Ориентировани е 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 мышления с помощью среды ПервоЛого и компьютерных игр	3	-	3	Презентация проекта.
8.	Компьютерные сети. Работа с информацией в сети	5	1	4	Работа в браузере.
9.	Создание простейших альбомов	13	2	11	Защита проектов
	Итого	68	16	52	



**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
**1-2 класс (1 час в неделю, всего 34 часа)**

№ п\п	Дата проведения	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			теория	1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.		Проверка ТБ и правил поведения в классе.
2.			теория	1	Операционная система Windows. Рабочий стол		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
3.			практика	1	Создание личного альбома в среде ПервоЛого		Знакомство с мен. Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.
4-5.			теория	2	Инструменты ПервоЛого.		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
6-7.			теория	2	Закладки ПервоЛого.		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
8-9.			практика	2	Оформление проекта «Подводный мир».		Проверка этапов создания проекта.
10-			практика	2	Защита проекта		Работа в

11.					«Подводный мир».		группах. Алгоритм создания проекта
12.			практика	1	Многообразие форм черепашки		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
13- 14.			практика	2	Изменение форм черепашки		Проверка умений пользования средой ПервоЛого. Работа в группах, по алгоритму
15- 16.			теория	2	Команды управления черепашкой		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
17.			теория	1	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
18- 19.			практика	2	Команды: «Иди», «Повернись»		Проверка работы по алгоритму.
20- 21.			практика	2	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».		Работа в группах, использование сети Интернет.
22- 23.			практика	2	Защита проекта «Круговорот воды в природе».		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
24.			практика	1	Копирование форм черепашки.		Проверка работы по алгоритму.
25-			практика	2	Оформление проекта		Проверка

26.					«Мои увлечения»		работы по алгоритму.
27-28.			практика	2	Защита проекта «Мои увлечения»		Проверка работы по алгоритму.
29-30.			практика	2	Подготовка материала к проекту «Детская площадка»		Работа в группах, использование сети Интернет
31-32.			практика	2	Оформление проекта «Детская площадка»		Работа в группах
33-34.			практика	2	Защита проекта «Детская площадка»		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК  
3-4 класс (1 час в неделю, всего 34 часа)**

№ п\п	Дата проведения	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			теория	1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером.		Проверка ТБ и правил поведения в классе.
2-3.			теория	2	Команда «Светофор»		Проверка работы по алгоритму.
4-5.			теория	2	Команды: «Сообщи», «Выключи все»		Проверка работы по алгоритму.
6-7.			практика	2	Добавляем новую команду		Проверка работы по алгоритму.
8.			практика	1	Как отменить выполнение команды.		Проверка работы по алгоритму.
9.			практика	1	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, работа в группах, использование сети Интернет, проверка работы по алгоритму.
10-11.			практика	2	Оформление проекта «Школьная жизнь»		Проверка работы по алгоритму.

12-13.			практика	2	Защита проекта «Школьная жизнь»		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
14.			теория	1	Способы создания мультфильма		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.
15.			практика	1	Добавление команды в цепочку команд.		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.
16.			практика	1	Удаление команды из цепочки команд		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.
17.			практика	1	Копирование команды		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.
18-19.			практика	2	Изменение параметров команды в цепочке		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.

20.			практика	1	Кнопка пошагового выполнения		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
21-22.			практика	2	Выполнение команды бесконечное число раз		Проверка умений пользования средой ПервоЛого.
23-24.			теория	2	Компьютерные сети, появление и развитие Интернета		Работа в группах, использование сети Интернет, проверка работы по алгоритму.
25-26-27.			практика	3	Структура и основные принципы работы сети Интернет		Проверка умений пользования средой ПервоЛого. Работа в группах, использование сети Интернет, проверка работы по алгоритму.
28-29.			практика	2	Адресация в Интернете		Проверка умений пользования средой ПервоЛого. Работа в группах.
30.			теория	1	Подготовка к проекту «Загадки»		Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по

						алгоритму.
31.			теория	1	Оформление проекта «Загадки»	Проверка работы по алгоритму.
32.			практика	1	Защита проекта «Загадки»	Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.
33-34.			практика	2	Подготовка к проекту «Моя семья»	Проверка умений пользования средой ПервоЛого, проверка работы по алгоритму.

## **Содержание учебного плана**

### **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.

### **Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (7 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.

### **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.

### **Объекты, управление объектами (8 часа)**

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.

### **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 ПервоЛого. Представление мультфильма.

### **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.

### **Развитие логического мышления с помощью среды ПервоЛого и компьютерных игр (3 часов)**

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.

### **Компьютерные сети. Работа с информацией в сети (5 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.

### **Создание простейших альбомов (13 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.

**Материально-техническое оснащение занятий:**

Кабинет информатики

Оборудование:

Столы – 5,

Компьютерные столы – 10,

Стулья – 10,

Компьютерные стулья – 10,

Мультимедийный видеопроектор – 1,

Принтер МФУ – 1,

Экран – 1,

Акустические колонки -1 комплект,

Камера -1,

Сеть Интернет.

### **Список литературы для обучающихся**

1. ИНТ. Программные продукты ого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
2. С.Ф. Сопрунов, А.С. Ушакова, Е.И. Яковлева. ПервоЛого 3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий, 2006.

### **Методическая литература**

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.