

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Департамент образования Вологодской области
Администрация Кирилловского муниципального округа
БОУ "Кирилловская СШ"

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
школы

Протокол №1 от «30» 08
2024 г.



УТВЕРЖДЕНО
Директор БОУ
"Кирилловская СШ"
В.В.Архипова
Приказ №81 от «30» 08
2024 г.

**Рабочая программа курса внеурочной
деятельности «Перволого»
(2 класс)**

**г.Кириллов
2024**

Пояснительная записка

Настоящая программа имеет общеинтеллектуальную направленность направленность и предназначена для получения младшими школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Необходимость приобщения младших школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации.

Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка.

К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство мультипликации, близкое и понятное детям.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов.

Лого – это философия образования, это компьютер для детей, это индивидуальное обучение, конструктивизм: ребёнок как зодчий, это развитие творческих способностей, это развитие практических навыков решения ежедневных задач.

Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей, а использование в начальной школе информационных технологий создает условия для самостоятельной творческой деятельности ребят.

В современной дидактике одним из инновационных направлений является метод проектов. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся. Также метод проектов развивает умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления. Данный метод наиболее легко вписывается в учебный процесс.

Перво Лого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для дошкольного начального школьного образования. Содержит

минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КУРСА

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

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.

ЗАДАЧИ:

Образовательные:

1. Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
2. Освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
3. Обучение основам алгоритмизации и программирования.
4. Овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
5. Развитие образного, художественного мышления.
6. Развитие мелкой моторики.
7. Приобщение к проектно-творческой деятельности.
8. Развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка.

Воспитательные:

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

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Решение данных задач способствует:

- выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации;
- формированию алгоритмического мышления школьников;
- развитию навыков проектно-творческой деятельности;
- воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач.

Методические рекомендации по организации изучения курса

Потребность в активной познавательной деятельности возникает в конце младшего школьного возраста. Ведущая педагогическая идея в работе с младшими школьниками – создание ситуации успеха в наиболее значимых видах деятельности, дающих возможность позитивного самоутверждения личности.

Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его инструментарием.

При работе с Лого не придется тратить время на предварительное изучение системы. Запуская программу, открывается компьютерный альбом, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять черепашками и т.д. Программа управляется с помощью простого графического меню. В ПервоЛого решен вопрос о «наследственности» Лого-программ. Ребенку, «выросшему» из ПервоЛого, не составляет труда перейти к работе в ЛогоМирах 2.0. Более того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. В системе Лого Миры (Лого) активно используется визуализация – она может быть применена для решения задач, интересных ребенку. Лого – среда, открытая для занятий любым школьным предметом. Лого важен не как язык программирования, а как средство развития личности, познания мира. Ребенок учится анализировать любую проблему, относиться к любой ошибке не как к катастрофе, а как к тому, что следует найти и исправить.

Данная программа реализуется в виде внеучебных занятий. Неаудиторные занятия имеют форму беседы (создании сюжета, эскизов героев и их движений), демонстрации видеоурока и его обсуждение, демонстрации разработанного задания, его обсуждения, выполнения практического задания по образцу и практических индивидуальных заданий на компьютеризированных рабочих местах. Основной упор сделан именно на практические занятия, в ходе которых учащиеся приобретают устойчивые навыки работы с компьютерной техникой и подготовки требуемой информации (фонов, форм, сканированных рисунков, музыки).

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.

Ключевая идея курса заключается в пропедевтике применения персонального компьютера как инструмента для создания проектов и подготовки их презентации.

В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в классе, оснащенном современными персональными компьютерами, подключенными к локальной сети. Продолжительность занятия – 40 мин, в том числе на компьютере не более 25 мин. Одним из

главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа «ПервоЛого»
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, раздаточный материал.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

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.

Метод проверки – отработка задач на компьютере, конкурс компьютерных проектов.

Основными **критериями оценки** достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

Способ оценки – как правило, устный. Способ проверки – отработка типовых задач на компьютере, выполнение практических работ, обсуждение результатов выполнения индивидуальных практических заданий, показ тематических работ среди учащихся ДОП, итоговый конкурс компьютерных проектов.

При изложении оценки учитель отмечает недостатки выполненной работы, но основной акцент делает на ее достоинства, чтобы у ребенка

сформировалось ощущение успеха с нацеленностью на исправление недостатков.

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

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

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого: умение самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

В рабочей программе заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир проектов»;
- 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;
- 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.

Содержание курса

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 картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки 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.

Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся

2 класс

(1 час в неделю, всего 34ч.)

	<i>Тема занятия</i>	Характеристика основных видов деятельности		
		<i>Элемент содержания</i>	ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ	
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	-безопасной работе за компьютером; - правильно вести себя в специализированном классе	осознавать потребность в дополнительной информации; овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать); - создавать альбом с среде ПервоЛого - ориентироваться в
2	Как создать свой альбом	Выбор пункта <i>Новый</i> 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).	-создавать новый альбом	
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого	Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.	использовать меню Альбом	

				среде ПервоЛого
4	Инструменты ПервоЛого.	Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.	-различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	-определять возможные источники информации и стратегии их поиска;
5	Закладки ПервоЛого.	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист).	- менять костюм черепашки, -управлять действиями черепашки - реагировать на щелчок мышки, на цвет рисунка, по которому она ползет, навстречу с другой черепашкой или на сигнал светофора.	-осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках; -анализировать полученные из наблюдений сведения;
6	Оформление проекта «Подводный мир».	Этапы проекта: -исследовательский этап. -технологический этап.	-оформлять проект, согласно требованиям; -использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	-обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения; -оформлять
7	Оформление проекта «Подводный мир».	Технологический этап выполнения проекта.	-использовать инструменты; -формулировать	проект, согласно требованиям; -определять

			цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;	проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -управлять объектами на экране монитора
8	Защита проекта «Подводный мир»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	- преобразовывать информацию из одного вида в другой; -логически обосновывать и аргументировать суждения.
9	Многообразие форм черепашки	Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке. Открытие закладки с формами черепашки.	-изменять формы черепашек -выполнять основные команды управления «черепашкой»;	-целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
10	Изменение форм черепашки.	Выполнение команд под руководством учителя: выбрать в инструментах Ключ. Щелкнуть Ключом на форме. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой. Поменяйте форму.	- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	
11	Как надеть форму на черепашку	Чтобы надеть на черепашку исходную, черепашую форму, достаточно щелкнуть стрелкой на соответствующей клетке. Если	- надевать форму на черепашку; -возвращать	с помощью сравнения выделять

		на листе несколько черепах, то эту команду, выполнит, как всегда, главная черепаха.	черепашке исходную форму;	отдельные признаки,
12	Как вернуть черепашке исходную форму.	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 картинки или фотографии.	-копировать форму; - создавать новую форму; - копировать часть рисунка в форму; - помещать форму в качестве картинки на лист.	характерные для сопоставляемых предметов; -объединять предметы по общему признаку;
13	Создание новой формы.	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 картинки или фотографии.		-различать целое и части; -представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
14	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	Выбор объектов, конструирование сюжета	-вести диалог, координировать свои действия с действиями партнёра по совместной деятельности; -организовывать рабочее пространство и рационально использовать рабочее время; -решать творческие задачи.	-составлять и исполнять несложные алгоритмы; -оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью
15	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».			

16	Защита проекта «Круговорот воды в природе»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	учителя; -управлять объектами на экране монитора -целенаправленно и осознанно
17	Копирование форм черепашки.	Изменить уже имеющуюся форму можно, открыв ее Ключом или правой кнопкой мышки. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой. Поменяйте форму.	-копировать формы черепашки -правильно вести себя в специализированном классе	развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства; -формулировать задачи и определять действия по их реализации;
18	Копирование части рисунка в форму	Выделение части рисунка подходящего размера. Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов возьмите «руку», щелкните кулаком на нужной клетке в наборе форм - в клетке появится новая форма.	- копировать часть рисунка в форму	
19	Размещение формы черепашки на лист.	Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов выбрать «руку», щелкните кулаком на нужном месте листа - на листе появится картинка; взяв мышкой за один из 4 черных квадратиков можно изменить размер картинки; как только вы щелкните мышкой мимо картинки, картинка "приклеится" к листу	-размещать формы черепашки на лист	
20	Подготовка материала к проекту «Детская площадка»	Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.	- подбирать информацию по	- устанавливать функциональные

21	Оформление проекта «Детская площадка»	Выбор объектов, конструирование сюжета	заданной теме;	связи и отношения;
22	Оформление проекта «Детская площадка»		-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого -правильно вести себя в специализированном классе - осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	.- выделять отдельные признаки предметов с помощью сравнения, высказывать суждения на основе сравнения; -приёмам монологической и диалогической речи.
23	Защита проекта «Детская площадка»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	-оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
24	Команды управления черепашкой	Общее представление о 22-х основных командах.	-понимать смысл команд черепашки	-понимать и создавать самостоятельно точные и понятные
25	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» и наблюдение	- использовать команды	

		результата выполнения команд. (По команде «Увеличься» черепашка увеличивается в размере. Если черепашка уже достигла самого большого из возможных размеров, то после команды «Увеличься» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "+". По команде «Уменьшись» черепашка уменьшится в размере. Если черепашка уже достигла самого меньшего из возможных размеров, то после команды «Уменьшись» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "минус".	«Увеличься», «Уменьшись» -выполнять основные команды управления «черепашкой»; -осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни; -работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
26	Команды: «Иди», «Повернись»	Изучение правила выполнения команд «Иди», «Повернись» и наблюдение результата выполнения команд. (Команда «Иди» перемещает черепашку вперед на заданное расстояние. Щелкнув на этой команде, откроется окно, в котором указывается размер шага черепашки. Команда «Повернись» поворачивает черепашку на заданный угол. На клетке с этой командой нарисован штурвал. Щелкнув на этой команде, откроется окно выбора угла поворота).	-использовать команды «Иди», «Повернись» -правильно вести себя в специализированном классе	-управлять объектами на экране монитора; -целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
27	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». (Команда «Опусти перо» и следующие за ней команды «Подними перо» и «Измени перо» управляют пером черепашки. Изначально перо тонкое черного	- использовать команды «Опусти перо», «Измени перо»; -вести дискуссию, отвечать на	

		цвета, однако его цвет и толщину можно изменить (см. 6.3. Как изменить цвет и толщину пера черепашки). У новорожденной черепашки перо поднято. По команде «Подними перо» черепашка убирает (поднимает) перо и в дальнейшем, выполняя команду «Иди», не оставляет за собой следа. Черепашка не будет оставлять след пером до тех пор, пока вы не попросите ее выполнить команду «Опусти перо.»)	незапланированны е вопросы;	
28	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	Изучение правил выполнения команд «Вылей краску», «Сотри рисунок» и наблюдение результата выполнения этих команд. (Команда «Вылей краску» просит черепашку залить замкнутую область, внутри которой она находится. Цвет заливки совпадает с цветом пера черепашки. Результат выполнения этой команды аналогичен щелчку Лейкой из Рисовалки. Команда «Сотри рисунок» стирает фон на открытом листе альбома. Если вы в какой-то момент заморозили фон с помощью инструмента Запри/Отопри картинку из Рисовалки, а потом продолжили рисовать на нем, то по команде «Сотри рисунок» сотрется лишь та часть картинки, которую вы сделали после заморозки фона. На клетке с этой командой изображен чистый лист).	- использовать команды «Вылей краску», «Сотри рисунок»	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; -находить необходимый учебный материал; -умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира. -выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной
29	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	Изучение правил выполнения команд «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения этих команд.	-использовать команды: «Покажись - Спрячься»,	

		(По команде «Покажись» спрятанная командой «Спрячься» черепашка становится видимой. Команда «Спрячься» прячет черепашку, делая ее невидимой. Невидимая черепашка выполняет все команды. Например, если черепашка до этого выполнила команду «Опусти перо», то по команде «Иди» она нарисует линию. Команды «Перед всеми» и «Позади всех» меняют порядок черепашек. Черепашки находятся над листом альбома, черепашка, родившаяся позже, расположена "ближе к нам" - она заслоняет черепашек, родившихся раньше. Команда «Перед всеми» перемещает черепашку "наверх", на передний план).	«Перед всеми – Позади всех»	задачей и ситуацией общения; -оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
30	Подготовка материала к проекту «В зоопарке»	Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке»	- подбирать информацию по заданной теме;	-целенаправленно и осознанно развивать свои
31	Оформление проекта «В зоопарке»	Выбор объектов, конструирование сюжета	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого	коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
32	Защита проекта «В зоопарке»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	
33	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри» и наблюдение за результатами выполнения этих команд.	-использовать команды: «Домой», «Замри -	

		(По команде «Домой» черепашка устанавливается в центр листа и поворачивается при этом головой вверх, в исходном направлении. Если черепашка до этого опустила перо, то при перемещении в центр экрана, она оставит за собой след. Команда «Замри» останавливает работу черепашки, запущенной щелчком мышки. На клетке с этой командой изображен красный сигнал светофора «Замри» По команде «Отомри» запускаются инструкции черепашки (см. Учим черепашку реагировать на щелчок мышки). На клетке с командой помещён зеленый сигнал светофора:	Отомри» -выполнять основные команды управления «черепашкой»;	
34	Обобщающее занятие	Закрепление изученного материала	-обобщать учебный материал, делать выводы	

Учебно -методическое и материально-техническое обеспечение

1. Мобильный компьютерный класс.
 5. Программа Перволого 3.0.
 6. Мультимедийное оборудование.
 7. Сканер.
-
- ✓ Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
 - ✓ Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91.
 - ✓ Богомолова Е.В. Психолого-педагогические аспекты обучения информатике в начальной школе: Учебно-методическое пособие. Рязань, 2005.
 - ✓ Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2008 года.
 - ✓ Ильясова Э.Н. Психолого-педагогические проблемы информатизации начального образования: Учебно-методические материалы для студентов. Стерлитамак, 2006.
 - ✓ Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007
 - ✓ Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2006
 - ✓ ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
 - ✓ Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. Екатеринбург, 1996.
 - ✓ Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
 - ✓ Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.
 - ✓ Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников // Начальная школа. 2005. № 9.
 - ✓ Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Нач.школа. – 2004. - №2.
 - ✓ Матяш Н.В., Симоненко В.Д. Проектная деятельность младших школьников: Книга для учителя начальных классов. – М.: Вентана-Граф, 2004.
 - ✓ Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/ Полат Е. С. и др. Под ред Е. С. Полат. — М.,: Издательский центр «Академия», 1999.

- ✓ Пахомова Н. Ю. Метод проектов. //Информатика и образование. Международный специальный выпуск журнала: Технологическое образование. 1996.
- ✓ Пахомова Н. Ю. Учебные проекты: его возможности. // Учитель, № 4, 2000, — с. 52-55
- ✓ Полат Е.С., М.Ю. Бухаркина, М.В.Моисеева, А.Е. Петрова "Новые педагогические и информационные технологии в системе образования". М., 2004.
- ✓ Савенков А. И. Творческий проект, или Как провести самостоятельное исследование // Школьные технологии. — 1998. — № 4. — С. 144—148.
- ✓ Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практич. Пос. для работников общеобразовательных учреждений. М.: АРКТИ, 2003.
- ✓ Степанова М.В. Учебно-исследовательская деятельность школьников: Учебно-методическое пособие для учителей / Под ред. А.П. Тряпицыной. – СПб.: КАРО, 2006.

