

Пояснительная записка

Данная программа внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление) «Программирование в среде ПервоЛого» для 2-4 классов разработана на основе:

- требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ №11»
- авторской программы обучающего и развивающего курса для младших школьников (автор идеи Семенов А.Л.)
- программы формирования универсальных учебных действий.

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.

Таблица планируемых результатов, содержания и тематического планирования

№	Название раздела	содержание	Кол-во часов	Планируемые результаты	
				предметные	УУД
2 класс					
1	Введение	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	1	Перечисляют правила безопасной работы за компьютером	Определяет цель деятельности на уроке с помощью учителя. Проговаривает

					последовательность действий на уроке с помощью учителя
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа.	5	Различает основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	Высказывает своё предположение (версию). Находит и формулирует учебную проблему совместно с учителем. Планирует учебную деятельность на уроке с помощью учителя. Работает по предложенному плану.
3	Работа с рисунком и формами Черепашки	Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя.	9	Изменяет формы черепашек –выполняет основные команды управления «черепашкой»; - надевает форму на черепашку; -возвращает черепашке исходную форму; -копирует форму; - создает новую форму; - копирует часть рисунка в форму; - помещает форму в качестве картинки на	Эмоционально оценивает деятельность класса на уроке. Распознает верно выполненное задание от неверного. Определяет успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем. <i>Высказывает свою версию, предлагает способ её проверки.</i> <i>Работает по предложенному плану, использует необходимые средства (учебник, простейшие приборы и инструменты).</i> Переводит информацию из

				лист.	одного вида в другой (из рисунка в схематический рисунок)
4	Объекты, управление объектами	Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта.	5	Понимает смысл команд черепашки	Переводит информацию из одного вида в другой (из схематического рисунка в текст) Отличает новое от уже известного с помощью учителя. Делает выводы в результате совместной работы всего класса.
5	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.	6	Умеет добавлять команду в цепочку команд. - умеет удалять команду из цепочки команд.	Сравнивает предметы по одному основанию. Группирует предметы по одному основанию. Делает самостоятельные выводы о главных признаках предметов и явлений. Сравнивает предметы по нескольким основаниям. Группирует предметы по нескольким основаниям.
6	Работа с текстом	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов.	3	Демонстрирует алгоритм редактирования текста с помощью учителя	Находит закономерности в расположении фигур по значению одного признака. Находит закономерности в расположении фигур по значению двух и более признаков.
7	Создание простейших альбомов	Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по	5	Создает простейший альбом в среде ПервоЛого	Называет последовательность

		закладке Блокнот в Закладках.			простых знакомых действий. Находит последовательность простых знакомых действий в знакомой последовательности. <i>Вычитывает информацию из текста и схемы.</i> <i>Ориентируется в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре).</i> <i>Приводит примеры последовательности действий в быту, в сказках.</i> Извлекает информацию из текста и использует её для формулирования своей позиции Слушает собеседника. Задаёт вопросы. Использует речь для регуляции своего действия. Договаривается с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следует им; <i>учится работать в паре, группе;</i> <i>выполняет различные роли (лидера исполнителя).</i> Договаривается с
--	--	-------------------------------	--	--	---

					одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следует им. <i>Осознанно строит речевое высказывание в письменной форме.</i> <i>Строит монологическое высказывание.</i> <i>Владеет диалогической формой речи.</i>
3 класс					
1	Введение	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	1	Демонстрирует правильное поведение в компьютерном классе; правила безопасной работы на компьютере.	Определяет цель деятельности на уроке с помощью учителя. Проговаривает последовательность действий на уроке с помощью учителя
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа.	5	Называют назначение среды ПервоЛого; - перечисляют основные объекты графического интерфейса среды ПервоЛого; - демонстрируют понятие команды и	Высказывает своё предположение (версию). Находит и формулирует учебную проблему совместно с учителем. Планирует учебную деятельность на уроке с помощью учителя. Работает по предложенному плану. Эмоционально оценивает

				входных параметров. - умеют управлять движением Черепашки; - умеют рисовать простейшие фигуры.	деятельность класса на уроке. Распознает верно выполненное задание от неверного Определяет успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем. <i>Высказывает свою версию, предлагает способ её проверки.</i>
3	Работа с рисунком формами Черепашки	Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя.	9	- демонстрируют технологию создания декорации микромира. - умеют переодевать Черепашку в разные формы; - умеют пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров; - умеют создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане.	<i>Работает по предложенному плану, использует необходимые средства (учебник, простейшие приборы и инструменты).</i> Переводит информацию из одного вида в другой (из рисунка в схематический рисунок) Переводит информацию из одного вида в другой (из схематического рисунка в текст) Отличает новое от уже известного с помощью учителя. Делает выводы в результате совместной работы всего класса. Сравнивает предметы по

4	Объекты, управление объектами	Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта.	5	-понимает смысл команд черепашки	одному основанию. Группирует предметы по одному основанию. Делает самостоятельные выводы о главных признаках предметов и явлений. Сравнивает предметы по нескольким основаниям. Группирует предметы по нескольким основаниям.
5	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.	6	- демонстрируют понимание назначения Личной карточки Черепашки; - воспроизводит технологию организации движения Черепашки. - умеют моделировать прямолинейное движение с разными скоростями; - умеют моделировать движение по сложной траектории; - умеют моделировать движение с повторяющимися	- Находит закономерности в расположении фигур по значению одного признака. - Находит закономерности в расположении фигур по значению двух и более признаков. - Называет последовательность простых знакомых действий. - Находит последовательность простых знакомых действий в знакомой последовательности. - Вычитывает информацию из текста и схемы. - Ориентируется в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре). - Приводит примеры последовательности

				фрагментами	<i>действий в быту, в сказках.</i>
6	Работа с текстом	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов.	3	Демонстрирует алгоритм редактирования текстовой записи: - выделения фрагмента текста; - копирование фрагмента текста; - удаление фрагмента текста	Извлекает информацию из текста и использует её для формулирования своей позиции Слушает собеседника. Задаёт вопросы. Использует речь для регуляции своего действия. Договаривается с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следует им; <i>учится работать в паре, группе;</i>
7	Создание простейших альбомов	Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках.	5	Создает альбом, озаглавливает его, используя технологические операции по оглавлению альбома.	<i>выполняет различные роли (лидера исполнителя).</i> Договаривается с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следует им. <i>Осознанно строит речевое высказывание в письменной форме.</i> <i>Строит монологическое высказывание.</i> <i>Владеет диалогической формой речи.</i>

4 класс

1	Введение	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	1	Демонстрируют правильное поведение в компьютерном классе; правила безопасной работы на компьютере.	Определяет цель деятельности на уроке с помощью учителя. Проговаривает последовательность действий на уроке с помощью учителя
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа.	5	- называют назначение среды ПервоЛого; - перечисляют основные объекты графического интерфейса среды ПервоЛого; - демонстрируют понятие команды и входных параметров. - умеют управлять движением Черепашки; - умеют рисовать простейшие фигуры.	Высказывает своё предположение (версию). Находит и формулирует учебную проблему совместно с учителем. Планирует учебную деятельность на уроке с помощью учителя. Работает по предложенному плану. Эмоционально оценивает деятельность класса на уроке. Распознает верно выполненное задание от неверного. Определяет успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем. <i>Высказывает свою версию, предлагает способ её проверки.</i>

3	Работа с рисунком и формами Черепашки	Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя.	9	- демонстрируют технологию создания декорации микромира. - умеют переодевать Черепашку в разные формы; - умеют пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров; - умеют создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане.	<i>Работает по предложенному плану, использует необходимые средства (учебник, простейшие приборы и инструменты).</i> Переводит информацию из одного вида в другой (из рисунка в схематический рисунок) Переводит информацию из одного вида в другой (из схематического рисунка в текст) Отличает новое от уже известного с помощью учителя. Делает выводы в результате совместной работы всего класса. Сравнивает предметы по одному основанию.
4	Объекты, управление объектами	Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта .	5	-понимает смысл команд черепашки	Группирует предметы по одному основанию. Делает самостоятельные выводы о главных признаках предметов и явлений. Сравнивает предметы по нескольким основаниям.
5	Взаимодействие объектов	Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления	6	- демонстрируют понимание назначения Личной карточки	Группирует предметы по нескольким основаниям. Находит закономерности в расположении фигур по

		команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке.		Черепашки; - воспроизводит технологию организации движения Черепашки. - умеют моделировать прямолинейное движение с разными скоростями; - умеют моделировать движение по сложной траектории; - умеют моделировать движение с повторяющимися фрагментами	значению одного признака. Находит закономерности в расположении фигур по значению двух и более признаков. Называет последовательность простых знакомых действий. Находит последовательность простых знакомых действий в знакомой последовательности. <i>Вычитывает информацию из текста и схемы. Ориентируется в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре). Приводит примеры последовательности действий в быту, в сказках.</i>
6	Работа с текстом	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов.	3	Демонстрирует алгоритм редактирования текстовой записи: - выделения фрагмента текста; - копирование фрагмента текста; - удаление фрагмента текста	Извлекает информацию из текста и использует её для формулирования своей позиции. Слушает собеседника. Задаёт вопросы. Использует речь для регуляции своего действия. Договаривается с одноклассниками совместно с учителем о правилах

					поведения и общения и следует им; <i>учится работать в паре, группе;</i> <i>выполняет различные роли (лидера исполнителя).</i> Договаривается с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следует им. <i>Осознанно строит речевое высказывание в письменной форме.</i> <i>Строит монологическое высказывание.</i> <i>Владеет диалогической формой речи.</i>
7	Создание простейших альбомов	Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках.	5	Создает альбом, озаглавливает его, используя технологические операции по оглавлению альбома.	

**Тематическое планирование
2-4 класс (34 часа)**

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Примечание
1,2		Повторение пройденного ранее.	2	
3		Что еще умеет делать черепашка?	1	
4		Что будем учиться делать?	1	
5		Проект «Дача».	1	
6		Создание мультипликационного сюжета.	1	
7		Проект «Осень».	1	

8		Проект «Аквариум».	1	
9		Оживляем жителей аквариума.	1	
10		Инструмент Кнопка.	1	
11		Учимся работать с кнопкой.	1	
12		Светофор.	1	
13		Изучаем возможности светофора.	1	
14		Рисуем черепашкой	1	
15,16		Проект «Геометрические фигуры»	2	
17,18		Проект «Гонки»	2	
19		Творческая работа по заданной теме.	1	
20,21		Проект «Салют».	2	
22,23		Мультимедийные возможности.	2	
24		Проект «23 февраля».	1	
25		Проект «8 марта».	1	
26		Свободная тема творческая работа.	1	
27		Завершение работы над проектами.	1	
28-31		Защита проектов.	4	
32		Подведение итогов года.	1	
33-34		Резерв учителя.	2	