

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «БАРХАТОВСКАЯ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО
СОЮЗА Ф.М. ШАКШУЕВА»**

Рассмотрено:

Педагогическим советом МБОУ
«Бархатовская СОШ им. Ф.М.
Шакшуева»
от «28» августа 2024г.
Протокол № 1

Утверждаю:

Директор МБОУ «Бархатовская
СОШ им. Ф.М. Шакшуева»
Л.В. Чернова
«2» сентября 2024г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ПервоЛого»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 7-8

Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:
Швецов Андрей Владимирович

с. Бархатово

2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа научно-технической направленности ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности. Программа составлена с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

ПервоЛого – это среда программирования и средство для моделирования различных задач и исследований. Объектами исследований могут быть собственные исследования о животных и растениях, о мире психологии, мире физиологии человека, мире биологии клетки, а также химии, физики, математике, изобразительного искусства и других сфер деятельности. В любой среде программирования реализуются основные алгоритмические конструкции, развивающие алгоритмический стиль мышления, важность которого отмечена Н.М. Амосовым, Н.Н. Моисеевым, А.Н. Лонда и другими учеными. Ими подчеркивалась необходимость разработки алгоритмов для развития мышления детей. Они показывали, что с помощью алгоритмов можно не только организовывать мыслительную деятельность, но и описывать процессы. Алгоритмы возникают не только в ходе описания какого-либо процесса (физического, химического, биологического, математического), но и в управлении, воспитании, во всей социальной сфере жизни человека. Именно это и доказывает необходимость их введения в обучение. Таким образом, алгоритм – это не программа-шаблон, а механизм, согласно которому функционирует, развивается любая самоорганизующая система. Некоторые алгоритмы человек осваивает самостоятельно, другие требуют обучения. Фундаментальное понятие информатики - «алгоритмизация», имеет большое значение не только в теории информатики, но и в теории самореализации в развитии ученика. Алгоритмизация - одно из мощных средств развития мышления учащихся. Одно из перекрестных средств знакомства учащихся с основными алгоритмическими конструкциями является язык ПервоЛого. Также для более наглядного представления материала, во время занятий будет использоваться увлекательный мультимедийный курс «Мир информатики», знакомящий с основами работы ПК, основами технологий (графика и конструирование), логикой, моделированием. В процессе программирования формируется развитие логического мышления, вырабатывается целеустремленность в выборе будущего профиля обучения.

Нормативно-правовые основания разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Общие положения

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 9 ноября 2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения РФ № от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки России от 09.01.2014 №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.

Новизна программы состоит в том, что при обучении обучающийся, сам оценивает свои успехи. Это создаёт особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы на практике. 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 программы обусловлен тем, что она интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять на одном занятии различные школьные дисциплины.

Актуальность программы обусловлена тем, что изучение ориентировано на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, которая 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. 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. ПервоЛого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности 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.

Отличительные особенности программы

Программа ориентирована на компетентностный подход в обучении, так как затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы школьников и способствует активному познанию основных понятий и принципов предмета информатики, что, в свою очередь, способствует формированию информационной компетентности. Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Ключевая идея курса заключается в применении персонального компьютера как инструмента для создания проектов и подготовки презентации. Занятия предлагают 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. В программу входят: графический редактор, музыкальный редактор, до сотни черепашек, 64 полноцветных формы для них, параллельные процессы, встроенный справочник и многое другое. Таким образом, ученики имеют мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

Адресат программы

Программа предназначена для учащихся 7 лет. Набор детей в группы осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у них специальных умений.

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. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере. В курсе используются задания разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно).

Срок реализации и объем учебных часов

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов на весь период обучения — 36 часов.

Формы обучения

Образовательный процесс по программе организуется в очной форме. В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в кабинете информатики.

Типы занятий: комбинированные, диагностические, вводные, итоговые. Формы проведения занятий разнообразны.

Режим занятий: занятия проходят 1 раз в неделю, Продолжительность занятий — 35-40 минут, работа на компьютере не более 15 минут.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основные задачи:

1. освоение навыков работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого,
2. овладение умением работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
3. приобщение к проектно-творческой деятельности.

Содержание программы:

Таблица №1

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение	4	2	2	творческая работа
2	Раздел 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	7	2	5	творческая работа
3	Раздел 3. Работа с рисунками и формами черепашки	10	3	7	творческая работа
4	Раздел 4. Объекты, управление объектами	13	12	10	творческая работа
Итого часов		36	12	24	

Учебно-тематическое планирование

Таблица №2

Раздел курса	Содержание раздела	Общее кол-во часов	В том числе		Форма Организации Деят-ти	Виды деят-ти
			Теория	Практика		
Раздел 1. Введение	<p>Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Выбор пункта новый в меню Альбома. (если в открытом альбоме есть несохранённые изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон, то новый альбом будет копией шаблона). Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, лист, мелочь, помощь, главный герой среды — черепашка. Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.</p>	4	2	2	беседа, групповая работа; коллективная работа; самостоятельная работа; творческая работа;	Игровая деятельность; познавательная деятельность; проблемное общение
Раздел 2. Интегрированная среда	<p>Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой,</p>	7	2	5	проект, беседа, конкурс рисунков, конструирование	Игровая деятельность; познавательная деятельность;

Перво Лого. Рабочее поле, инструменты, формы	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.				е	проблемное общение
Раздел 3. Работа с рисунками и формами черепашки	Способы создания новой формы. Выполнения 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	10	3	7	проект, беседа, конкурсы, рисунки, конструирование	Игровая деятельность; познавательная деятельность; проблемное общение

	учащихся.					
Раздел 5.	Общее представление о 22-х основных командах.	13	3	10	проект, беседа, конкурс рисунков, конструирование	Игровая деятельность; познавательная деятельность; проблемное общение
Объекты, управление объектами	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», «Сообща», «Выключи всё» и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять					

<p>выполнение команды. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.</p>					
Итого:	36	12	24		

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные результаты:

1. Демонстрирует внутреннюю позицию школьника на основе положительного отношения к школе;
2. Принимает образа «хорошего ученика»;
3. Положительно относится и демонстрирует познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого»;
4. Проявляет интерес к различным видам учебной деятельности, включая элементы проектно-исследовательской деятельности;
5. Ориентируется на понимание предложений и оценок учителей и одноклассников;

Предметные результаты:

1. организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере;
2. работает в текстовом редакторе Word, редактирует, форматирует текст, объекты WordArt и ClipArt, импорт рисунков из файла;
3. создает новые формы из своих рисунков;
4. создает анимации командами черепашки;
5. создает новые команды;
6. использует звуковые файлы в инструкциях;
7. создает параллельные процессы в режиме «светофора»;

8. осуществляет поиск информации и рисунков в Интернете;
9. работает в программе iMovie;
10. вводит информацию в компьютер с использованием фотокамеры, сохранять полученную информацию;
11. подбирает оптимальный по содержанию, эстетическим параметрам и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования, использует сменные носители (флэш-карты);
12. пользуется основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста;
13. создает текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактирует, оформляет и сохраняет их.

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

1. Самостоятельно организовывает свое рабочее место.
2. Следует режиму организации учебной и внеучебной деятельности.
3. Принимает учебную задачу и следует инструкции учителя.
4. Определяет цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно.
5. Определяет план выполнения заданий под руководством учителя.
6. Сравнивает выполненное задание с образцом, предложенным учителем.
7. Оценивает выполнение своего задания по критериям, определенным совместно с учителем или одноклассниками.
8. Осуществляет пошаговый контроль под руководством учителя в доступных видах учебно-познавательной деятельности.
8. Корректирует выполнение задания в дальнейшем.
10. Адекватно воспринимать оценку своей работы учителями, товарищами, другим и лицами.

Познавательные:

1. Ориентируется в учебнике: определяет умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; определять круг своего «незнания».
2. Отвечает на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную информацию в учебнике.
3. Проводит сравнение, сериацию и классификацию изученных объектов по самостоятельно выделенным критериям при указании количества групп.
4. Определяет, в каких источниках можно найти необходимую информацию для выполнения задания.
5. Находит необходимую информацию, как в учебнике, так и в словарях в учебнике.
6. Наблюдает и делает самостоятельные простые выводы.

7. Кодировывает информацию в знаково-символической форме.
8. Пользуется знаками, символами, таблицами, схемами, приведёнными в учебной литературе.
9. Анализирует объекты с выделением существенных и несущественных признаков.
10. Обобщает (выделяет ряд или класс объектов, как по заданному признаку, так и самостоятельно).

Коммуникативные:

1. Участвует в диалоге; слушать и понимать других, высказывает свою точку зрения на события, поступки.
2. Оформляет свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.
3. Читает вслух и про себя тексты учебников, других художественных и научно-популярных книг, понимает прочитанное.
4. Выполняет различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).
5. Принимает активное участие в работе парами и группами, используя речевые коммуникативные средства.
6. Допускает существование различных точек зрения.
7. Использует в общении правила вежливости.
8. Следит за действиями других участников в процессе коллективной деятельности.

Календарный учебный график

Таблица № 3

№	Год обучения	Объем уч. часов	Всего учебных недель	Кол-во уч. дней	Режим работы
1	Первый год обучения	34	33	34	1 занятия (по вторникам) в неделю по 1 академическом у часу

Календарно-тематическое планирование

Таблица №4

№ п/	Тема	Количество часов	Дата проведения

п			План	Факт
Введение – 3 часа				
1	Введение. Правила поведения в компьютерном классе.	1		
2	Текстовый и графический редактор.	1		
3	Учимся создавать альбомы в ПервоЛого.	1		
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы – 7 часов				
4	Графический редактор ПервоЛого. Инструменты и палитра.	1		
5	Графический редактор ПервоЛого. Работа с рисунком.	1		
6	Инструменты ПервоЛого. «Открытка для бабушки».	1		
7	Закладки ПервоЛого.	1		
8	Проект «Подводный мир»	1		
9	Защита проектов «Подводный мир»	1		
10	Многообразие форм черепашки. Изменение форм.	1		
Работа с рисунками и формами черепашки -				
11	Как надеть форму на черепашку.	1		
12	Исходная форма черепашки.	1		
13	Создание новой формы.	1		
14	Проект «В деревне»	1		
15	Защита проекта «В деревне»	1		
16	Копирование формы черепашки.	1		
17	Копирование части рисунка в форму.	1		
18	Размещение формы черепашки на лист.	1		
19	Проект «Город»	1		
20	Защита проекта «Город»	1		
Объекты. Управление объектами – 13 часов				
21	Команды управления черепашкой.	1		
22	Команды управления черепашкой.	1		

23	Команды управления черепашкой.	1		
24	Запись новой команды	1		
25	Запись новой команды	1		
26	Проект «В зоопарке»	1		
27	Проект «В зоопарке»	1		
28	Защита проекта «В зоопарке»	1		
29	Работа с альбомом.	1		
30	Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.	1		
31	Работа над индивидуальным проектом.	1		
32	Работа над индивидуальным проектом.	1		
33	Защита индивидуального проекта. Конкурс проектов.	1		
34	Защита индивидуального проекта. Конкурс проектов.	1		

Условия реализации:

Материально-техническое обеспечение:

Таблица №5

№	Наименование оборудования и используемых материалов (дидактических; канцелярских и др.)	Кол-во
1	Стол педагога, столы и стулья для дошкольников, книжные шкафы, учебная доска.	1 По кол-ву детей 1 1
2	Персональные компьютеры, универсальная учебная компьютерная программа ПервоЛого.	по кол-ву детей
4	Ноутбук	1
5	Проектор	1

6	Принтер цветной	1
8	Внешний твердотельный накопитель (жесткий диск)	1
9	Флэш-накопители	2

Методические материалы

1. Макарова Н.М. , Информатика 6-7 , - СПб: “Питер”, 1998 255 с.
2. Юдина А.Г. Практикум по информатике в среде Logo Writer: Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений – М.: Мнемозина, 1999 – 127 с.
3. Программно-методическая поддержка:
 1. Яковлева Е. И. ЛогоМозаика. Сборник проектов. М., ИНТ (Институт новых технологий) -2010 г. ,75 с.
 2. ПервоЛого 3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий.2010 -136 с.

Оценочные материалы образовательной программы:

Итоги достижения результатов: выставки, конкурсы компьютерных мультипликационных проектов. Форма оценки – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.

В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах проектов.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты. В рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

Список использованной литературы

1. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
2. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.
3. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
4. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 4.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2013
5. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
6. Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников // Начальная школа. 2005. № 9.
7. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007
8. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
9. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2006
10. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
11. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
12. Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91
13. Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Нач. школа. – 2004. - №2.