

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «ПервоЛого» 2 класс

Пояснительная записка

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

Рабочая программа курса «ПервоЛого» составлена на основе следующих нормативно-правовых документах:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения;
- Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
- Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.
- Н.Н.Нечаев «Проектное моделирование как творческая деятельность»

Универсальная учебная компьютерная среда ПервоЛого разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

Программа курса внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «ПервоЛого» составлена на основе авторской программы Н.Н.Нечаева «Проектное моделирование как творческая деятельность», с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

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 так же объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год при работе с двумя подгруппами.

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

Основные задачи курса :

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

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.

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

Специфика курса требует особой организации учебной деятельности. В основу обучения положены практические групповые занятия. Продолжительность занятий – 45 минут. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

Новизна и отличие данной программы заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

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

- создание условий для гармоничного развития личности и её самореализации на основе готовности к непрерывному образованию; -обеспечение успешного усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей для любой предметной области.

В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность подростков обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Программа охватывает целый ряд областей человеческой деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью. Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать реферат, подготовить иллюстративный материал, найти информацию в Интернет, подготовить компьютерную презентацию. Программа курса успешно решает данную проблему, так как в ней заложены начальные приёмы знакомства с компьютером на основе интегрированной графической среды ПервоЛого 3.0.

Программа учебного курса отвечает образовательным запросам учащихся и 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.

При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

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

Планируемые результаты обучения

Личностные

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

Коммуникативные

- 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.

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

Предметные

К концу обучения во 2 классе учащиеся должны:

Знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- основные сферы применения компьютеров;
- основные команды управления «черепашкой»;
- технологию создания личного альбома в среде ПервоЛого;
- правила работы в сотрудничестве;
- правила оформления проекта;
- правила анализа собственной деятельности (её 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 идею и цель проекта;
- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний;
- целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.

Система оценки достижений планируемых результатов

Оценка достижений результатов внеурочной деятельности происходит в виде:

- представления коллективного результата группы обучающихся
- индивидуальной оценки результатов внеурочной деятельности каждого обучающегося;

Особенностями системы оценки достижения результатов внеурочной деятельности являются:

- комплексный подход к оценке результатов учебной и внеурочной деятельности в рамках общего образования (метапредметных, личностных и предметных результатов);
- использование планируемых результатов освоения основных образовательных программ в качестве содержательной и критериальной базы оценки;
- оценка динамики образовательных достижений обучающихся;
- сочетание внешней и внутренней оценки как механизма обеспечения качества образования;
- использование персонифицированных процедур оценки достижений обучающихся и не персонифицированных процедур оценки состояния и тенденций организации системы внеурочной деятельности;
- уровневый подход к разработке планируемых результатов и инструментария их представления;

Представление коллективного результата группы обучающихся происходит в виде защиты проекта по выбранной теме.

По итогам всех мониторинговых процедур учащемуся выставляется «зачёт/незачёт»

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 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.

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 занятий

Тема раздела	№	Тема занятия	дата
Введение (3 ч.)	1.	Введение. Правила поведения в компьютерном классе.	
	2.	Текстовый и графический редактор.	
	3.	Учимся создавать презентации.	
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. (7 ч.)	4.	Графический редактор ПервоЛого. Инструменты и палитра.	
	5.	Графический редактор ПервоЛого. Работа с рисунком.	
	6.	Инструменты ПервоЛого. «Открытие для бабушки»	
	7.	Закладки ПервоЛого.	
	8.	Проект «Подводный мир»	
	9.	Защита проекта «Подводный мир».	
	10.	Многообразие форм черепашки. Изменение форм.	
Работа с рисунком и формами черепашки. (10 ч.)	11.	Как надеть форму на черепашку.	
	12.	Исходная форма черепашки.	
	13.	Создание новой формы.	
	14.	Проект «В деревне»	
	15.	Защита проекта «В деревне»	
	16.	Копирование форма черепашки.	
	17.	Копирование части рисунка в форму.	
	18.	Размещение формы черепашки на лист.	
	19.	Проект «Город»	
	20.	Защита проекта «Город»	
Объекты. Управление объектами. (14 ч.)	21.	Команды управления черепашкой.	
	22.	Команды управления черепашкой.	
	23.	Команды управления черепашкой.	
	24.	Запись новой команды.	
	25.	Запись новой команды.	
	26.	Проект «В зоопарке»	
	27.	Проект «В зоопарке»	
	28.	Защита проекта «В зоопарке»	
	29.	Работа с альбомом.	
	30.	Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.	
	31.	Работа над индивидуальным проектом.	
	32.	Работа над индивидуальным проектом.	
	33.	Защита индивидуальных проектов.	

	34.	Защита индивидуальных проектов. Промежуточная аттестация.	
--	-----	---	--