

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «ПервоЛого» 3 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

Настоящая программа «ПервоЛого» имеет общеинтеллектуальную 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.

Данная программа рассчитана на 4 года обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 33 часа в год в 1 классе, по 34 часа в год во 2-4 классах, всего за 4 года – 135 часов.

Ожидаемые результаты обучения – 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.

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.

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.

Планируемые результаты обучения

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.

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»

	Тема урока	Элемент содержания	дата
1	Команда «Светофор»	Изучение правила выполнения команды «Светофор» и наблюдение за результатами выполнения этой команды.	
2	Добавляем новую команду	Изучение алгоритма добавления новой команды.	
3	Отмена команды. Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	Отработка умения отменять выполнение команды. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь»	
4	Оформление проекта «Школьная жизнь»	Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого	
5	Защита проекта «Школьная жизнь»	Защита проектов учащихся.	
6-7	Удаление команды из цепочки команд Копирование команды	Изучение алгоритма удаления и копирования команды из цепочки команд.	
8	Изменение параметров команды в цепочке Кнопка пошагового выполнения	Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке.	
9	Выполнение команды бесконечное число раз Сочинение сказки про черепаху	Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз. (Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепаху.	
10	Создание мультфильма по сказке.	Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого	
11	Представление собственного мультфильма	Представление мультфильма	
12	Имя команды	Ознакомление с технологией обработки графических объектов.	
11	Создание текстового окна	Ознакомление с технологией работы с текстовым окном.	
12	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне	Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне.	
13	Работа со сканером	Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера.	
14	Добавление, удаление листов в альбоме	Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме.	
15	Добавление звука Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом.	
16	Оформление проекта «Скоро лето»	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого	
17	Защита проекта «Скоро лето» Промежуточная аттестация	Представление собственного проекта учащимися. Подведение итогов за год.	