

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «ПервоЛого» 4 класс

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «ПервоЛого» предназначена для 4 класса и разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) основного общего образования. Утвержден приказом Минобрнауки России 17 декабря 2010г. №1897. Зарегистрирован Минюстом России №19644 01 февраля 2011 г.
- Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «Тасеевская СОШ №1».
- Учебный план школы на текущий учебный год.
- Положение о разработке и утверждении рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) в МБОУ «Тасеевская СОШ №1».
- Календарный учебный график МБОУ «Тасеевская СОШ №1».

Рабочая программа рассчитана на 34ч в год при 1 часе в неделю.

Планируемые результаты

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные

- 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;

Метапредметные (Познавательные)

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обрабатывает информацию (с помощью ИКТ);
- анализирует информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделяет и формулирует познавательную цель;
- использует общие приёмы решения задач;
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- моделирует, т.е. выделяет и обобщенно фиксирует группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подводит под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;

Регулятивные

- умеет формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывает практическую задачу в познавательную;
- ставит новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использует речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимает предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделяет и формулирует то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить

Коммуникативные

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;

- предлагает помощь и сотрудничество;
- договаривается о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушает собеседника;
- формулирует собственное мнение и позицию;
- осуществляет взаимный контроль;
- адекватно оценивает 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 (индивидуального) результата группы обучающихся происходит в виде защиты проекта по выбранной теме. Планируется выполнение следующих типов проектов: информационные, творческие, игровые, практико-ориентированные.

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

Содержание курса

«Программирование в среде ПервоЛого»

Знакомство со средой ПервоЛого и технологией работы в ней.

Интерфейс программы ПервоЛого и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ПервоЛого. Команды управления движением Черепашки.

Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.

Учащиеся должны знать:

- назначение среды ПервоЛого;
- основные объекты графического интерфейса среды ПервоЛого;
- понятие команды и входных параметров.

Учащиеся должны уметь:

- управлять движением Черепашки;
- рисовать простейшие фигуры.

Создание микромира и его обитателей

Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля отпечатками форм.

Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.

Учащиеся должны знать:

- назначение и возможности Поля форм;
- технологию создания декорации микромира.

Учащиеся должны уметь:

- переодевать Черепашку в разные формы;
- пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
- создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане.

Организация движения Черепашки

Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки.

Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории.

Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.

Учащиеся должны знать:

- назначение Личной карточки Черепашки;
- технологию организации движения Черепашки.

Учащиеся должны уметь:

- моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
- моделировать движение по сложной траектории;
- моделировать движение с повторяющимися фрагментами.

Составление программ

- Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Составление программ рисования графических объектов.
- Этапы создания анимационного сюжета.

Учащиеся должны знать:

- что такое программа;
- правила оформления программы;
- технологию создания анимационного сюжета.

Учащиеся должны уметь:

- разрабатывать программы;
- составлять программы рисования графических объектов;
- составлять программы для анимационного сюжета.

Тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Дата проведения
1	Техника безопасности. Интерфейс среды ПервоЛого.	
2	Графический редактор среды ПервоЛого. Проект «Орнаменты».	
3	Инструмент ШТАМП. Проект «Гобелены и коврики».	
4	Создание новых форм. Проект «Зоопарк».	
5	Проект «Рамочки».	
6	Проект «Рамочки».	
7	Использование коллекций рисунков для фона.	
8	Работа в поле команд. Управление пером.	
9	Проект «Майка с картинкой».	
10	Управление пером. Проект «Наскальные надписи».	
11	Анимация из одной формы (по щелчку мыши).	
12	Смена форм в движении.	
13	Смена форм на месте.	
14	Смена форм при повороте.	
15	Управление светофором.	
16	Проект «Пчела».	
17	Проект «Пчела».	
18	Управление курсором движения.	

19	Проект «Скачки».	
20	Проект «Скачки».	
21	Движение со сложной траекторией.	
22	Проект «Земля днем и ночью».	
23	Проект «Земля днем и ночью».	
24	Смена форм на месте.	
25	Смена форм при повороте и в движении.	
26	Проект «Поезд».	
27	Проект «Поезд».	
28	Моделирование движения объектов с разными скоростями.	
29	Проект «Космическая фантазия».	
30	Проект «Космическая фантазия».	
31	Датчики в сюжете.	
32	Проект «Лабиринт»	
33	Создание мультфильма	
34	Создание мультфильма. Промежуточная аттестация.	