

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 9 г. Холмска
муниципального образования «Холмский городской округ»
Сахалинской области

Рекомендована
методическим объединением учителей физико-
технологического цикла
протокол №__ от «__»__2015 г

Утверждаю
Директор МОУ СОШ №9 г. Холмска

Н.А.Чиркова
«__»__2015 г. приказ № ____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Путешествие в ЛогоМиры»

(наименование учебного предмета/курса)

уровень начального общего образования, 3 класс

(уровень, степень образования)

2015 -2016 г.г.

(срок реализации программы)

Составлена на основе

авторской программы И.Н. Яковлева, Е.И. Яковлевой ЛогоМиры 3.0. – М.: ИНТ, 2010

Столбова О.В.

кем (Ф.И.О. учителя, составившего рабочую учебную программу)

Холмск
2015

Пояснительная записка

Современные условия образования требуют обеспечить развитие каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей, сформировать целостное мировоззрение, предполагающее новый способ мышления и деятельности. Ребенок должен уметь адаптироваться к быстроменяющемуся миру, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания. Он должен обладать не просто суммой фрагментарных знаний и частных умений, а системой базовых знаний, являющихся основой для освоения современных информационных технологий.






Содержание программы для детей по ИКТ «ЛогоМиры» соответствует уровню начальной школы и имеет интеллектуально-познавательную направленность. В ней реализованы актуальные педагогические идеи С.Пейперта о том, что *ребенок должен сам «программировать и обучать» компьютер в процессе естественного диалога*.

Целевая аудитория – младшие школьники.

Программа рассчитана на 1 обучения 1 час в неделю, всего 34 часа.

Данная программа **реализована в компьютерной среде ЛогоМиры 3.0**, которая представляет собой открытую творческую среду («компьютерный альбом»), в которой ребенок может не только рисовать, писать, но и создавать собственные анимированные проекты.

Компьютерная среда «ЛогоМиры 3.0» включает:

-  программу со встроенной справочной системой;
-  набор проектов – примеров использования программы;
-  пошаговые пособия по созданию определённых видов проектов;
-  библиотеку мультимедиа: звуки, музыка, видео, графика;
-  сборник методических материалов «ЛогоМиры 3.0».

Цель программы - реализация творческого потенциала личности ребенка через освоение новых информационно-коммуникативных технологий.

Основные задачи программы:

- активизация творческой деятельности учащихся в сфере информационных технологий;
- формирование основ художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- создание комфортной среды для развития интересов, способностей обучающихся;
- создание условий для выявления одаренных детей, их дальнейшего интеллектуального, творческого развития;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности;
- активное участие школьников в разноуровневых мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном сообществе.

Программой предусмотрена проверка результатов освоения материала в виде защиты индивидуальной, групповой творческой работы (проекта) и формы подведения итогов реализации программы – демонстрации проектов, выставок, конкурсов.

Особенностью построения данной программы является частичная интеграция со школьными курсами математики, русского языка, окружающего мира, изобразительного искусства, а также ориентация направленности на общее развитие логического мышления, инициативы, активности и самостоятельности.

Любой раздел стандартной программы начальной школы может быть воплощен в проект с помощью программы "ЛогоМиры", которая фасилитирует интеграцию учителей как начальной школы, так и среднего звена для осуществления той или иной проектной деятельности.

Ведущая роль в решении этих задач принадлежит проблемному обучению, предполагающему организацию поисковой работы обучающихся, получение знаний на основе активной умственной деятельности по решению задач проблемного характера.

На занятиях моделируются различные педагогические ситуации, в которых учитель выступает одновременно организатором, руководителем, советчиком и партнером учащихся. Предъявляемые учителем разнообразные учебные задачи возрастающей сложности позволяют достичь конкретных методических целей разнообразными способами.

Разработанная программа фасилитирует (облегчает) внедрение **стандартов нового поколения**, т.к. основной ее принцип – развитие универсальных действий (коммуникативных, познавательных, личностных). Программа может быть использована учителями начальных классов **при реализации внеурочной деятельности по ФГОС** по направлениям: **проектная, исследовательская, творческая деятельность**.

Таким образом, каждый ученик может идти по **собственной образовательной траектории**. *Задача учителя* – не предлагать готовые решения, не настаивать на заранее выбранном им самим решении. При этом количество решенных задач не так важно, как рассмотрение и обсуждение разных путей решения

задачи. В развивающей образовательной среде меняется и отношение к ошибкам, допущенным обучающимися. Они дают материал для размышления и новые идеи для развития, совершенствования решений разнообразных задач. Для учителя важно определить дозу помощи обучающему, чтобы, с одной стороны, не лишать ребенка радости самостоятельного открытия, а с другой – допускать, чтобы он справлялся с проблемой в одиночку.

Таким образом, *программа позволяет правильно организовать познавательный процесс в целях развития главных направлений человеческого интеллекта – способности к обучению, рассуждению, действию для реализации творческого потенциала личности ребенка.*

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ:

1. Ученик овладеет теоретическими знаниями и практическими умениями работы в программе «ЛогоМиры 3.0».
2. Ученик научится создавать собственный проект с помощью данной программы: презентация, открытка, рисованный мультфильм, анимационный мультфильм, мультфильм способом «плоской перекладки»
3. Ученик научится озвучивать собственные проекты.
4. Ученик научится пополнять библиотеку программы продуктами из других источников.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационно-коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

1. Технологический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

2. Логико-алгоритмический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта по его характеристике;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепочки рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Тематическое планирование

№	Тема занятия	Теория	Практика	итого
1	Правила техники безопасности в кабинете	1		1ч
2	Знакомство со средой программы ЛогоМиры	1	1	1ч
3	Рисуем фон проекта		1	1ч
4	Учимся сохранять проект		1	1ч
5	Черепашка меняет наряды		1	1ч
6	Создание анимированного движения		1	1ч
7	Изменение скорости движения		1	1ч
8	Создание проекта «Космос»		1	1ч
9	Создание надписи в проекте		1	1ч
10	Проект «В деревне»		1	1ч
11	Для чего нужны датчики		1	1ч
12	Кнопки управления движением	1		1ч
13	Проект «Полет»		1	1ч
14	Проект «Скачки»		1	1ч
15-16	Рисуем пейзаж. Рисуем зимний пейзаж	1	2	3ч
17	Проект «Снежинки»		1	1ч
18	Витражи	1		1ч
19	Создание новых форм Черепашки		1	1ч
20	Проект «Аквариум»		1	1ч
21	Проект «Морское дно»		1	1ч
22	Поздравительная открытка защитнику Отечества		1	1ч
23	Проект «Военный автомобиль»		1	1ч
24	Поздравительная открытка мамам «Мимоза»		1	1ч
25	Метод последовательного укрупнения	1		1ч
26	Проект «Виноград»		1	1ч
27	Использование вспомогательных линий	1		1ч
28-29	Проект «Радуга»		2	2ч
30-31	Приборная панель (создание бегунков, регулирующих параметров).		2	2ч
32-33	Проектная работа: «Скачки»		2	2ч
34-35	Защита итогового проекта	1	1	2ч
	ИТОГО:	7	28	35

Требования к уровню подготовки обучающихся**По окончании курса учащийся должен знать:**

- что такое модель;
- в чем заключается суть моделирования;
- назначение среды ЛогоМиры;
- основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМиры;
- понятие команды и входных параметров;
- технологию создания декорации микромира;
- технологию организации движения Черепашки;
- правила оформления программы;
- технологию создания анимационного сюжета;
- назначение и виды датчиков;
- когда следует использовать бегунок.

По окончании курса учащийся должен уметь:

- разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм;
- строить модели в графическом редакторе;
- управлять движением черепашки;
- переодевать Черепашку в разные формы;
- пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров
- создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане;
- моделировать движения по сложной траектории;
- моделировать движение с повторяющимися фрагментами (анимация);
- составлять программы для анимационного сюжета;
- использовать датчики для изменения параметров Черепашки;
- создавать бегунки.

Список литературы:

1. Базанова Н.Г. Лого-черепашка. Методическое пособие. – Хабаровск, 2008.
2. Белова Г.В. Учебник по ЛогоМирам. ОМЦ Северо-Западного округа г. Москвы.
3. Яковлев И.Н., Яковлева Е.И. ЛогоМиры 3.0: Сборник методических материалов. – М.: ИНТ. – 112 с, 2010
4. Создание проектов в интерактивной творческой среде ЛогоМиры (версия 3.0): (методические рекомендации) / Департамент образования Вологод. обл., Вологод. ин-т развития образования, Центр информатизации и оценки качества образования; [сост.: Е.Ю. Пирогова]. – Вологда: ВИРО, 2013.

Используемые интернет ресурсы:

<http://sobolevala.narod.ru/Page2.htm>

<http://markx.narod.ru/logo/glava1.htm>

<http://www.likt.ru/osnovnye-komandy-logo/>

<http://ru.convdocs.org/docs/index-19424.html#336066>

<http://ru.convdocs.org/docs/index-130223.html>

<http://logo42.narod.ru/baza.html>

<http://ms2.znate.ru/docs/336/index-7716.html#69939>

Полезные ссылки:

для загрузки картинок для форм:

<http://int-edu.ru/logo/>

<http://lenagold.ru/>

для скачивания музыки (звуков, мелодий):

<http://allsoundsaround.com>

<http://noise.podst.ru/>

<http://download-sounds.ru/>

<http://poiskm.com>

Календарно-тематическое планирование на 2015 – 2016 учебный год

1 год обучения (3 Б, 3 Г классы)

- 1 четверть – 9 недель – 9 часов
 2 четверть – 7 недель и 1 день – 7 часов
 3 четверть – 10 недель и 3 дня – 11 часов
 4 четверть – 8 недель и 1 день – 8 часов

№	Тема занятия	Теория	Практика	Дата по плану	Дата по факту	корректировка
1	Правила техники безопасности в кабинете	1				
2	Знакомство со средой программы ЛогоМиры	1				
3	Рисуем фон проекта		1			
4	Учимся сохранять проект		1			
5	Черепашка меняет наряды		1			
6	Создание анимированного движения		1			
7	Изменение скорости движения		1			
8	Создание проекта «Космос»		1			
9	Создание надписи в проекте		1			
10	Проект «В деревне»		1			
11	Для чего нужны датчики		1			
12	Кнопки управления движением		1			
13	Проект «Полет»		1			
14	Проект «Скачки»		1			
15	Рисуем пейзаж.		1			
16	Рисуем зимний пейзаж	1				
17	Проект «Снежинки»		1			
18	Витражи		1			
19	Создание новых форм Черепашки		1			
20	Проект «Аквариум»	1				
21	Проект «Морское дно»		1			
22	Поздравительная открытка защитнику Отечества		1			
23	Проект «Военный автомобиль»		1			
24	Поздравительная открытка мамам «Мимоза»		1			
25	Метод последовательного укрупнения	1				
26	Проект «Виноград»		1			
27	Использование вспомогательных линий		1			
28	Проект «Радуга»	1				
29	Проект «Радуга»		1			
30	Приборная панель (создание бегунков, регулирующих параметров).		1			
31	Приборная панель (создание бегунков, регулирующих параметров).		1			
32	Проектная работа: «Скачки»		1			
33	Проектная работа: «Скачки»		1			
34	Итоговый проект		1			
35	Защита итогового проекта					
	ИТОГО:	7	28			