

**Управление образования администрации Ленинск - Кузнецкого
городского округа**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №38 ИМЕНИ С.В. КАЙГОРОВОДА»
(МБОУ «ООШ №38»)**

ПРИНЯТО

На заседании педагогического советом

От 27.08. 2024 г.

Протокол №7 от 27.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «ООШ №38»

_____ С.Ф. Аврова

Приказ № 124 от 27.08.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Программирование в ПервоЛого»**

Базовый уровень

Возраст учащихся 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

**Разработчик: Коханюк Галина Валерьевна,
учитель математики**

г. Ленинск - Кузнецкий, 2024

I Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Визуальное программирование предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания собственной программы на ПервоЛого 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.

ПервоЛого - это программа, разработанная российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

ПервоЛого – 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.

ПервоЛого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для начального школьного образования. Содержит минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок.

Актуальность программы заключается в формировании 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.

Новизна 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.

Также практическое освоение информации развивает умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления.

Отличительная особенность программы

Возможность интеграции графики, программирования, мультипликации, звуков и

позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания.

Адресат программы

Программа ориентирована на школьников младшего школьного возраста. 9-11 лет.

Формы реализации программы и режим занятий

Форма занятий: практическая работа, творческое задание в виде проекта

Срок реализации: 1 год

Режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз по 1 часу в неделю, 34 часа в год. Продолжительность занятий – 1 академический час.

Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Наполняемость до 25 человек.

Направленность программы — техническая.

Уровень программы — базовый.

При составлении и реализации данной программы используются принципы добровольности, демократичности, системности, индивидуализации и дифференциации образовательной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая «Программирование в ПервоЛого» составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с последующими изменениями;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 N ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 СП 2.4.

3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3).

- Устав МБОУ "ООШ №38";

- Положение о дополнительной общеразвивающей программе МБОУ "ООШ №38".

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

Задачи программы:

образовательные задачи:

- Познакомить учащихся с работой на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого,
- способствовать умению работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- приобщать к проектно-творческой деятельности.

развивающие задачи:

- формировать и развивать интерес учащихся к выбранному виду деятельности;
- развивать у учащихся образное мышление, внимание, фантазию, творческие способности, эстетический и художественный вкус.

воспитательные задачи:

- прививать учащимся навыки работы в паре, поощрять доброжелательное отношение друг к другу;
- воспитывать у учащихся настойчивость, терпение, аккуратность в труде.

Результаты освоения программы

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в ПервоЛого», учащиеся знают:

- 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);

умеют:

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.

Содержание программы

Учебно-тематический план

п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство со средой ПервоЛого	4	2	2	Практическая работа
2	Рабочее поле, инструменты, формы	10	5	5	Практическая работа
3	Работа с рисунком и формами черепашки.	10	5	5	Практическая работа
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	5	2	3	Практическая работа, Проект
5	Взаимодействие объектов сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	5	2	3	Практическая работа, Проект
Итого:		34	16	18	

Содержание учебного плана

Теория: Знакомство со средой ПервоЛого.

Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.

Практика: Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, помощь, главный герой среды – черепашка. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Контроль: Практическая работа

Теория: Рабочее поле, инструменты, формы Инструменты, закладки. Работа с инструментом «Ключ».**Практика:** Изменение форм черепашки

Контроль: Практическая работа

Теория: Работа с рисунком и формами черепашки.

Практика: Способы создания новой формы. Удаление формы черепашки. Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму. Размещение формы черепашки на лист.

Контроль: Практическая работа

Теория: Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

Практика: Команды управления чашкой, Команды «Увеличься», «Уменьшись», «Иди», «Повернись», Команды «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», Команды «Вылей краску», «Сотри рисунок», Команды «Покажись-спрячься», «перед всеми-позади всех», Команды «Домой», «Замри-отомри», Создание и защита проекта на свободную тему.

Контроль: Практическая работа, проект

Теория: Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Практика: Смена форм в движении. Смена форм на месте. Управление светофором. Движение со сложной траекторией. Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.).

Контроль: Практическая работа

II Комплекс организационно-педагогических условий

2.1.Календарно-учебный график

Начало учебного года – с 1 сентября

Продолжительность учебного года – 34 учебных недель

Количество учебных часов- 34 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия

- Компьютерный класс, оборудованный в соответствии с требованиями СанПиН;
- Доступ в сеть Интернет.
- Программа ПервоЛого 3.0

Кадровый состав

По данной программе может работать педагог обладающий профессиональными компетенциями в предметной области. Имеющий высшее или средне - специальное педагогическое образование.

Формы аттестации / контроля

Демонстрация и обсуждение творческих работ обучающихся.

Оценочные материалы

Критерии оценивания проекта:

- соответствие работы заявленной теме,
- ясность представления;
- информативность;
- эстетичность работы.

Методические материалы

Программа включает в себя как традиционные формы работы с обучающимися, так и нетрадиционные. Основные формы обучения – групповая и индивидуальная работа. Содержание программы предусматривает занятия в виде выполнения, практических и теоретических занятий, лекций, круглых столов. Так же проводятся различные конкурсы, выставки, соревнования, по результатам которых учащиеся, в дальнейшем, получают возможность принять участие в творческих конкурсах, научно-практических конференциях по информационным технологиям муниципального, областного уровней, а также в различных международных конкурсах заочного типа. Подведение итогов проводится в форме создания творческих работ, тестов, соревнований, выставок-конкурсов.

Педагогические технологии, используемые в образовательной деятельности:

- Здоровьесберегающие технологии;
- Информационно-коммуникационные;
- Личностно-ориентированного обучения.

Традиционные занятия можно организовать следующим образом:

1. Общая организационная часть (приветствие, напоминание ТБ);
2. Введение в тему (определение темы и цели занятия);
3. Знакомство с новым материалом (изучение нового материала, демонстрация выполнения заданий) или закрепление пройденного;
4. Самостоятельная работа обучающихся;
5. Заключительная часть (Подведение итогов занятия, анализ положительных результатов и затруднений)

Дидактический материал, используемый для реализации программы:

печатные пособия – таблицы, плакаты, фотографии, карточки с заданиями, тесты по изучаемым темам; мультимедийные материалы – видеофильмы, презентации; компьютерные программные средства – игры и тренажеры; разработки мультимедийных занятий

Список литературы

- 1) ЛогоМиры. Руководство пользователя: Учебное пособие/Пер. с англ. С.Ф.Сопрунова.- М.: Институт новых технологий образования. -2009 г.
- 2) Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
- 3) ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
- 4) Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2009 г.