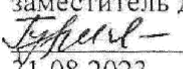
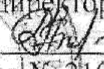


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Чагодская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано:
заместитель директора по ВР
 Гуричева Г.Б.
31.08.2023



Утверждено:
директор школы
 Басова Н.А.
приказ № 210 от 31.08.2023

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«ПервоЛого»

на 2023-2024 учебный год
4 класс

Срок реализации: 1 год
Программу составила:
учитель
начальных классов –
Шкода А.Е.

Рабочая программа «ПервоЛого» для детей 2 – 4 класса

Пояснительная записка

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

ЦЕЛЬ: умение младшими школьниками работать на компьютере

ЗАДАЧИ:

1. Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
2. Овладение умением работать с различными видами информации
3. Развитие навыков сотрудничества.

Учебный курс рассчитан на одно полугодие, 16 часов из расчёта 1 занятие в неделю

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Учащиеся должны знать:

- назначение среды ПервоЛого;
- технологию создания анимационного сюжета.

Учащиеся должны уметь:

- рисовать простейшие фигуры.
- моделировать движение
- разрабатывать программы;

Тематическое планирование (16 часов)

№	Тема	Содержание	Кол-во часов
1	Введение.	Вводный инструктаж. Правила поведения при работе с компьютером, техника безопасности. Включение, загрузка и выключение компьютера.	1
2	Среда ПервоЛого	Учимся управлять окнами и папками. Знакомство со средой ПервоЛого. Как создать свой альбом.	1
3	Личный альбом	Окно ПервоЛого. Начало: работать с ПервоЛого легко. Создание личного альбома в среде ПервоЛого.	1
4	Интегрированная среда ПервоЛого. Инструменты, закладки.	Инструменты ПервоЛого.	1
5	Закладки ПервоЛОГО.	Формы черепашки. Оглавление альбома. Команды управления черепашкой. Мультимедиа.	1
6	Рисовалка.	Библиотека картинок. Палитра. Как поместить картинку на лист.	1
7	Рисовалка.	Выделение части рисунка. Удаление части рисунка. Перемещение части рисунка. Копирование части рисунка. Меняем размеры части рисунка.	1
8	Рисовалка.	«Моя визитка»	1
9	Работа с рисунком и формами Черепашки.	Как надеть форму черепашки	1
10	Работа с рисунком и	Многообразие форм черепашки. Как вернуть	1

	формами Черепашки.	черепашке исходную форму	
11	Работа с рисунком и формами Черепашки.	Создание новой формы. Копирование форм черепашки	1
12	Объекты Управление объектами.	Команды управления черепашкой (знакомство)	1
13	Команды управления черепашкой	Команды «Иди» , «Повернись» «Опусти перо», «Подними перо»,	1
14	Команды управления черепашкой	Команды«Измени перо» Команды «Вылей краску», «Сотри рисунок» «Штамп»	1
15	Команды управления черепашкой	Команды «Покажись», «Спрячься» «Перед всеми» «Позади всех», «Пауза», «Домой», «Курс на север» «Отомри», «Замри», «Выключи все» . Светофор	1
16	Итоговая работа	Создание поздравительной открытки	1

Литература

- Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
- Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91.
- Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007