**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА**

**СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 41**

|  |
| --- |
|  |

Рассмотрено на заседании Утверждена на заседании Разрешена к применению

МО начальных классов Педагогического Совета приказом директора

МАОУ СОШ № 41 МАОУ СОШ № 41 МАОУ СОШ № 41.

Протокол № Протокол № Приказ № от

от от

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по ПервоЛого**

**для 1 «В» класса**

**на 2012-2013 уч. год**

Составитель:

учитель начальных классов

МАОУ СОШ № 41

Калининград

2012

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Универсальная учебная компьютерная среда **ПервоЛого** разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

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.

Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей.

**Цель кружка –** овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

**Основные задачи кружка** состоятв освоении первоначальных навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого, в овладении умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, обучении основам алгоритмизации и программирования, приобщении к проектно-творческой деятельности.

**Решение данных задач способствует**:

* выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации
* формированию алгоритмического мышления школьников
* развитию навыков проектно-творческой деятельности
* воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач

**В основу обучения** положены практические групповые занятия, проводимые в классе, оснащенном современными персональными компьютерами, подключенными к локальной сети. Продолжительность занятия – 30 мин, в том числе на компьютере не более 20 мин. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

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

**Метод проверки** – отработка задач на компьютере, конкурс компьютерных проектов.

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

**Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.**

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

**Работа с рисунком и формами Черепашки.**

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

**Объекты, управление объектами (программирование черепашки).**

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

**Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.**

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

**Работа с текстом.**

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

**Работа с графической информацией.**

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

**Работа со звуковой информацией.**

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

**Создание простейших мультимедийных проектов.**

Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Скачки”, “Космос”, “Домик в деревне”, “Регулируемый перекресток”, “Игра хоккей”, “Фигурное катание”; кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

**Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.**

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

**Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.**

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

**СПРАВКА**

ПервоЛого 2.0 (3.0) обладает всеми мультимедийными и Интернет-возможностями своего "старшего брата" - программы ЛогоМиры 2.0. В частности, можно опубликовать свой проект в сети Интернет. Установив так называемый Web-плеер, любой посетитель страницы сможет увидеть проект в действии прямо в сети через браузер. Кроме того, в программу входят: графический редактор (тысячи цветов), музыкальный редактор, до сотни черепашек, 64 полноцветных формы для них, параллельные процессы, встроенный справочник и многое другое. Таким образом, ученики имеют мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

В ПервоЛого решен вопрос о "наследственности" Лого-программ. Ребенку, "выросшему" из ПервоЛого, не составит труда перейти к работе в ЛогоМирах 2.0. Более того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу.

Данный курс для 1 класса рассчитан на **68 академических часов,** что составляет **2 часа в неделю** по программе ПевроЛого.

**Образовательные результаты**

Учащиеся **1 класса** должны овладеть основными навыками работы на компьютере и в среде ПервоЛого 3.0. в результате усвоения программы уметь:

1. Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;
2. Открывать и закрывать программы, папки, файлы;
3. Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты;
4. Работать с инструментами встроенного графического редактора;
5. Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, одеть Форму);
6. Создавать простые самостоятельные проекты.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов | Предм. УУД | Вид контроля |
| 1 | Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. | 2 | Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы. | Текущий, фронтальный опрос. |
| 2 | Работа с рисунком и формами Черепашки. | 8 | Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора. | Текущий, фронтальный опрос. |
| 3 | Объекты, управление объектами (программирование черепашки). | 8 | Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, одеть Форму) | Текущий, фронтальный опрос. |
| 4 | Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы. | 8 | Помимо простых действий уметь создавать взаимосвязанные действия в проекте (содержательно и композиционно). | Текущий, фронтальный опрос. |
| 5 | Работа с текстом. | 2 | Самостоятельно ориентироваться в командах, содержащих текстовые элементы. | Текущий, фронтальный опрос. |
| 6 | Работа с графической информацией. | 8 | Работать с инструментами встроенного графического редактора. | Текущий, фронтальный опрос. |
| 7 | Работа со звуковой информацией. | 4 | Работать со звуковым редактором. | Текущий, фронтальный опрос. |
| 8 | Создание простейших мультимедийных проектов. | 12 | Уметь последовательно создавать элементарные проекты (создать среду, одеть Черепашку, наделить ее элементарными командами, правильно простроить композицию проекта). | Текущий, фронтальный опрос, индивидуальный опрос. |
| 9 | Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта. | 14 | Без помощи учителя уметь создавать безошибочно проекты в программе ПервоЛого. | Индивидуальный, итоговая самостоятельная работа. |
| 10 | Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого (резервные уроки на создание собственных проектов). | 2 | Уметь не только грамотно создать свой собственный проект, но и представить его на конкурсной работе. | Индивидуальный. |
|  | ИТОГО | 68 |  |  |

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
2. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
3. Истомина Т.Л.Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
4. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
5. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
6. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)