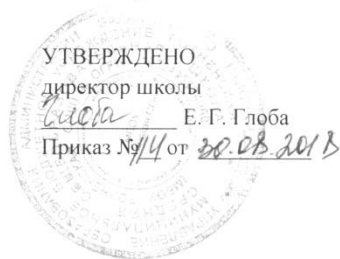


СОГЛАСОВАНО
зам. директора по УВР





Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Ровненская средняя общеобразовательная школа

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«ЛОГОМИР»

Разработал:

учитель начальных классов

Лейкина

Анна Петровна

с. Ровное, 2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности «Логомир» разработана в соответствии: Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Приказ Министерства образования и науки от 06.10.2009 г. № 373 (с изменениями от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060, от 29.12.2014 № 1643, от 18.05 2015 №507, от 31.12.2015 №1576) «Об утверждении и введении в действие ФГОС НОО»;

Примерной программы ООП подготовленной Институтом стратегических исследований в образовании РАО, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15);

на основе справочного пособия «ПервоЛого 3.0» С.Ф.Сопрунова, А.С.Ушаковой, Е.И.Яковлевой.

Цель программы учебного курса «Логомир» - развитие познавательных способностей и информационной культуры учащихся 1-4 классов при реализации собственных идей и замыслов средствами текстового, графического и музыкального редакторов.

Задачи курса:

- 1) обучать работе на компьютере;
- 2) развивать творческий потенциал средствами компьютерной графики;
- 3) развивать алгоритмическое и логическое мышление при помощи программирования;
- 4)развивать коммуникативные способности при освоении компьютерного инструментария.

Содержание учебного материала

Программирование как средство развития алгоритмического и логического мышления.

Тема 1. Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней

- *Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.*

Тема.2. Создание микромира и его обитателей

- Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм.
- Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.

Тема 3. 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.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Учащиеся должны знать:

- назначение среды ЛогоМиры;

Иметь представление:

- основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМиры;
- понятие команды
- назначение и возможности Поля форм;
- технологию создания декорации микромира.
- технологию организации движения Черепашки.
- технологию создания анимационного сюжета.
- когда следует использовать бегунок;

Учащиеся должны уметь:

- управлять движением Черепашки;
- рисовать простейшие фигуры.
- переодевать Черепашку в разные формы;
- пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
- создавать декорации микромира на переднем плане.
- моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
- моделировать движение по сложной траектории;
- моделировать движение с повторяющимися фрагментами (делать анимацию).

Форма итогового контроля

-презентация творческой работы

Содержание программы реализуется в режиме «вертушки» в течение 7 недельного периода в каждом классе. Общий объём времени составляет 34 часа (1 час в неделю).

№	Содержание	1 класс	2 класс	3 класс	4 класс
1.	Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней	3	1	1	1
2.	Создание микромира и его обитателей	3	2	1	1
3.	Организация движения Черепашки		3	2	2
4.	Составление программ		4	2	2
5.	Презентация работы	1	2	1	1
	Всего 34	7	14	7	7

Календарно-тематическое планирование

Учебная неделя	Дата №	Тема	Количество часов	Примечание
		Раздел 2 (2 класс) «Создание макромира и его обитателей» (7 часов) Освоение технологии работы с Полем форм.	1	
		Заполнение Рабочего поля отпечатками форм.	1	
		Учим Черепашку двигаться.	1	
		Учим Черепашку двигаться	1	
		Практическая работа «Технология работы с полем форм».	1	
		Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.	1	
		Творческий отчёт «Создание декораций в среде ЛогоМиры»	1	
		Раздел 3 (3 класс) «Организация движения Черепашки» (7 часов) Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Практическая работа «Моделирование движения объектов».	1	
		Управление курсом движения Черепашки. Практическая работа «Курс движения Черепашки».	1	
		Моделирование движения по сложной траектории. Практическая работа «Движение по траектории».	1	
		Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм.	1	
		Практическая работа «Движение со сменой форм».		
		Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом. Практическая работа «Движения с повторяющимся фрагментом».	1	
		Творческий отчёт «Организация движения в среде ЛогоМиры»	1	
		Раздел 4 (4 класс) «Составление программ» (7 часов) Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ.	1	
		Практическая работа «Лист программы ЛогоМиры».	1	
		Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.	1	
		Практическая работа «Составления программ рисования графических	1	

		объектов».		
		Тело цикла в программе. Этапы создания анимационного сюжета.	1	
		Практическая работа «Создание анимации».	1	
		Творческий отчёт «Составление программ»	1	
		Раздел 1 (1 класс) «Знакомство со средой ЛогоМиры и технология работы в ней» (7 часов) Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд.	1	
		Инструментальное меню, Черепашка.	1	
		Практическая работа «Интерфейс программы ЛогоМиры».	1	
		Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды..	1	
		Рисование фигур с помощью Черепашки	1	
		Практическая работа «Инструментальное меню».	1	
		Творческий отчёт «Технология работы в среде ЛогоМиры»	1	
		Раздел 3 (2 класс) «Организация движения Черепашки» (7 часов) Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Практическая работа «Моделирование движения объектов».	1	
		Управление курсом движения Черепашки. Практическая работа «Курс движения Черепашки».	1	
		Моделирование движения по сложной траектории. Практическая работа «Движение по траектории».	1	
		Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм.	1	
		Практическая работа «Движение со сменой форм».*		
		Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом. Практическая работа «Движения с повторяющимся фрагментом».	1	
		Творческий отчёт «Организация движения в среде ЛогоМиры»	1	