***Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение***

***«Средняя общеобразовательная школа с.Веденка»***

***Дальнереченского муниципального района Приморского края***

|  |  |
| --- | --- |
| **ПРИНЯТО**  на заседании педагогического совета протокол от 28.08.2023г.  № 1 | **УТВЕРЖДЕНО**  Директор МОБУ «СОШ с. Веденка»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_В.В.Намаконов  Приказ от 28.08.2023. № 41 |

‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**«ЛогоМир»**

для обучающихся 5 класса

Составитель: Ярославцева Светлана Николаевна

учитель информатики

с.Веденка

2023

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

Рабочая программа занятий внеурочной деятельности «ЛогоМир» составлена с учетом требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Программа курса внеурочной деятельности «ЛогоМир» рассчитана для обучающихся 5 класса. В 5 классе программа курса основана на универсальной учебной компьютерной среде Лого-Миры 3.0, разработаннной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc. Программа курса интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять в одном занятии.

Набор команд Лого-Миров создает очень легкую в использовании и наглядную среду для изучения тем, связанных с алгоритмами, их видами, способами представления и исполнителями. С этой точки зрения главный герой Лого-Миров – черепашка – является идеальным исполнителем, который наглядно, в доступной для детей форме иллюстрирует процесс выполнения команд, заданных пользователем. Творческая среда ЛогоМиры 3 также имеет много возможностей для формирования у детей развития алгоритмического и логического мышления, познавательной деятельности. В то же время, дополнительные возможности, связанные с графикой и звуком, делают процесс изучения увлекательным, стимулируют познавательный процесс.

Доступность и простота делает изучение среды ЛогоМиров возможным в дистанционном режиме в рамках обучающих курсов, семинаров, олимпиад и т. д.

Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. В системе Лого Миры активно используется визуализация – она может быть применена для решения задач, интересных ребенку. Лого – среда, открытая для занятий с обучающимися, так как Лого важен не как язык программирования, а как средство развития личности, познания мира. Ребенок учится анализировать любую проблему, относиться к любой ошибке не как к катастрофе, а как к тому, что следует найти и исправить. Основу обучения положены практические занятия, проводимые в классе, оснащенном современными персональными компьютерами, подключенными к локальной сети. Продолжительность занятия – 45 мин, в том числе на компьютере не более 30 мин. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

**Содержание курса**

**Интегрированная среда Лого-Миры. Рабочее поле, инструменты, формы – 2 часа.**

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

**Работа с рисунком и формами Черепашки – 7 часов.**

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) – 3 часа.**

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.

**Работа с текстом – 3 часа.**

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

**Работа с графической информацией – 5 часов.**

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”.

**Создание простейших мультимедийных проектов – 4 часа.**

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

**Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта – 2 часа.** Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

**Конкурс творческих проектов в среде Лого-Миров – 7 часов.**

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

**Календарно - тематическое планирование для 5 класса**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование темы | Количест во часов | Дата |
| **Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы - 2ч.** | | | |
| 1 | Рабочее поле программы. ТБ на рабочем месте. | 1 |  |
| 2 | Интерфейс программы ПервоЛого. | 1 |  |
| **Работа с рисунком и формами Черепашки - 8ч.** | | | |
| 3 | Создание рисунка с использованием инструментов. | 1 |  |
| 4 | Создание рисунка с использованием форм Черепашки. | 1 |  |
| 5 | Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки. | 1 |  |
| 6 | Копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. | 1 |  |
| 7 | Создание рисунка: «Деревенский пейзаж». | 1 |  |
| 8 | Создание рисунка: «Подводный мир». | 1 |  |
| 9 | Создание рисунка: «Космос». | 1 |  |
| 10 | Создание рисунка: «Космос». | 1 |  |
| **Объекты, управление объектами (программирование черепашки) - 3 ч.** | | | |
| 11 | Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. | 1 |  |
| 12 | Оживление сюжетов: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир», «Космос». | 1 |  |
| 13 | Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. | 1 |  |
| **Работа с текстом - 3 ч.** | | | |
| 14 | Текстовое окно, размер и цвет шрифта. | 1 |  |
| 15 | Проверка правописания. | 1 |  |
| 16 | Изменение размера и перемещение текста. | 1 |  |
| **Работа с графической информацией - 6ч.** | | | |
| 17 | Использование графических файлов для создания рисунков и фона. | 1 |  |
| 18 | Вставка фона для листа из файла. | 1 |  |
| 19 | Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. | 1 |  |
| 20 | Использование графических файлов в проекте. | 1 |  |
| 21 | Разработка проекта "Новогодняя открытка". | 1 |  |
| 22 | Разработка проекта "Новогодняя открытка". | 1 |  |
| **Создание простейших мультимедийных проектов- 7ч.** | | | |
| 23 | Создание мультимедийных проектов: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир», «Скачки». | 1 |  |
| 24 | Создание мультимедийных проектов: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир», «Скачки». | 1 |  |
| 25 | Создание мультимедийных проектов: «Космос», «Домик в деревне», «Регулируемый перекресток». | 1 |  |
| 26 | Создание мультимедийных проектов: «Космос», «Домик в деревне», «Регулируемый перекресток». | 1 |  |
| 27 | Создание мультимедийных проектов: Игра «Хоккей», «Фигурное катание». | 1 |  |
| 28 | Создание мультимедийных проектов: Игра «Хоккей», «Фигурное катание». | 1 |  |
| 29 | Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома. | 1 |  |
| **Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта - 2ч.** | | | |
| 30 | Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта. | 1 |  |
| 31 | Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта. | 1 |  |
| **Конкурс творческих проектов в среде ЛогоМиры -Зч.** | | | |
| 32 | Защита творческих проектов. | 1 |  |
| 33 | Защита творческих проектов. | 1 |  |
| 34 | Итоговое занятие | 1 |  |

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные и метапредметные результаты освоения курса

Личностными результатами освоения учащимися программы являются следующие умения:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с информацией;

- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

- формирование удовлетворения от самого процесса познания: интерес к знаниям, любознательность, стремление расширить свой культурный уровень, овладеть определенными умениями и навыками, увлеченность самим процессом решения учебно-познавательных задач.

Метапредметными результатами освоения учащимися содержания программы являются следующие умения:

- умение осмысливать задачу, для решения которой недостаточно знаний; - умение отвечать на вопрос: чему нужно научиться для решения поставленной задачи;

- умение самостоятельно генерировать идеи, т.е. изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;

- умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном потоке;

- умение находить несколько вариантов решения проблемы.

- умение устанавливать причинно-следственные связи;

- умения и навыки работы в сотрудничестве, навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; -

строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.