

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №4» муниципального образования –  
городской округ город Скопин Рязанской области

---

391803, Рязанская область, г. Скопин, Автозаводской микрорайон, д.6 тел./факс: (49156) 2-66-31 e-mail: [school4sk@pochtamt.ru](mailto:school4sk@pochtamt.ru)

Рассмотрено и принято  
на заседании педагогического  
совета МБОУ «СОШ №4» г. Скопина  
протокол №1  
от 31.08.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Приказ №181/д от 31.08.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
курса внеурочной деятельности  
«Уроки ПервоЛого»  
для обучающихся 1 Б класса  
на 2023—2024 учебный год**

**Кузнецова М. В.**

## **Актуализация**

Согласно ФГОС нового поколения учащиеся начальных классов, заканчивающие начальную школу должны обладать рядом способностей в области работы на компьютере. Использование компьютеров и мультимедийных программ и устройств позволяют оптимизировать процесс обучения.

Мой класс оборудован компьютерами, на которых установлена программа Первого 3.0. Данная программная среда на базе языка Лого предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Изучив данную программу, я решила попробовать использовать её во внеурочной деятельности «Уроки ПервоЛого». Программа ПервоЛого имеет интеллектуальную направленность и предназначена для получения младшими школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий.

## **Пояснительная записка**

По данной программе я работаю 10 лет. Заметила, что дети с любопытством работают с этой программой, создают мультфильмы за 1-2 занятия. Созданные анимированные проекты вызывают много положительных эмоций.

Перволого даёт первоначальные навыки программирования и основы алгоритмизации. Использование данной компьютерной среды позволяет развивать у детей логическое и алгоритмическое мышление, а также творческие способности детей. В доступной форме получают первоначальные представления о различных редакторах, а также учатся языку команд. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. Учащиеся, работая с этой программой осознают, что с помощью компьютера можно научиться многим вещам. В основе работы с этой программой лежат практические занятия на компьютере. Основным методом её использования является выполнение индивидуальных заданий на компьютере.

По данной программе я работаю 10 лет. Заметила, что дети с любопытством работают с этой программой, создают мультфильмы за 1-2 занятия. Созданные анимированные проекты вызывают много положительных эмоций.

Перволого даёт первоначальные навыки программирования и основы алгоритмизации. Использование данной компьютерной среды позволяет развивать у детей логическое и алгоритмическое мышление, а также творческие способности детей. В доступной форме получают первоначальные представления о различных редакторах, а также учатся языку команд. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. Учащиеся, работая с этой программой осознают, что с помощью компьютера можно научиться многим вещам. В основе работы с этой программой лежат практические занятия на компьютере. Основным методом её использования является выполнение индивидуальных заданий на компьютере.

## **Цель программы**

организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности построенной на основе компьютерной среды Лого

## **Задачи**

### ***Образовательные:***

- развитие творческих способностей и логического мышления детей;
- освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого;
- обучение основам алгоритмизации и программирования;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- развитие образного, художественного мышления;
- развитие мелкой моторики;
- приобщение к проектно-творческой деятельности;
- развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка, окружающий мир.

### ***Воспитательные:***

- формирование потребности в саморазвитии;
- развитие культуры общения;
- развитие навыков сотрудничества.

### ***Развивающие:***

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие чувства прекрасного.

## Новизна

Программа ПервоЛого предназначена специально для дошкольников и младших школьников. Она представляет собой компьютерный альбом, в котором, в отличие от бумажного, ребёнок может не только рисовать, писать и решать задачки, но и создавать мультфильмы и другие проекты на любые – как школьные, так и «личные» темы.

Темы для занятий подбираю сама, исходя из возраста учащихся 1 -4 классов. Некоторые темы общие для всех классов. Например, «Осень», «Зима», «Весна». Также использую ПервоЛого для выполнения учебных проектов. Например, проект «Числа в загадках», «Весёлая азбука», в 3 классе - «Зимняя страничка в стихах», в 4 классе – «Имя прилагательное в стихах» и т.д. Много тем проектов ПервоЛого связано с окружающим миром. Например, «Аквариум», «Птицы», «Зоопарк», «Природные зоны», «Смена дня и ночи» и т.д. Есть проекты по теме «Праздники». Например, «Новый год», «Космос», «8 Марта», «23 февраля», «День Победы». В конце четверти предлагаю «Свободную тему», которая очень нравится детям. В ней они проявляют свою фантазию и творчество.

Преимуществом использования данной программы является и то, что можно использовать её не только на школьных компьютерах, но и на домашних. Есть у меня ученики, которые работают в этой программе дома.

### **Системность**

Данная программа рассчитана на 4 года обучения. Занятия проводятся по 1 часу в неделю, 33 часа в год в 1 классе, по 34 часа в год во 2-4 классах, всего за 4 года – 135 часов. Продолжительность работы на компьютере не более 20 мин.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – демонстрация, защита работы, итоговый показ мультипликационного проекта.

***Ожидаемые результаты обучения*** – умение самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения**

### **Личностные**

- положительное отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- способность к самооценке;

### **Метапредметные**

#### ***Познавательные***

- формирование навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации и обработка;
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- построение рассуждения.

#### ***Регулятивные***

- развитие навыка умения формулировать учебную задачу;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- сравнивать способ действия и его результат с заданным эталоном;

#### ***Коммуникативные***

#### **В процессе обучения дети учатся:**

- работать в паре, учитывать мнение партнера, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

## Содержание

### Введение

Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Выбор пункта *Новый* в меню *Альбома*. (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон, то новый альбом будет копией шаблона). Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка. Знакомство с меню *Альбом*: *Новый*, *Открой*, *Запиши*, *Сохрани*, *Сохрани как*, *Страница* и т.д.

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

Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап). Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

### Работа с рисунком и формами Черепашки

Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки или фотографии. Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

### Объекты, управление объектами

Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообща», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой



команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Защита проектов учащихся.

### **Взаимодействие объектов**

Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепаху. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

### **Работа с текстом**

Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

### **Создание простейших альбомов**

Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом. Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

## **Чему должны научиться:**

### **1 класс**

- включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;
- открывать и закрывать программы, папки, файлы;
- создавать, открывать, сохранять Лого-проекты;
- работать с инструментами встроенного графического редактора:
- производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, одеть форму);
- создавать простые самостоятельные проекты.

### **2 класс**

- применять инструменты встроенного графического редактора для создания проектных работ;
- создавать простые программы для движения Черепашки;
- работать с текстовыми окнами (вставлять, удалять, форматировать);
- самостоятельно создавать мультфильмы, используя коллекцию готовых форм.

### **3 класс**

- применять инструменты встроенного графического редактора для создания новых форм Черепашки ;
- копировать и вставлять графические объекты;
- создавать программы на языке Лого для построения геометрических фигур;
- самостоятельно создавать мультфильм, используя собственные формы.

### **4 класс**

- создавать мультимедийные проекты в среде Первого 3.0 с использованием различных видов информации (графической, текстовой, звуковой);
- создавать сложные программы для движения Черепашки;
- работать с инструментами встроенного звукового редактора.

# План занятий по программе внеурочной деятельности «Уроки ПервоЛого»

## 1 класс

(1 час в неделю, всего 33ч.)

| № занятия | Тема занятия  | Кол-во часов |
|-----------|---|--------------|
| 1         | Техника безопасности. Знакомство с ПервоЛого. Раскрась, как хочешь. Правила раскрашивания | 1            |
| 2         | Набор инструментов. Рисовалка. Цвет и области.  | 1            |
| 3         | Набор инструментов. Рисовалка. Палитра. Одинаковые и разные.                              | 1            |
| 4         | Набор инструментов. Рисовалка. Библиотека картинок. Обведи, соедини.                      | 1            |
| 5         | Набор инструментов. Рисовалка. Копируем рисунки Бусины одинаковые и разные.               | 1            |
| 6         | Набор инструментов. Рисовалка. Из форм в окно.  | 1            |
| 7         | Альбом ПервоЛого. Создаём свой альбом.  | 1            |
| 8         | <i>Проект «Числа в загадках».</i>   | 1            |
| 9         | Как изменить размер альбома, как открыть и сохранить. Цепочка.                            | 1            |
| 10        | Как показать альбом в режиме демонстрации. Закладки. Раньше, позже.                       | 1            |
| 11        | <i>Проект «Алфавит в картинках»</i>   | 1            |
| 12        | Многообразие форм черепашки   | 1            |
| 13        | Изменение форм черепашки.   | 1            |
| 14        | Как надеть форму на черепашку.  | 1            |
| 15        | Как вернуть черепашке исходную форму.   | 1            |
| 16        | Создание новой формы. Создаём новую форму.  | 1            |
| 17        | Команды управления черепашкой. Создаём движение.  | 1            |
| 18        | Копирование форм черепашки.   | 1            |
| 19        | Размещение формы черепашки на лист.   | 1            |
| 20        | Команды: «Увеличься», «Уменьшись»   | 1            |
| 21        | Команды: «Иди», «Повернись»   | 1            |
| 22        | Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»                                     | 1            |
| 23        | Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»  | 1            |
| 24        | Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»                               | 1            |
| 25        | <i>Проект « Зимний пейзаж»</i>  | 1            |
| 26        | Команды: «Домой», «Замри - Отомри»  | 1            |
| 27        | Команда «Светофор». Учим черепашку реагировать на светофор.                               | 1            |
| 28        | Команды: «Сообщи», «Выключи всё»  | 1            |
| 29        | Способы создания мультфильма « Весна»   | 1            |
| 30        | Добавление команды в цепочку команд.  | 1            |
| 31        | Удаление команды из цепочки команд  | 1            |
| 32        | Копирование команды. <i>Проект « Скоро лето»</i>  | 1            |
| 33        | Обобщающий урок.  | 1            |
|           | <b>Итого</b>  | <b>33</b>    |

## **Учебно -методическое и материально-техническое обеспечение**

1. Мобильный компьютерный класс.
  2. Программа Перволого 3.0.
  3. Мультимедийное оборудование.
  4. Сканер.
- 
1. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
  2. Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики.// Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91.
  3. Богомолова Е.В. Психолого-педагогические аспекты обучения информатике в начальной школе: Учебно-методическое пособие. Рязань, 2005.
  4. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2008 года.
  5. Ильясова Э.Н. Психолого-педагогические проблемы информатизации начального образования: Учебно-методические материалы для студентов. Стерлитамак, 2006.
  6. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2006
  7. ИНТ. Программные продукты Лого
  8. Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. Екатеринбург, 1996.
  9. Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
  10. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.