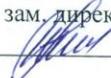




Управление образования администрации г. Орла  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –  
лицей №28 г. Орла имени дважды Героя Советского Союза  
Г.М. Паршина

Согласовано  
зам. директора по УВР  
  
М.И.Овчинникова



Утверждаю  
Директор лицея  
А.И.Волчков  
Приказ № 165-Д от 31.08.2016г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности  
**«Лого-Миры»**  
для 5-6 класса

Составитель:  
Самсонов О.Б.,  
учитель информатики.

2016г

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Лого-Миры» составлена с учетом требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Программа курса внеурочной деятельности «Лого-Миры» рассчитана для обучающихся 5-6 классов. В 5 классе программа курса основана на универсальной учебной компьютерной среде Лого-Миры 3.0, разработанной 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 различные школьные дисциплины.

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 3.0 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.

### **Актуальность курса**

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.

## **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;

## Содержание курса в 5 классе

### **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, ценными подарками.

## VII. Календарно - тематическое планирование для 5 класса

№	Наименование темы	Количество во часов	Дата
<b>Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы - 2ч.</b>			
1	Рабочее поле программы. ТБ на рабочем месте.	1	
2	Интерфейс программы ПервоЛого.	1	
<b>Работа с рисунком и формами Черепашки - 8ч.</b>			
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	
<b>Объекты, управление объектами (программирование черепашки) - 3 ч.</b>			
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	
<b>Работа с текстом - 3 ч.</b>			
14	Текстовое окно, размер и цвет шрифта.	1	
15	Проверка правописания.	1	
16	Изменение размера и перемещение текста.	1	
<b>Работа с графической информацией - 6ч.</b>			
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	
<b>Создание простейших мультимедийных проектов- 7ч.</b>			

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	
<b>Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта - 2ч.</b>			
30	Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.	1	
31	Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.	1	
<b>Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого -3ч.</b>			
32	Защита творческих проектов.	1	
33	Защита творческих проектов.	1	
34	Итоговое занятие	1	

## Содержание курса в 6 классе

### Среда «ЛогоМиры3.0» и технологией работы в ней (7 часов)

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.

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.

### Организация движения Черепашки (5 часов)

Личная карточка Черепашки. Как задать движение. 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.

### **Составление программ (10 часов)**

Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.

Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе.

### **Роль датчиков в ЛогоМирах (12 часов)**

Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т. д. Использование датчиков для изменения состояния Черепашки. Инструмент управления состоянием Черепашки — бегунок. Создание бегунков для регулирования параметров состояния Черепашки. Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел. Этапы создания анимационного сюжета. Создание анимационного сюжета.

### **Защита творческих проектов (1 час)**

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

## **Календарно-тематическое планирование курса в 6 классе**

№	Наименование темы	Количество часов	Дата
<b>Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней (7 часов)</b>			
1.	Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка.	1	
2.	Понятие команды в среде ЛогоМиры.	1	
3.	Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды.	1	
4.	Рисование фигур с помощью Черепашки.	1	
5.	Создание микромира и его обитателей.	1	
6.	Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля отпечатками форм.	1	
7.	Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.	1	
<b>Организация движения Черепашки (5 часов)</b>			
8.	Личная карточка Черепашки. Как задать движение. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.	1	

9.	Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории.	1	
10.	Суть анимации. Команда смены форм Черепашки.	1	
11.	Моделирование движения со сменой форм.	1	
12.	Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.	1	
<b>Составление программ (10 часов)</b>			
13.	Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ.	1	
14.	Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Правила оформления программ.	1	
15.	Составление программ. Нужен ли вечный двигатель.	1	
16.	Составление программ. Что показывают датчики.	1	
17.	Составление программ. Для чего Черепашке датчики.	1	
18. 19. 20.	Составление программ. Учимся командовать с умом.	3	
21.	Составление программ. Приборная панель.	1	
22.	Составление программ. Случай – душа игры.	1	
<b>Роль датчиков в ЛогоМирах (12 часов)</b>			
23. 24.	Этапы создания анимационного сюжета.	2	
25. 26.	Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т. д.	2	
27. 28.	Использование датчиков для изменения состояния Черепашки. Инструмент управления состоянием Черепашки — бегунок.	2	
29.	Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел.	1	
30. 31. 32. 33.	Создание анимационного сюжета на свободную тему.	4	
34.	<b>Итоговое занятие. Защита творческих проектов.</b>	1	
	Итого	34	