

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Кургана
«Средняя общеобразовательная школа №53 имени А.А. Шараборина»

640022, город Курган, улица Урицкого, 153, тел. 8(3522) 25-18-49, E-mail: shkola53@mail.ru

Принята (согласована) на заседании
методического (педагогического) совета*
от «15» мая 2022 г.
протокол № 4

Утверждаю:
Директор МБУО «СОШ № 53»
Фисун Л.В. _____
приказ от «17» мая 2022 г. № 31/25

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа «Фабрика Миров»
возраст обучающихся: 10-11 лет
срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Халлик Евгения Ивановна,
педагог дополнительного образования

г. Курган 2022



Программа предоставляет условия для реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ), в соответствии с интересами и образовательными запросами ребенка. В частности создание индивидуальных проектов как учебной, так и творческой направленности.

Занятия проводятся в кабинете информатики, где есть все технические средства, необходимые для реализации данной программы, которые также могут быть использованы инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, кроме инвалидов на кресле - коляске. Учебное помещение полностью оснащено необходимой мебелью, учитывающей требования санитарных норм, в том числе, приспособленной для использования инвалидами и лицами с ОВЗ.

Уровень сложности содержания программы – стартовый (ознакомительный) – 1 год (34 часа).

Цель программы

Способствовать развитию алгоритмических способностей учащихся, через умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде «ЛогоМиры»

Задачи:

Образовательные:

- формирование у школьников информационной и функциональной компетентности;
- формирование основ художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности;
- освоение среды ЛогоМиры и стандартных команд исполнителя Черепашки;
- освоение понятия «алгоритм» и изучение видов и свойств алгоритма;
- активное участие школьников в разноуровневых мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном сообществе.

Развивающие:

- развитие алгоритмического мышления;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления.

Воспитывающие:

- создание комфортной среды для развития интересов, способностей обучающихся;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству.



- воспитание целеустремлённости и настойчивости в достижении цели,
- умения организации своего рабочего времени;
- создание условий для выявления одаренных детей, их дальнейшего
- интеллектуального, творческого развития.

Планируемый уровень подготовки обучающихся на конец учебного года в соответствии с требованиями, установленными федеральными государственными образовательными стандартами, образовательной программой образовательного учреждения

В рабочей программе заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению проектной деятельности;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;



- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её ре-ализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обна-ружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и дру-гих людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, опре-делять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Результативность программы

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде «ЛогоМиры»

Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:

1 уровень	2 уровень	3 уровень
Первый уровень предполагает формирование информационной культуры в рамках дополнительного образования. Учащиеся приобретают знания о компьютере, о средстве разработки мультимедийных приложений, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через занятия.	Учащиеся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, высказывая мнения, смогут выполнять задания, обобщать, классифицировать, обсуждать.	Учащиеся самостоятельно смогут применять полученные знания, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.



При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

Содержание программы и тематическое планирование

№ п/п	Раздел, тема	Кол -во часов	Содержание	Основные виды деятельности учащихся
1	Введение	1	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Устройство компьютера	
2	Знакомство со средой Лого-Миры и технологией работы в ней.	5	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.	Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу Лого-Миры, находить и управлять составляющими программы. Рисовать фигуры с помощью Черепашки. Управлять Черепашкой.
3	Создание микромира и его обитателей	5	Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля отпечатками форм. Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.	Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.
	Организация движения Черепашки	9	Личная карточка Черепашки. Как задавать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команды смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории	Производить действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, надеть Форму) Моделировать движение Черепашки



Составление программ	7	<p>Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программ. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.</p> <p>Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе. Этапы создания анимационного сюжета.</p>	<p>Составлять циклы с помощью команд.</p> <p>Составлять простые программы</p>
Роль датчиков в ЛогоМирах	8	<p>Датчики, определяющие состояние Черепашки. Использование датчиков для изменения состояния Черепашки.</p> <p>Инструмент управления состоянием Черепашки – бегунок. Создание бегунков для регулирования параметров состояния Черепашки.</p> <p>Датчик случайных чисел. Использование датчика в программе.</p>	<p>Использовать датчиков для изменения состояния Черепашки. Создавать бегунки.</p>
Всего	34ч.		

Теория	12
Практическая часть	20
Итоговое занятие	2

Формы текущего контроля – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.



Календарно – тематическое планирование

1 четверть – 9 недель – 9 часов

2 четверть – 7 недель и 1 день – 7 часов

3 четверть – 10 недель и 3 дня – 11 часов

4 четверть – 8 недель и 1 день – 8 часов

Дата	№ урока	Тема	Кол. часов
	1	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	1
	2	Устройство компьютера	1
	3	Интерфейс программы ЛогоМиры.	1
	4	Управление Черепашкой из Поля команд.	1
	5	Правила написания команд.	1
	6	Рисование элементарных фигур	1
	7	Рисование сложных фигур.	1
	8	Освоение технологии работы с Полем форм.	1
	9	Заполнение Рабочего поля оттисками форм.	1
	10	Использование инструментов.	1
	11	Создание декораций микромира, используя Поле форм	1
	12	Создание декораций микромира, графический редактор.	1
	13	Личная карточка Черепашки.	1
	14	Организация движений черепашки	1
	15	Организация движений черепашки	1
	16	Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.	1
	17	Управление курсом движения.	1
	18	Моделирование движения объектов по сложной траектории.	1
	19	Суть анимации.	1
	20	Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.	1
	21	Понятие программы.	1
	22	Работа с Листом программ	1
	23	Правила оформления программ.	1
	24	Составление программ рисования графических объектов.	1
	25	Команда организации конечного цикла.	1
	26	Тело цикла в программе.	1
	27	Этапы создания мультипликационного сюжета.	1
	28	Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму.	1
	29	Датчики для изменения состояния Черепашки.	1
	30	Использование датчиков для постепенного изменения Черепашки.	1
	31	Создание бегунков, регулирующих параметры состояния Черепашки.	1
	32	Датчик случайных чисел.	1
	33	Разработка собственного проекта.	1
	34	Защита проекта	1

34ч.



Учебно-методический комплект для учителя

- Программные продукты Лого («ЛогоМиры 2.0») (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
- Учебно-методический комплект «ПервоЛого» 2.0

Материально-техническое обеспечение

Компьютер, сканер, принтер, мультимедиа-проектор, экран.

Программные средства: операционная система, файловый менеджер, антивирусная программы, система программирования, программа ЛогоМиры.

Информационное обеспечение:

Виртуальный компьютерный музей	http://www.computer-museum.ru
Газета «Информатика» Издательского дома «Первое сентября»	http://inf.1september.ru
Дидактические материалы по информатике и математике	http://comp-science.narod.ru
Информатика в школе: сайт М.Б. Львовского	http://marklv.narod.ru/inf/
Информатика в школе: сайт И.Е. Смирновой	http://infoschool.narod.ru
Информатика для учителей: сайт С.В. Сырцовой	http://www.syrtsovasv.narod.ru
Информатика и информация: сайт для учителей информатики и учеников	http://www.phis.org.ru/informatika/
Информатика и информационные технологии в образовании	http://www.rusedu.info
Научно-методический журнал «Информатика и образование»	http://www.infojournal.ru/
ИТ-образование в России: сайт открытого е-консорциума	http://www.edu-it.ru
Клякс@.net: Информатика в школе. Компьютер на уроках	http://www.klyaksa.net
Материалы к урокам информатики (О.А. Тузова, С.-Петербург, школа № 550)	http://school.ort.spb.ru/library.html
Методические и дидактические материалы к урокам информатики: сайт Е.Р. Кочелаевой	http://ekochelaeva.narod.ru
Преподавание информатики в школе. Dedinsky school page	http://www.axel.nm.ru/prog/





Документ подписан и передан через оператора ЭДО АО «ПФ «СКБ Контур»

Владелец сертификата: организация, сотрудник

Сертификат: серийный номер, период действия

Дата и время подписания

Подписи отправителя:



МБОУ "СОШ №53"
Фисун Людмила Васильевна, Директор

029FC2860079AD22984457C0BF87AC3C4
8
с 03.08.2021 11:05 по 03.11.2022 11:01
GMT+03:00

20.06.2022 10:36 GMT+03:00
Подпись соответствует файлу документа