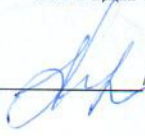





Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы

«Гимназия № 1590 имени Героя Советского Союза В.В. Колесника»

<p>Рассмотрено Руководитель методического совета</p> <p> /Кречетова В.В./</p> <p>Протокол №14 от «30» августа 2016г</p>	<p>Согласовано Заместитель директора</p> <p> /Налбандян С.Н./</p> <p>«31» августа 2016 г</p>	<p>Утверждаю Директор гимназии</p> <p> /Боброва Е.Н./</p> <p>Приказ № 01.10/293 «31» августа 2016 г</p> 
--	---	--

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Перволого»

Направленность программы: техническая

Возраст детей: 9-10 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень программы: ознакомительный

Составитель программы: Кошелева Ю.В.,

Учитель высшей категории

Москва 2016г.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Мир проектов» для 3-4 классов составлена на основе авторской программы Н.Н.Нечаева «Проектное моделирование как творческая деятельность» (М., «Просвещение», 1990), с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Рабочая программа ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой [Logo Computer Systems Inc.](#).

Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекса обусловлен тем, что программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.

Занятия в 2016-2018 учебном году ведутся в соответствии с Письмом Минобрнауки РФ от 12.05.2011 № 03 – 296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального образовательного стандарта общего образования.

В соответствии с учебным планом школы на проектную деятельность в 3-4 классах отводится 1 час в неделю. Рабочая программа рассчитана на 68 часов в год (1 час в неделю в 3 классе, 1 час в неделю в 4 классе). Программой предусмотрено проведение 48 практических работ (23 работы – в 3 классе, 25 работ – в 4 классе).

Рабочая программа имеет целью удовлетворение интересов и запросов обучающихся, связанных с изучением и применением информационных технологий, формирование у школьников мировоззрения открытого информационного общества и самостоятельного приобретения знаний с помощью средств информационных технологий, начальное формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения.

Цель данного курса: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основные **задачи** курса состоят в освоении навыков работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого, в овладении умением работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности. Решение данных задач способствует: получению предметных знаний, умений и навыков, таких как: умение создавать при помощи компьютера простейшие тексты и рисунки, умение использовать электронные конструкторы, умение использовать компьютер при тестировании, поиске информации в электронных справочниках; обеспечению подготовки младших школьников к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования; воспитанию способности школьника к адаптации в быстро меняющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека, наряду с формированием общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией.

Данная программа ориентирована на формирование у обучающихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере и освоению основ проектно-творческой деятельности. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов обучающихся, на

основе активных (в основном игровых) методов и средств обучения.

Ключевая идея курса заключается в пропедевтике применения персонального компьютера как инструмента для создания проектов и подготовки их презентации.

Специфика курса требует особой организации учебной деятельности. В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в кабинете информатики. Продолжительность занятий – 45 минут, работа на компьютере не более 15 минут. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере. В курсе используются задания разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких обучающихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Новизна и отличие данной программы заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно - практическом аспекте.

– обеспечение возможностей обучающегося самостоятельно осуществлять деятельность учения, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности;

– создание условий для гармоничного развития личности и её самореализации на основе готовности к непрерывному образованию;

-обеспечение успешного усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей для любой предметной области.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

Способ оценки – как правило, устный. При изложении оценки учитель отмечает недостатки выполненной работы, но основной акцент делает на ее достоинства, чтобы у ребенка сформировалось ощущение успеха с нацеленностью на исправление недостатков.

В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность подростков обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Программа охватывает целый ряд областей человеческой деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью. Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать реферат, подготовить иллюстративный материал, найти информацию в Интернет, подготовить компьютерную презентацию. Программа курса «Мир проектов» успешно решает данную проблему, так как в ней заложены начальные приёмы знакомства с компьютером на основе интегрированной графической среды ПервоЛого.

Программа учебного курса «Мир проектов» отвечает образовательным запросам обучающихся и ориентирована на компетентностный подход в обучении, так как затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы школьников и способствует активному познанию основных понятий и принципов предмета информатики, что, в свою очередь, способствует формированию информационной компетентности.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

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.

Промежуточная аттестация проводится в форме тестов, контрольных и самостоятельных тематических работ.

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

В результате обучения обучающиеся должны

3 класс.

Знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- основные сферы применения компьютеров;
- основные команды управления «черепашкой»;
- технологию создания личного альбома в среде ПервоЛого;
- правила работы в сотрудничестве;
- правила оформления проекта;
- правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов);
- правила использования монологической речи.

Уметь:

- определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
- действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- находить общий признак для группы предметов;
- управлять объектами на экране монитора;
- четко понимать сформулированные идею и цель проекта;
- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний;
- целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.

4 класс.

Знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- основные сферы применения компьютеров;
- навыки делового партнёрского общения;
- основные этапы создания индивидуального проекта;
- способы создания мультфильмов.

Уметь:

- вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;
- формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;
- обосновывать идею и цели проекта;
- формулировать задачи и определять действия по их реализации;
- анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи;

- найти свое место в разработке и реализации проекта;
- разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования;
- подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.
- самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий;
- планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;
- отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;
- самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле;
- проводить анализ при решении логических задач;
- выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- использовать навыки оценочной деятельности.

Формирование универсальных учебных действий

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир проектов»;
- 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

- начальные 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 реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять 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.

Содержание курса

Введение (3 часа).

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 (7 часов)

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). Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов обучающихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)

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. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов обучающихся.

Объекты, управление объектами (20 часов)

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 обучающимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов обучающихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Изучение материала, подготовленного обучающимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов обучающихся.

Взаимодействие объектов (11 часов)

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 черепашку. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

Работа с текстом (5 часов)

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 (9 часов)

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. Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

**Учебно-тематический план по программе внеурочной деятельности
«Мир проектов» - ПервоЛого
3 класс
(1 час в неделю, всего 34ч.)**

№	Раздел, тема	Кол-во часов	В том числе	
			Практические работы	Уроки контроля
	Тема 1. Введение (3 часа)	3	1	-
1.	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером	1		
2.	Как создать свой альбом	1		
3.	Создание личного альбома в среде ПервоЛого	1	1	
	Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (7 часов)	7	4	1
4.	Инструменты ПервоЛого.	1		
5.	Закладки ПервоЛого.	1		
6.	Оформление проекта «Подводный мир».	1	1	
7.	Оформление проекта «Подводный мир».	1	1	
8.	Защита проекта «Подводный мир»	1		1
9.	Многообразие форм черепашки	1	1	
10.	Изменение форм черепашки.	1	1	
	Тема 3 Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)	13	9	2
11.	Как надеть форму на черепашку	1		
12.	Как вернуть черепашке исходную форму.	1		
13.	Создание новой формы.	1	1	
14.	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	1	1	
15.	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	1	1	
16.	Защита проекта «Круговорот воды в природе»	1		1
17.	Копирование форм черепашки.	1	1	
18.	Копирование части рисунка в форму	1	1	
19.	Размещение формы черепашки на лист.	1	1	
20.	Подготовка материала к проекту «Детская площадка»	1	1	
21.	Оформление проекта «Детская площадка»	1	1	
22.	Оформление проекта «Детская площадка»	1	1	
23.	Защита проекта «Детская площадка»	1		1
	Тема 4 Объекты, управление объектами (11 часов)	11	9	1
24.	Команды управления черепашкой	1	1	
25.	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	1	1	
26.	Команды: «Иди», «Повернись»	1	1	

27.	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	1	1	
28.	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	1	1	
29.	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	1	1	
30.	Подготовка материала к проекту «В зоопарке»	1	1	
31.	Оформление проекта «В зоопарке»	1	1	
32.	Защита проекта «В зоопарке»	1		<i>1</i>
33.	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	1	1	
34.	Обобщающий урок	1		
	Итого	33	23	4

Учебно-тематический план по программе внеурочной деятельности «Мир проектов»

4 класс

(1 час в неделю, всего 34ч.)

№	Раздел, тема	Кол-во часов	В том числе	
			Практические работы	Уроки контроля
	Тема 4 Объекты, управление объектами (9 часов)	9	6	<i>1</i>
35.	Команда «Светофор»	1		
36.	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	1		
37.	Добавляем новую команду	1	1	
38.	Добавляем новую команду	1	1	
39.	Как отменить выполнение команды.	1	1	
40.	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	1	1	
41.	Оформление проекта «Школьная жизнь»	1	1	
42.	Оформление проекта «Школьная жизнь»	1	1	<i>1</i>
43.	Защита проекта «Школьная жизнь»	1		<i>1</i>
	Тема 5. Взаимодействие объектов (11 часов)	11	8	<i>1</i>
44.	Способы создания мультфильма	1		
45.	Добавление команды в цепочку команд.	1	1	
46.	Удаление команды из цепочки команд	1	1	
47.	Копирование команды	1	1	
48.	Изменение параметров команды в цепочке	1	1	
49.	Кнопка пошагового выполнения	1	1	
50.	Выполнение команды бесконечное число раз	1	1	

51.	Сочинение сказки про черепашку	1		
52.	Создание мультфильма по сказке	1	1	
53.	Создание мультфильма по сказке	1	1	
54.	Представление собственного мультфильма	1		<i>1</i>
	Тема 6. Работа с текстом (5 часов)	5	5	-
55.	Редактирование текстовой записи команды	1	1	
56.	Имя команды	1	1	
57.	Создание текстового окна	1	1	
58.	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне	1	1	
59.	Работа со сканером	1	1	
	Тема 7. Создание простейших альбомов (9 часов)	9	6	<i>1</i>
60.	Оглавление альбома	1		
61.	Добавление, удаление листов в альбоме	1	1	
62.	Добавление звука.	1	1	
63.	Вставка звука из файла	1	1	
64.	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	1	1	
65.	Оформление проекта «Скоро лето»	1	1	
66.	Оформление проекта «Скоро лето»	1	1	
67.	Защита проекта «Скоро лето»	1		<i>1</i>
68.	Итоговый урок	1		
	ИТОГО	34	25	3

Литература

1. Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. Екатеринбург, 1996.
2. Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
3. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2000, № 9, с.177-180.
4. Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников // Начальная школа. 2005. № 9.
5. Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Нач.школа. – 2004. - №2.

6. Матяш Н.В., Симоненко В.Д. Проектная деятельность младших школьников: Книга для учителя начальных классов. – М.: Вентана-Граф, 2004.
7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/ Полат Е. С. и др. Под ред Е. С. Полат. — М.,: Издательский центр «Академия», 1999.
8. Пахомова Н. Ю. Метод проектов. //Информатика и образование. Международный специальный выпуск журнала: Технологическое образование. 1996.
9. Пахомова Н. Ю. Учебные проекты: его возможности. // Учитель, № 4, 2000, — с. 52-55
10. Полат Е.С., М.Ю. Бухаркина, М.В.Моисеева, А.Е. Петрова "Новые педагогические и информационные технологии в системе образования". М., 2004.
11. Савенков А. И. Творческий проект, или Как провести самостоятельное исследование // Школьные технологии. — 1998. — № 4. — С. 144—148.
12. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность обучающихся: Практич. Пос. для работников общеобразовательных учреждений. М.: АРКТИ, 2003.
13. Степанова М.В. Учебно-исследовательская деятельность школьников: Учебно-методическое пособие для учителей / Под ред. А.П. Тряпицыной. – СПб.: КАРО, 2006.
14. Уколова А.М. Организация проектной деятельности обучающихся: Учебно-методическое пособие / Автор-составитель Уколова А.М.; Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области. – Курган, 2005.

**Календарно-тематическое планирование по программе внеурочной
деятельности «Мир проектов»**

3 класс

(1 час в неделю, всего 34ч.)

№ п/п	Наименование изучаемой темы			Основное содержание по теме	Характеристика основных видов деятельности (на уровне учебных действий)			
1.	Тема 1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер? (2ч.)							
	<i>Дата</i>	<i>Тема урока, тип урока</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Элемент содержания</i>	<i>Требования к результатам (предметным и метапредметным)</i>		<i>Контрольно-оценочная деятельность</i>	
					<i>Учащийся научится</i>	<i>Учащийся сможет научиться</i>	<i>Вид</i>	<i>Форма</i>
Введение (3 часа)								
1.		Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером Вводный урок	1	Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером.	-безопасной работе за компьютером; - правильно вести себя в специализированном классе	осознавать потребность в дополнительной информации; овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером	Текущий	УО
2.		Как создать свой альбом Урок изучения нового материала	1	Выбор пункта <i>Новый</i> в меню <u>Альбома</u> . (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан <u>шаблон</u> , то новый альбом будет копией шаблона).	-создавать новый альбом	(включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);	Текущий	УО
3.		Создание личного альбома в среде ПервоЛого Урок изучения нового материала	1	Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.	использовать меню Альбом	- создавать альбом с среде ПервоЛого - ориентироваться в среде ПервоЛого	Текущий	ПР
Тема 2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы (7 часов)								
4.		Инструменты	1	Элементы рабочего поля: альбом, редактор,	-различать	-определять	Текущий	УО
		ПервоЛого.		текст, листы, мелочь, помощь, главный герой	основные элементы	возможные		

		Урок изучения нового материала		среды – черепашка.	рабочего поля, описывать их назначение	источники информации и стратегии их поиска;		
5.		Закладки ПервоЛого. Урок изучения нового материала	1	Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист).	- менять костюм черепашки, -управлять действиями черепашки - реагировать на щелчок мышки, на цвет рисунка, по которому она ползет, навстречу с другой черепашкой или на сигнал светофора.	-осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, библиотеках; -анализировать полученные из наблюдений сведения;	Текущий	УО
6.		Оформление проекта «Подводный мир». Комбинированный урок.	1	Этапы проекта: -исследовательский этап. -технологический этап.	-оформлять проект, согласно требованиям; -использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	-обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения; -оформлять проект, согласно	Текущий	ПР
7.		Оформление проекта «Подводный мир». Комбинированный урок.	1	Технологический этап выполнения проекта.	-использовать инструменты; -формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;	требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -управлять объектами на экране монитора	Текущий	ПР
8.		Защита проекта «Подводный мир» Урок контроля	1	Защита собственных проектов обучающихся.	-использовать монологическую речь, составлять	- преобразовывать информацию из одного вида в	Тематический	Защита проекта
		проверки знаний			устный рассказ, устно описывать	другой;		

					объект наблюдения	-логически обосновывать и аргументировать суждения.		
9.		Многообразие форм черепашки Урок изучения нового материала	1	Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке . Открытие закладки с формами черепашки.	-изменять формы черепашек -выполнять основные команды управления «черепашкой»; - осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	-целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.	Текущий	ПР
10.		Изменение форм черепашки. Урок изучения нового материала	1	Выполнение команд под руководством учителя: выбрать в инструментах Ключ . Щелкнуть Ключом на форме. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой . Поменяйте форму.			Текущий	ПР
Тема 3. Работа с рисунком и формами Черепашки (13 часов)								
11.		Как надеть форму на черепашку Урок изучения нового материала	1	Чтобы надеть на черепашку исходную, черепашку форму, достаточно щелкнуть стрелкой на соответствующей клетке. Если на листе несколько черепах, то эту команду, выполнит, как всегда, главная черепаха .	- надевать форму на черепашку; -возвращать черепашке исходную форму; -копировать форму;	с помощью сравнения выделять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов;	Текущий	УО
12.		Как вернуть черепашке исходную форму. Урок изучения нового материала	1	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.	- создавать новую форму; - копировать часть рисунка в форму;	-объединять предметы по общему признаку;	Текущий	УО
13.		Создание новой формы. Урок изучения нового материала	1	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.	- помещать форму в качестве картинки на лист.	-различать целое и части; -представлять информацию в табличной форме, в виде схем;	Текущий	ПР
14.		Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Урок комплексного применения	1	Выбор объектов, конструирование сюжета	-вести диалог, координировать свои действия с действиями партнёра по совместной	-составлять и исполнять несложные алгоритмы;	Текущий	ПР
		полученных знаний			деятельности;			
15.		Оформление проекта	1		-организовывать рабочее	-оформлять проект, согласно	Текущий	ПР

		«Круговорот воды в природе». Урок комплексного применения полученных знаний			пространство и рационально использовать рабочее время; -решать творческие задачи.	требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -управлять объектами на экране монитора -целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства; -формулировать задачи и определять действия по их реализации;		
16.		Защита проекта «Круговорот воды в природе» Урок контроля и проверки знаний	1	Защита собственных проектов обучающихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения		Тематический	Защита проекта
17.		Копирование форм черепашки. Комбинированный урок	1	Изменить уже имеющуюся форму можно, открыв ее Ключом или правой кнопкой мышки. На листе - окошко с увеличенной выбранной формой (подробнее это окно описано в разделе Создаем новую форму). Набор форм сменится Рисовалкой . Поменяйте форму.	-копировать формы черепашки -правильно вести себя в специализированном классе		Текущий	УО ПР
18.		Копирование части рисунка в форму Урок изучения нового материала	1	Выделение части рисунка подходящего размера. Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов возьмите «руку», щелкните кулаком на нужной клетке в наборе форм - в клетке появится новая форма.	- копировать часть рисунка в форму		Текущий	ПР
19.		Размещение формы черепашки на лист. Урок изучения нового материала	1	Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов выбрать «руку», щелкните кулаком на нужном месте листа - на листе появится картинка; взяв мышкой за один из 4 черных квадратиков можно изменить размер картинка; как только вы щелкните мышкой мимо картинка, картинка "приклеится" к листу	-размещать формы черепашки на лист		Текущий	ПР
20.		Подготовка материала к проекту «Детская площадка» Урок изучения	1	Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.	- подбирать информацию по заданной теме; -оформлять	- устанавливать функциональные связи и отношения; .- выделять отдельные	Текущий	ПР

		нового материала			проект, используя инструменты ПервоЛого	признаки предметов с помощью сравнения, высказывать суждения на основе сравнения;		
21.		Оформление проекта «Детская площадка» Урок комплексного применения полученных знаний	1	Выбор объектов, конструирование сюжета	-правильно вести себя в специализированном классе	-приёмам монологической и диалогической речи.	Текущий	ПР
22.	Оформление проекта «Детская площадка» Урок комплексного применения полученных знаний	1	- осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний		-оформлять проект, согласно требованиям;	Текущий	ПР	
23.	Защита проекта «Детская площадка» Урок контроля и оценки знаний	1	Защита собственных проектов обучающихся.		-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	-определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;	Текущий	Защита проекта
Тема 4. Объекты, управление объектами (11 часов)								
24.		Команды управления черепашкой Урок изучения нового материала	1	Общее представление о 22-х основных командах.	-понимать смысл команд черепашки	-понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;	Текущий	ПР
25.		Команды: «Увеличься», «Уменьшись» Урок изучения нового материала	1	Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» и наблюдение результата выполнения команд. (По команде «Увеличься» черепашка увеличивается в размере. Если черепашка уже достигла самого большого из возможных размеров, то после команды «Увеличься» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована	- использовать команды «Увеличься», «Уменьшись» -выполнять основные команды управления	-работать с наглядно представленными на экране	Текущий	ПР
				черепашка со знаком "+". По команде «Уменьшись» черепашка уменьшится в размере. Если черепашка уже достигла самого маленького из возможных размеров, то после команды «Уменьшись» ничего происходить не будет. На	«черепашкой»; -осмыслить задачу, для решения которой недостаточно	информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;		

				клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "минус".	знаний	-управлять объектами на экране монитора;		
26.		Команды: «Иди», «Повернись» Урок изучения нового материала	1	Изучение правила выполнения команд «Иди», «Повернись» и наблюдение результата выполнения команд. (Команда «Иди» перемещает черепашку вперед на заданное расстояние. Щелкнув на этой команде, откроется окно, в котором указывается размер шага черепашки. Команда «Повернись» поворачивает черепашку на заданный угол. На клетке с этой командой нарисован штурвал. Щелкнув на этой команде, откроется окно выбора угла поворота).	-использовать команды «Иди», «Повернись» -правильно вести себя в специализированном классе	-целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.	Текущий	ПР
27.		Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо» Урок изучения нового материала	1	Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». (Команда «Опусти перо» и следующие за ней команды «Подними перо» и «Измени перо» управляют пером черепашки. Изначально перо тонкое черного цвета, однако его цвет и толщину можно изменить (см. 6.3. Как изменить цвет и толщину пера черепашки). У новорожденной черепашки перо поднято. По команде «Подними перо» черепашка убирает (поднимает) перо и в дальнейшем, выполняя команду «Иди», не оставляет за собой следа. Черепашка не будет оставлять след пером до тех пор, пока вы не попросите ее выполнить команду «Опусти перо.»)	- использовать команды «Опусти перо», «Измени перо»; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;		Текущий	ПР
28.		Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок» Урок изучения нового материала	1	Изучение правил выполнения команд «Вылей краску», «Сотри рисунок» и наблюдение результата выполнения этих команд. (Команда «Вылей краску» просит черепашку залить замкнутую область, внутри которой она	- использовать команды «Вылей краску», «Сотри рисунок»	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения	Текущий	ПР
				находится. Цвет заливки совпадает с цветом пера черепашки . Результат выполнения этой команды аналогичен щелчку Лейкой из Рисовалки . Команда «Сотри рисунок» стирает фон на открытом листе альбома. Если вы в какой-то момент заморозили фон с помощью				

				инструмента Запри/Отопри картинку из Рисовалки, а потом продолжили рисовать на нем, то по команде «Сотри рисунок» сотрется лишь та часть картинке, которую вы сделали после заморозки фона. На клетке с этой командой изображен чистый лист).	
29.		Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех» Урок изучения нового материала	1	Изучение правил выполнения команд «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения этих команд. (По команде «Покажись» спрятанная командой «Спрячься» черепашка становится видимой. Команда «Спрячься» прячет черепашку, делая ее невидимой. Невидимая черепашка выполняет все команды. Например, если черепашка до этого выполнила команду «Опусти перо» , то по команде «Иди» она нарисует линию. Команды «Перед всеми» и «Позади всех» меняют порядок черепашек. Черепашки находятся над листом альбома, черепашка, родившаяся позже, расположена "ближе к нам" - она заслоняет черепашек, родившихся раньше. Команда «Перед всеми» перемещает черепашку "наверх", на передний план).	-использовать команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»
30.		Подготовка материала к проекту «В зоопарке» Урок закрепления	1	Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке»	- подбирать информацию по заданной теме;
31.		Оформление проекта «В зоопарке»	1	Выбор объектов, конструирование сюжета	-оформлять проект, используя инструменты
32.		Защита проекта «В зоопарке»	1	Защита собственных проектов обучающихся.	-использовать монологическую

		Урок контроля и проверки знаний			речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения
33.		Команды: «Домой», «Замри - Отомри» Урок изучения нового материала	1	Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри» и наблюдение за результатами выполнения этих команд. (По команде «Домой» черепашка устанавливается в центр листа и поворачивается при этом головой вверх, в исходном направлении. Если черепашка до этого опустила перо, то при перемещении в центр экрана, она оставит за собой след. Команда «Замри» останавливает работу черепашки, запущенной щелчком мышки. На клетке с этой командой изображен красный сигнал светофора «Замри» По команде «Отомри» запускаются инструкции черепашки (см. Учим черепашку реагировать на щелчок мышки). На клетке с командой помещён зеленый сигнал светофора.	-использовать команды: «Домой», «Замри - Отомри» -выполнять основные команды управления «черепашкой»;
34.		Обобщающий урок	1	Закрепление изученного материала	-обобщать учебный материал, делать выводы

**Календарно-тематическое планирование
по программе внеурочной деятельности «Мир проектов» 4 класс**

(1 час в неделю, всего 34ч.)

№ п/п	Наименование изучаемой темы		Основное содержание по теме		Характеристика основных видов деятельности (на уровне учебных действий)			
Тема 4. Объекты, управление объектами (9 часов)								
	Дата	Тема урока, тип урока	Кол-во часов	Элемент содержания	Требования к результатам (предметным и метапредметным)		Контрольно-оценочная деятельность	
					Учащийся научится	Учащийся сможет научиться	Вид	Форма
35.		Команда «Светофор» Урок изучения нового материала	1	Изучение правила выполнения команды «Светофор» и наблюдение за результатами выполнения этой команды. («Светофор» - это специальное устройство, позволяющее посылать сообщения черепашкам. В частности, с помощью светофора черепашки могут обмениваться сообщениями друг с другом. Все черепашки в альбоме видят светофор и способны реагировать на его сигналы).	-использовать команду «Светофор»	- определять структуру объекта, находить и выделять значимые функциональные связи и отношения между частями целого;	Текущий	УО
36.		Команды: «Сообщи», «Выключи всё» Урок изучения нового материала	1	Изучение правил выполнения команд «Сообщи», «Выключи всё». (Команда «Сообщи» позволяет черепашке сообщить о чем-то пользователю. Если щелкнуть на клетке команды «Сообщи», то откроется окно, в котором следует указать сообщение. Команда «Выключи всё» полностью останавливает все действия в альбоме: работу черепашек и кнопок, проигрывание музыки и так далее. На клетке с этой командой - поднятая вверх ладонь).	- использовать команды: «Сообщи», «Выключи всё»; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные	-сравнивать, сопоставлять, оценивать, классифицировать объекты по одному или нескольким	Текущий	УО
					е вопросы;	основаниям, критериям; -использовать навыки делового партнёрского общения;		
37.		Добавляем новую команду Урок изучения нового материала	1	Изучение алгоритма добавления новой команды.	- добавлять новую команду для черепашки	-самостоятельно определять	Текущий	ПР
38.		Добавляем новую	1	Отработка умения добавлять новую команду.	- добавлять новую	проблему, ставить	Текущий	ПР

		команду Урок закрепления знаний			команду для черепашки	учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей,		
39.		Как отменить выполнение команды. Урок изучения нового материала	1	Отработка умения отменять выполнение команды. (Отменить действие последней запущенной команды можно щелкнув на кнопке «Вернуть» в Наборе инструментов . Выполнение всех процессов в альбоме остановится, ПервоЛого постарается вернуть альбом в то состояние, в котором он был перед запуском последней команды).	-отменять выполнение команды; -проводить анализ при решении логических задач; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;	самостоятельно определять порядок действий; - планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;	Текущий	ПР
40.		Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь» Комбинированный урок	1	Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь»	- подбирать информацию по заданной теме; -использовать навыки делового партнёрского общения; -формулировать задачи и определять действия по их реализации;	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; -находить необходимый учебный материал; -умение ориентироваться в информационных потоках	Текущий	ПР
41.		Оформление проекта «Школьная жизнь» Урок комплексного применения полученных знаний	1	Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого	окружающего мира. -выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения;	Текущий	ПР
42.		Оформление	1		-оформлять		Текущий	ПР

		проекта «Школьная жизнь» Урок комплексного применения полученных знаний		Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.	проект, используя инструменты ПервоЛого; -анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи;	-оформлять проект, согласно требованиям; - планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и		
43.		Защита проекта «Школьная жизнь» Урок комплексного применения полученных знаний	1	Защита проектов обучающихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки; -разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования; -подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.	Тематический	Защита проекта
Тема 5. Взаимодействие объектов (11 часов)								
44.		Способы создания мультфильма Урок изучения нового материала	1	Изучение способов создания мультфильма	- командам для составления мультфильма	-научиться представлять информацию на экране компьютера	Текущий	УО
45.		Добавление команды в цепочку команд. Урок изучения нового материала	1	Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. (1.Выберите в инструментах <u>Ключ</u> , щёлкнуть на нужной клетке. 2. Щёлкнуть мышкой на том месте цепочки, куда необходимо вставить дополнительную команду. В этом месте начнет мигать курсор. Его также можно перемещать по цепочке с помощью клавиш со стрелкой, повернутой вправо, и стрелкой, повернутой влево. 3.Чтобы вставить паузу между сменой форм, нужно щёлкнуть на команде Пауза.	-добавлять команду в цепочку команд; -использовать навыки делового партнёрского общения; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться	с помощью клавиатуры и мыши: - печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с	Текущий	ПР

				4. В открывшемся окне установить длительность паузы. 5. Нажать на кнопку ОК).	поставленной задачи;	графического редактора;		
46.	Удаление команды из цепочки команд Урок изучения нового материала	1	Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. (1. Выбрать <u>Ножницы</u> в Ящике с инструментами. 2. Щелкнуть Ножницами на лишней команде).	-удалять команду из цепочки команд; -проводить анализ при решении логических задач; -использовать навыки оценочной деятельности; - вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;	-планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;	Текущий	ПР	
47.	Копирование команды Урок изучения нового материала	1	Изучение алгоритма копирования команды. (1. Выбрать в инструментах <u>Руку</u> и установить ее на копируемой клетке. 2. Щелкнуть мышкой - Рука сожмется в кулак. 3. Щелкнуть на нужной клетке в наборе команд. Появится копия команды).	-копировать команду	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания;	Текущий	ПР	
48.	Изменение параметров команды в цепочке Урок изучения нового материала	1	Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. (1. Выбрать «Ключ» в Наборе инструментов и щелкнуть ключом на команде «Пауза». В открывшемся окне изменить длительность паузы. 2. Установить новое значение параметра и закрыть окно).	-изменять параметры команды в цепочке команд	-находить необходимый учебный материал; -умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира.	Текущий	ПР	
49.	Кнопка пошагового выполнения Урок изучения	1	Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. (Кнопка пошагового выполнения команд доступна, если курсор находится не в конце	-использовать кнопку пошагового выполнения	-выбирать и	Текущий	ПР	
	нового материала		цепочки команд. Щелкая на этой кнопке, вы будете выполнять цепочку команда за командой. Режим пошагового выполнения поможет при создании длинных цепочек	команд для создания цепочек команд;	использовать средства языка в соответствии с коммуникативной			

				команд).				
50.		Выполнение команды бесконечное число раз Урок изучения нового материала	1	Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз. (Обычно цепочка команд может выполняться достаточно долго (до 9999 раз), но не бесконечно. Иногда же требуется, чтобы цепочка команд выполнялась бесконечно. Например, чтобы черепашка по команде все время двигалась вперед. необходимо создать команду, выполняя которую черепашка двигается вперед на один шаг (см. <u>Добавляем новую команду</u> и <u>Команды управления черепашкой. «Иди»</u>): Таким образом, выполняя команду «Сделай шаг» черепашка выполнит команду «Иди» и сделает шаг, затем выполнит команду «Сделай шаг» и ещё раз шагнет вперед - и так до бесконечности).	-отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи; -самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле;	задачей и ситуацией общения; -выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов).	Текущий	ПР
51.		Сочинение сказки про черепашку Урок комплексного применения полученных знаний	1	Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку.	- проводить информационно смысловой анализ сюжета	- планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания;	Тематический	УО
52.		Создание мультфильма по сказке. Урок комплексного применения полученных знаний	1	Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого	-конструировать фрагменты мультфильма по собственному сюжету; - использовать в практической деятельности изученные способы создания мультфильмов	- проводить анализ при решении логических задач;	Текущий	ПР
53.		Создание мультфильма по сказке Урок комплексного применения полученных	1				Текущий	ПР
		знаний						
54.		Представление	1	Представление мультфильма	-строить	- выбирать и	Тематичес	Презентац

		собственного мультфильма Урок контроля и оценки знаний			монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения.	кий	ия мультфильма
Тема 6. Работа с текстом (5 часов)								
55.		Редактирование текстовой записи команды Урок изучения нового материала	1	Изучение алгоритма редактирования текстовой записи: - выделения фрагмента текста; - копирование фрагмента текста; - удаление фрагмента текста	- редактировать текстовую запись команды	-научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши:	Текущий	УО
56.		Имя команды Урок изучения нового материала	1	Ознакомление с технологией обработки графических объектов. (Имя команды может быть использовано, в частности, для вызова этой команды в других командах (при использовании текстовой записи) и при создании <u>библиотечных процедур</u> . По умолчанию ПервоЛого дает командам имена Команда_1, Команда_2 и т.д. Изменить это имя в поле <i>Имя команды</i> , которое доступно при редактировании <u>текстовой записи команды</u>).	-записывать, изменять имя команды; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи	- печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;	Текущий	УО
57.		Создание текстового окна Урок изучения нового материала	1	Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. (Нажмите на кнопку с буквой <u>A</u> в Наборе инструментов. Стрелка превратится в шариковую Ручку. Установите Ручку на листе, нажмите на кнопку мышки и, не отпуская кнопки, нарисуйте прямоугольник для текстового окна нужного Вам размера. Отпустите кнопку мышки - на листе появится текстовое окно. Рядом с текстовым окном (обычно под окном) появится Экранная клавиатура. На клавиатуре изображены русские или латинские буквы в зависимости от того, какая клавиатура выбрана в операционной системе. Русские буквы могут быть	- работать с текстовым окном; -использовать навыки делового партнёрского общения; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях,	-выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов); -планировать свою учебную	Текущий	ПР
				расположены на клавиатуре или по алфавиту,	ситуациях,	учебную		

				или как на пишущей машинке: вид русской клавиатуры определяется в пункте Параметры меню ПервоЛого. Вы можете вводить текст, используя или обычную клавиатуру, или Экранную клавиатуру).	самостоятельно исправлять ошибки;	деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки;		
58.	Изменение размера, цвета текста в текстовом окне Урок изучения нового материала	1	Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Выполнение команд: 1) команда Шрифт... в меню Текст, чтобы изменить шрифт, размер, начертание и набор символов текста в окне. 2) для шрифтовой разметки текста можно воспользоваться экранной клавиатурой.	- форматировать набранный текст	Тематический		КТ	
59.	Работа со сканером Урок изучения нового материала	1	Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера (введение собственных рисунков в память компьютера и использование данной графической информации при выполнении проекта).	-сканировать собственные графические объекты;	Текущий		УО ПР	
Тема 7. Создание простейших альбомов (9 часов)								
60.	Оглавление альбома Урок изучения нового материала	1	Освоение технологических операций по оглавлению альбома. (В альбоме может быть несколько листов - каждый лист со своим фоном, со своими черепашками, со своими кнопками и всем остальным. Можно добавлять листы в альбом и удалять их, листать альбом - как "вручную", так и при помощи команд или кнопок. Одна из закладок пульта управления - это оглавление альбома. Чтобы открыть Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках. Первая клетка Оглавления - специальная. Щелчок на нее добавляет новый лист в альбом. Остальные клетки в Оглавлении предназначены для новых и уже существующих листов альбома. Каждому листу в альбоме соответствует клетка в оглавлении. Пустых соответствует клетка в оглавлении. Пустых (совсем без листов) альбомов не бывает. В	-изменять оглавление альбома; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной	-самостоятельно отбирать информацию; -самостоятельно выбирать способ решения задачи (проблемы) в ситуации, когда он не виден явно и однозначно из условия задачи; -формировать собственное творческое пространство (альбом); -использовать навыки оценочной	Текущий	УО	

				любом альбоме есть хотя бы один лист: в новом (пустом) альбоме он ровно один. Значок листа, открытого в данный момент, выделяется среди других черной рамкой).	задачи	деятельности; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;		
61.		Добавление, удаление листов в альбоме Урок изучения нового материала	1	Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. (Чтобы добавить новый лист в альбом, щелкнуть на первой клетке закладки Оглавление. Щелкнуть на команде добавления листа в альбом. В альбоме появился новый лист. Добавить лист в альбом можно также с помощью команды Новый меню <u>Листы</u> . После добавления нового листа альбом будет открыт именно на этом листе. Щелчок на любом из значков для листов альбома откроет на экране соответствующий лист. Удалить лист можно с помощью <u>Ножниц</u> в Наборе инструментов, щелкнув на значке листа. Если удалить открытый лист, то на экране появится какой-либо другой лист альбома).	- добавлять и удалять листы в альбоме; -самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле; проводить анализ при решении логических задач;		Текущий	ПР
62.		Добавление звука Урок изучения нового материала	1	Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом. (Проще всего открыть закладку Мультимедиа и перетащить мышкой нужный вам файл на пустую клетку этой закладки. Найти пиктограмму нужного файла. Нажать на неё мышкой и, удерживая кнопку мышки, перетащить пиктограмму в пустую клетку закладки Мультимедиа. В клетке появится соответствующий значок. Второй способ. Открыть пустую клеточку закладки Мультимедиа <u>Ключом</u> или нажав на неё правой кнопкой мыши. На экране появится диалоговое окно Новое Медиа. Чтобы вставить в свой альбом уже существующий звуковой или видео файл, щелкнуть на кнопке с тремя дисками: откроется диалог, в котором нужно указать, какой файл добавить в альбом).	- записывать звуковой файл, используя закладку Мультимедиа	- производить действия со звуковой информацией в среде Перво Лого	Текущий	ПР
63.		Вставка звука из файла Урок изучения нового материала	1		- добавлять и удалять листы в альбоме; - отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи;	-пробовать собственные силы в ситуации без авторитета учителя и внимания всего класса -производить поиск информации по заданному условию; готовиться к защите и защищать небольшие проекты	Текущий	ПР

64.	Подготовка материала к	1	Организация деятельности обучающихся по алгоритму:	-ставить цель, намечать план	-оформлять проект,	Текущий	ПР
	мультимедийному проекту «Скоро лето» Урок комплексного применения полученных знаний		- постановка проблемы; - анализ предстоящей деятельности; - выбор сюжета для проекта.	работы, отбирать необходимые средства для достижения цели	согласно требованиям; -использовать навыки оценочной деятельности; - вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;		
65.	Оформление проекта «Скоро лето» Урок комплексного применения полученных знаний	1	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого	-оформлять проект, исходя из намеченного плана; - использовать в практической деятельности изученные способы создания мультфильмов	-разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования; -подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.	Текущий	ПР
66.	Оформление проекта «Скоро лето» Урок комплексного применения полученных знаний	1		-вносить своевременные коррективы в работу.		Текущий	ПР
67.	Защита проекта «Скоро лето» Урок контроля и проверки знаний	1	Представление собственного проекта учащимися.	- выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения.	-использовать знания при выполнении проектов; -использовать навыки оценочной деятельности; -подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.	Тематический	Защита проекта
68.	Итоговый урок	1	Подведение итогов за год.	-обобщать полученные знания.		Итоговый	УО

