

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №3  
имени Героя Советского Союза И.В. Седова»  
муниципального образования «Барышский район»  
Ульяновской области

Программа внеурочной деятельности

# ЛЕГОКОНСТРУИРОВАНИЕ



Автор: Калинкина Е.В. учитель начальных классов

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №3  
имени Героя Советского Союза И.В. Седова»  
муниципального образования «Барышский район» Ульяновской области

УТВЕРЖДЕНА  
приказом № ..... от «.....» ..... 20\_\_ года  
Директор \_\_\_\_\_ Е.В.Белоногова

**Программа внеурочной деятельности  
«Легоконструирование»**

направление развития личности школьника: социальное  
1 класс

срок реализации 2018 – 2019 учебный год

\

РАССМОТРЕНО  
на методическом совете  
Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

СОГЛАСОВАНА  
Зам. директора по ВР  
\_\_\_\_\_ Л.А. Герасимова

# 1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

## 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;
- обрабатывает информацию (с помощью ИКТ);
- анализирует информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделяет и формулирует познавательную цель;
- использует общие приёмы решения задач;
- контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- моделирует, т.е. выделяет и обобщенно фиксирует группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подводит под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;

## Регулятивные

- умеет формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывает практическую задачу в познавательную;
- ставит новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирает действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использует речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимает предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделяет и формулирует то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить

## Коммуникативные

- работает в группе, учитывает мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставит вопросы;
- обращается за помощью;
- формулирует свои затруднения;
- предлагает помощь и сотрудничество;

- договаривается о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушает собеседника;
- формулирует собственное мнение и позицию;
- осуществляет взаимный контроль;
- адекватно оценивает собственное поведение и поведение окружающих.

**По окончании 1 класса учащиеся должны знать:**

- назначение среды ПервоЛого;
- основные объекты графического интерфейса среды ПервоЛого;
- понятие команды и входных параметров.
- назначение и возможности Поля форм;
- назначение Личной карточки Черепашки;
- технологию организации движения Черепашки.
- что такое программа;
- правила оформления программы;
- технологию создания анимационного сюжета.

**По окончании 1 класса учащиеся должны уметь:**

- управлять движением Черепашки;
- рисовать простейшие фигуры.
- переодевать Черепашку в разные формы;
- пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
- создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане.

**2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности;**

**Формы организации внеурочной деятельности.** Ведущей формой организации занятий является групповая. Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретическая и практическая.

**Виды внеурочной деятельности.** В организации деятельности на занятиях используются игры и игровые ситуации, сказочные сюжеты. Созданию положительной мотивации способствуют ситуации занимательности, познавательной новизны, дидактические игры, диалог, проблемное изложение материала, коллективный поиск на основе собственных наблюдений, элементы проектной деятельности.

**Основными методами обучения** внеурочного курсу являются:

- частично – поисковый;
- исследовательский;
- деятельностно – творческий;
- наблюдения;

Все они направлены на поддержку индивидуального развития ребенка, на предоставление учащимся свободы для творчества, для принятия самостоятельных решений.

Интегрированная среда ПервоЛого.

Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома. Создание рисунка «Золотая осень».

Работа с рисунком и формами Черепашки.

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: “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.

Оживление сюжетов: “Новый год”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

Работа с текстом.

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

Работа с графической информацией.

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”.

Работа со звуковой информацией.

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Создание простейших мультимедийных проектов.

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

Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.

**Возраст детей:** 7-8 лет

**Сроки реализации:** Программа рассчитана на один год обучения.

**Режим занятий:** Занятия проходят 1 раз в неделю по 40 минут. 33 часа в год.

№ п/п	Тема учебного занятия	Виды деятельности	Содержание деятельности	
			Теоретическая часть занятия /форма организации деятельности	Практическая часть занятия /форма организации деятельности
<b>Вводные занятия – 1 час</b>				
1.	Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере. Знакомство с устройствами компьютера.	Вводный инструктаж и первичный инструктаж на рабочем месте. Урок-беседа	Цели и задачи кружка, содержание курса. Правила техники безопасности. Организация рабочих мест.	
<b>В гостях у ПервоЛого</b>				
2 3	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	Управление инструментами и формами программы	Знакомство с рабочем полем ПервоЛого, его инструментами и закладкой- формы	Создание альбома, страниц, управление инструментами и формами
<b>Панель инструментов-4часа</b>				
4 5 6 7	Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Золотая осень»	Комбинированный: беседа Практическая работа-открытие «Золотая осень»	Знакомство с инструментами рисовалки	Работа в альбоме при помощи рисовалки, стирание стеркой, распыление, заливка, чертежные инструменты
<b>Программирование черепашки-4ч</b>				
8 9 10	Объекты, управление объектами	Комбинированный: беседа Практическая	Объекты ПервоЛого, составление	Работа с объектами ПервоЛого, создание

11		работа	простейших программ	простейших движений черепашки
Алгоритмы-6часов				
12 13 14 15 16 17	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	Комбинированный: беседа Практическая работа	Алгоритм и его исполнитель	Создание сложных алгоритмов
Работа с текстом-2ч				
18 19	Работа с текстом	Комбинированный: беседа Практическая работа	Панель инструментов- текст, использование текста в проектах ПервоЛого	Создание простейших текстов, изменение шрифта, цвета, рукописный и печатный текст
Графическая информация в ПервоЛого-4часа				
20 22 23	Работа с графической информацией	Практическая работа	Что такое графическая информация	Выполнение простейших графических объектов, создание таблиц и схем
Звуковая информация-2часа				
24 25	Работа со звуковой информацией	Комбинированный: беседа Практическая работа	Знакомство с закладкой медиа и ее работой	Озвучка при помощи медиа открыток
Мультимедийные проекты-6часов				
26 27 28 29 30 31	Создание простейших мультимедийных проектов.	Комбинированный: беседа Практическая работа	Применение полученных знаний при создании мультимедийных проектов	Создание проекта «Лабиринт» «Поздравительная открытка»
Защита и представление мультимедийных проектов-2ч				
32 33	Представление творческих проектов в среде ПервоЛого	Комбинированный: беседа Практическая работа		Защита творческих проектов в программе ПерьюЛого

### 3. Календарно-тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№ урока	дата		Тема учебного занятия	Всего часов
	план	факт		
1			Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере. Знакомство с устройствами компьютера.	1
2-3			В гостях у ПервоЛого. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	2
4-7			Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Золотая осень»	4
8-11			Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	4
12-17			Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	6
18,19			Работа с текстом.	2
20-23			Работа с графической информацией.	4
24-25			Работа со звуковой информацией.	2
26-31			Создание простейших мультимедийных проектов.	6
32-33			Представление творческих проектов в среде ПервоЛого	2
<b>ИТОГО</b>				<b>33 часа</b>