

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 31»
городского округа Мытищи Московской области**

РАССМОТРЕНО

на ШМО _____

Руководитель МО

_____/_____.

Протокол № 1.

от « » _____ 2021г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

по УВР

_____/Грекова В.С./

Протокол № 1.

от « » _____ 2021г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ СОШ № 31

_____ Качалова

М.Н.

« » _____ 2021г.

МП

**Рабочая программа
по элективному курсу
«Логомиры»
основного общего образования
8 классы**

Разработана:

учителем/лями _____

Петренко А.Н.

2021 год

Рабочая программа по курсу составлена на основе:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании» №273 - ФЗ, утвержденный 29.12.2012 года.
2. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в ОУ, утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12. 2010 №189.
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 года №413 (с изменениями от 31.12.2015 года № 1578) «Об утверждении ФГОС ООО».
4. Учебный план МБОУ СОШ № 31 на 2021/2022 учебный год.
5. Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 18.05.2020 года № 249 «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования от 28 декабря 2018 года №345».
6. Годовой календарный учебный график на 2021-2022 учебный год.
7. Письмо Министерства образования и науки РФ от 28.10.2015 года №08 – 1786 «О рабочих программах учебных предметов».
8. Требования к оснащению учебного процесса по информатике.

Цели элективного курса: выявление и развитие способностей обучающихся, включая творческие способности к разным видам деятельности; расширение теоретических знаний по данному направлению; выработка у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием; создание условий для развития творческой деятельности молодого исследователя.

Основная задача курса – способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления.

Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Обучающие:

помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;

помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;

изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;

помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;

творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);

изучение принципов работы в сети (в т.ч. в сети Интернет).

Развивающие:

развитие логического мышления и памяти ребенка;

приобретение опыта общения и работы с компьютером;

улучшение координации движений (мелкой моторики рук);

развитие фантазии и объемного восприятия;

развитие художественного вкуса.

Воспитательные:

формирование положительной мотивации к учению.

формирование адекватной самооценки, объективного отношения ребёнка к себе и своим качествам;

формирование умения работать в группе (при групповых занятиях).

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные УУД.

У обучающегося будут сформированы:

внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к занятиям информатикой, к школе;

информационная и функциональная компетентность,

интерес к предметно-исследовательской деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

развития алгоритмического мышления,

мышления современного человека, основанного на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий,

теоретических знаний по данному направлению;

выработки у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием;

участия школьников в различных мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном обществе;

условий для развития творческой деятельности молодого исследователя.

Регулятивные УУД.

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять данную им задачу;
- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- в сотрудничестве с учителем, детьми находить несколько вариантов решения задачи;
- осуществлять пошаговый контроль по результату под руководством учителя;
- вносить необходимые коррективы в действия на основе принятых правил;
- принимать роль в сотрудничестве;

Обучающийся получит возможность научиться:

- контролировать и оценивать свои действия при сотрудничестве с учителем, учащимися;
- на основе результатов решения практических задач делать теоретические выводы;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение в конце действий.

Познавательные УУД.

Обучающийся научится:

- пользоваться знаками, символами, таблицами, схемами, приведенными в программе ЛОГО Среда;
- ориентироваться на возможное разнообразие способов решения задачи;
- интереса к познанию информатики;
- ориентации в поведении на принятые моральные нормы;
- исполнять программы на компьютере.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- проектной деятельности с помощью выполнения рисунков, мультимедиа и в программе ЛОГО Среда

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

Обучающийся получит возможность для формирования:

принимать и сохранять цель и задачу, соответствующую этапу обучения, с помощью учителя;

понимать выделенные ориентиры действий, в справочном материале при работе с программой ЛОГО Среда;

высказывать своё предположение относительно способов решения учебной задачи;

проговаривать вслух последовательность производимых действий, составляющих основу осваиваемой деятельности (опираясь на памятку или предложенный алгоритм);
оценивать совместно с учителем или детьми результат своих действий, вносить соответствующие коррективы.

Познавательные УУД:

Обучающийся получит возможность для формирования:
изучения принципов работы в сети (в т.ч. в сети Интернет);
развития логического мышления и памяти ребенка;
приобретения опыта общения и работы с компьютером;
развития фантазии и объемного восприятия;
развитие художественного вкуса и музыкального слуха ребенка;
целенаправленно слушать учителя (одноклассников), решая познавательную задачу;
осуществлять поиск нужной информации программе ЛОГО Среда;
работать с информацией, под руководством учителя;
делать выводы;
осуществлять аналогии между изучаемым предметом и собственным опытом.

Коммуникативные УУД:

Обучающийся научится.

- выбирать адекватные речевые средства в диалоге с учителем, учащимися;
- воспринимать другое мнение и позицию;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению (во фронтальной деятельности под руководством учителя);
- строить понятные для партнера высказывания;
- задавать вопросы, адекватные данной ситуации, позволяющие оценить ее в процессе общения

Обучающийся получит возможность научиться:

- выполнять простые проекты;
- ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать другое мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению (при работе в группе, в паре);
- контролировать действия партнера: оценивать качество, последовательность действий, выполняемых партнером, производить сравнение данных операций с тем, как бы их выполнил «я сам»;

Предметные результаты.

Обучающийся научится:

- составлять простейшие программы на вычисление арифметических выражений;
 - исполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- выполнять алгоритмы с ветвлениями, с повторениями;
- использовать алгоритмы при планировании режима дня школьника.
- работать в текстовом редакторе (выбор шрифта, набор текста, форматирование, печать);
- работать в графическом редакторе (создавать собственные рисунки, редактировать их и сохранять);
- использовать электронные таблицы для решения задач (структура ЭТ);
- строить простейшие диаграммы;
- иметь представление о технических характеристиках модемов и линий связи;
- пользоваться поисковыми средствами Интернет.

Ожидаемые результаты:

выполнение учащимися различных творческих работ и заданий;
ведение проектной, исследовательской деятельности;
активное участие в различных внеклассных мероприятиях;
выступления на научно-практических конференциях;

работа с различными темами в школьном научном обществе;
выступления на олимпиадах и конкурсах различных уровней.

Учащиеся должны знать:

требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
понимать понятие компьютера как информационной машины;
знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
приводить области применения компьютера;
выбирать и загружать нужную программу;
работать с манипулятором мышь;
освоить работу клавиатуры.,
назначение среды ЛогоМиры;
основные объекты графического интерфейса среды Лого-Миры;
понятие команды и входных параметров.
управлять движением Черепашки;
рисовать простейшие фигуры,
назначение и возможности Поля форм;
технологии создания декорации микромира.
переодевать Черепашку в разные формы;
пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане,
назначение Личной карточки Черепашки;
технологии организации движения Черепашки.
моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
моделировать движение по сложной траектории;
моделировать движение с повторяющимися фрагментами (создавать анимацию),
что такое программа;
правила оформления программы;
технологии создания мультипликационного сюжета.
разрабатывать программы;
использовать в программах команды организации цикла;
перемещать Черепашку по рабочему полю в разных направлениях;

Содержание программы

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут в объеме 33 ч. в год + 1 час резерв.

Основные виды деятельности: работа за компьютером. Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований.

Учебно-тематический план

N	Название темы	Количество часов
1.	Знакомство со средой Логомиры	1
2.	Черепашка и черепашня графика Исполнитель Черепашка. Создание, активизация, удаление Черепашки. Углы и их измерение. Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой». Знакомство с командами «вперед»,	10

	«назад», «влево», «вправо». Рисование геометрических фигур, букв и другое.	
3.	Работа с формами Знакомство с Полем форм. «Переодевание Черепашки». Использование готовых форм. Создание своих форм.	5
4.	Программирование черепашки и анимация Знакомство с Полем программ. Написание первых процедур на языке Лого. Организация цикла. Знакомство с командой «повтори». Создание кнопок и бегунков. Организация диалога. Команды «пиши», «спроси». Программирование Черепашки. Команды «жди», «медленно». Создание анимации и мультиков.	17
5.	Резерв	1
Всего		34

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ СОШ № 31

_____ Качалова М.Н.

«___» _____ 2021г.

_____/_____
«__»_____2021г.

РАБОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ
по элективному курсу «Логомиры»

на 2021 - 2022 учебный год

8 «_____» класс

Учитель:

Петренко Анна Николаевна

Учебная литература: Витухновская А.А. Основы программирования на языке Лого.- Петрозаводск: КГПУ, 2003., Николов Р., Сендова Е. Начала информатики: Язык Лого, М.: Наука, 1989., Пейперт С., Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. – Москва: Педагогика, 1989.

Доп. литература: Аспидов В.В., Мотивация обучения в среде Лого.// Информатика и образование -1998-№7., Головкина Т.В., Коллективный проект на уроках по Лого.// Информатика и образование-1997-№1., Сопрунов С.Ф., Лого – среда для детского творчества. Информатика и образование-1995-№5.

Количество часов в год: 34, количество часов в неделю: 1,

Календарно-тематическое планирование

N	Название темы	Дата	
		План	Факт

1	Знакомство со средой Логомиры		
2	Исполнитель Черепашка. Создание, активизация, удаление Черепашки		
3	Исполнитель Черепашка. Создание, активизация, удаление Черепашки		
4	Углы и их измерение.		
5	Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой».		
6	Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой».		
7	Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо».		
8	Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо».		
9	Рисование геометрических фигур, букв и т.д.		
10	Рисование геометрических фигур, букв и т.д.		
11	Знакомство с полем форм. Переодевание Черепашки		
12	Использование готовых форм		
13	Использование готовых форм		
14	Использование своих форм		
15	Использование своих форм		
16	Знакомство с Полем программ. Написание первых процедур на языке Лого.		
17	Знакомство с Полем программ. Написание первых процедур на языке Лого.		
18	Знакомство с Полем программ. Написание первых процедур на языке Лого.		
19	Организация цикла. Знакомство с командой «повтори».		
20	Организация цикла. Знакомство с командой «повтори».		
21	Создание кнопок и бегунков. Организация диалога. Команды «пиши», «спроси».		
22	Создание кнопок и бегунков. Организация диалога. Команды «пиши», «спроси».		
23	Создание кнопок и бегунков. Организация диалога. Команды «пиши», «спроси».		
24	Программирование Черепашки. Команды «жди», «медленно».		
25	Программирование Черепашки. Команды «жди», «медленно».		
26	Программирование Черепашки. Команды «жди», «медленно».		
27	Создание анимации и мультиков		
28	Создание анимации и мультиков		
29	Создание анимации и мультиков		

30	Создание анимации и мультиков		
31	Создание анимации и мультиков		
32	Итоговый проект		
33	Итоговый проект		
34	Резерв		
Всего		34	