Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Школа № 79 городского округа город Уфа
Республики Башкортостан

РАССМОТРЕНО на заседании МО учителей начальных классов Руководитель МО Т.В.Охотникова Протокол № 1 от 31.08.2017	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора поУВР Ф.Т.Валеева « 31 »08. 2017	УТВЕРЖДЕНО Директор МБОУ Школа №79 _____Р.Н.Сыртланов Приказ №247от 31.08. 2017

Рабочая программа

внеурочной деятельности

Инфознайка

4Б класс
на 2017/2018 учебный год
Срок реализации программы: 1 год

Составила: учитель начальных классов
Каримова Гузяль Рафаиловна

Уфа- 2017

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Способ проверки – отработка типовых задач на компьютере, выполнение практических работ, обсуждение результатов выполнения индивидуальных практических заданий, показ тематических работ среди учащихся класса, итоговый конкурс компьютерных проектов.

Формами подведения итогов являются демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на школьные, окружные и городские конкурсы проектов по информатике и ИКТ.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения

Личностные

- внутренняя позиции 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

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

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 учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Работа с рисунком и формами Черепашки

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 учащихся.

Объекты, управление объектами

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 учащимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. 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 учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

Взаимодействие объектов

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

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

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 вставления 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.

Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся

	Тема занятия	**Характеристика основных видов деятельности**		
		Элемент содержания	***ХАРАКТЕРИСТИКА ОБУЧАЮЩИХСЯ***	***ДЕЯТЕЛЬНОСТИ***
1	Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером	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 (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать); - создавать альбом с среде ПервоЛого - ориентироваться в среде ПервоЛого
2	Как создать свой альбом	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).	-создавать новый альбом	
3	Создание личного альбома в среде ПервоЛого	Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.	использовать меню Альбом	
4	Инструменты ПервоЛого.	Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.	-различать основные элементы рабочего поля, описывать их назначение	-определять возможные источники информации и стратегии их поиска; -осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, библиотеках; -анализировать полученные из наблюдений сведения; -обнаруживать изменения
5	Закладки ПервоЛого.	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.	
6	Оформление проекта «Подводный мир».	Этапы проекта: -исследовательский этап.	-оформлять проект, согласно требованиям;	

		-технологический этап.	-использовать инструменты ПервоЛого для выполнения проекта.	объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения;
7	Оформление проекта «Подводный мир».	Технологический этап выполнения проекта.	-использовать инструменты; -формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи;	-оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -управлять объектами на экране монитора
8	Защита проекта «Подводный мир»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	- преобразовывать информацию из одного вида в другой; -логически обосновывать и аргументировать суждения.
9	Многообразие форм черепашки	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.
10	Изменение форм черепашки.	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.		
11	Как надеть форму на черепашку	Чтобы надеть на черепашку исходную, черепашью 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;
12	Как вернуть черепашке исходную форму.	Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки,	- создавать новую форму; - копировать часть рисунка в форму; - помещать форму в качестве	-объединять предметы по общему признаку; -различать целое и части;

		сформированной в другой программе, отсканированной картинки или фотографии.	картинки на лист.	-представлять информацию в табличной форме, в виде схем; -составлять и исполнять несложные алгоритмы; -оформлять проект, согласно 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;
13	Создание новой формы.	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.		
14	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	Выбор объектов, конструирование сюжета	-вести диалог, координировать свои действия с действиями партнёра по совместной деятельности; -организовывать рабочее пространство и рационально использовать рабочее время; -решать творческие задачи.	
15	Оформление проекта «Круговорот воды в природе».			
16	Защита проекта «Круговорот воды в природе»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	
17	Копирование форм черепашки.	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	
18	Копирование части рисунка в форму	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	
19	Размещение формы черепашки на лист.	Выполнение учебных действий под руководством учителя: в наборе инструментов выбрать «руку»,	-размещать формы черепашки на лист	

		щелкните кулаком на нужном месте листа - на листе появится картинка; взяв мышкой за один из 4 черных квадратиков можно изменить размер картинки; как только вы щелкните мышкой мимо картинки, картинка "приклеится" к листу		
20	Подготовка материала к проекту «Детская площадка»	Изучение материала, подготовленного учащимися по теме проекта.	- подбирать информацию по заданной теме;	- устанавливать функциональные связи и отношения;
21	Оформление проекта «Детская площадка»	Выбор объектов, конструирование сюжета	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого	.- выделять отдельные признаки предметов с помощью сравнения, высказывать суждения на основе сравнения;
22	Оформление проекта «Детская площадка»		-правильно вести себя в специализированном классе - осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	-приёмам монологической и диалогической речи.
23	Защита проекта «Детская площадка»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	-оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя;
24	Команды управления черепашкой	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; -работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
25	Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	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 черепашка со знаком "+".По команде «Уменьшись» черепашка	- использовать команды «Увеличься», «Уменьшись» -выполнять основные команды управления «черепашкой»; -осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний	

		уменьшится в размере. Если черепашка уже достигла самого меньшего из возможных размеров, то после команды «Уменьшись» ничего происходить не будет. На клетке с этой командой нарисована черепашка со знаком "минус".		-управлять объектами на экране монитора; -целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
26	Команды: «Иди», «Повернись»	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	
27	Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	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;	
28	Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	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 находится. Цвет заливки совпадает с цветом пера	- использовать команды «Вылей краску», «Сотри рисунок»	-планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; -находить необходимый

		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 картинки, которую вы сделали после заморозки фона. На клетке с этой командой изображен чистый лист).		учебный материал; -умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира. -выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения; -оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; -целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства.
29	Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	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»	Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке»	- подбирать информацию по заданной теме;	
31	Оформление проекта «В зоопарке»	Выбор объектов, конструирование сюжета	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого	
32	Защита проекта «В зоопарке»	Защита собственных проектов учащихся.	-использовать монологическую речь,	

			составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	
33	Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	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	Обобщающее занятие	Закрепление изученного материала	-обобщать учебный материал, делать выводы	

Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся

	Тема урока, тип урока	**Характеристика основных видов деятельности**		
		Элемент содержания	***ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ***	
1	Команда «Светофор»	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; -сравнивать, сопоставлять, оценивать, классифицировать объекты по одному или нескольким основаниям, критериям; -использовать навыки делового партнёрского общения; -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**;**
2	Команды: «Сообщи», «Выключи всё»	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 вопросы;	
3	Добавляем новую команду	Изучение алгоритма добавления новой команды.	- добавлять новую команду для черепашки	
4	Добавляем новую команду	Отработка умения добавлять новую команду.	- добавлять новую команду для черепашки	
5	Как отменить выполнение команды.	Отработка умения отменять выполнение команды. (Отменить действие последней запущенной команды можно щелкнув на кнопке «Вернуть» в Наборе	-отменять выполнение команды; -проводить анализ при	

		инструментов. Выполнение всех процессов в альбоме остановится, ПервоЛого постарается вернуть альбом в то состояние, в котором он был перед запуском последней команды).	решении логических задач; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;	
6	Подготовка материала к проекту «Школьная жизнь»	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 окружающего мира. -выбирать и использовать средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения; -оформлять проект, согласно требованиям; - планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки**;** -разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования; -подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.
7	Оформление проекта «Школьная жизнь»	Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого	
8	Оформление проекта «Школьная жизнь»	Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого.	-оформлять проект, используя инструменты ПервоЛого; -анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи;	
9	Защита проекта «Школьная жизнь»	Защита проектов учащихся.	-использовать монологическую речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	
10	Способы создания мультфильма	Изучение способов создания мультфильма	- командам для составления мультфильма	-научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши:

11	Добавление команды в цепочку команд.	Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. (1.Выберите в инструментах Ключ , щёлкнуть на нужной клетке. 2. Щелкнуть 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 щелкнуть на команде Пауза. 4. В открывшемся окне установить длительность паузы. 5. Нажать на кнопку ОК).	-добавлять команду в цепочку команд; -использовать навыки делового партнёрского общения; -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; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки**;**
12	Удаление команды из цепочки команд	Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. (1. Выбрать Ножницы 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;	
13	Копирование команды	Изучение алгоритма копирования команды. (1. Выбрать в инструментах Руку 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; -находить необходимый учебный материал;
14	Изменение параметров команды в цепочке	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.	-изменять параметры команды в цепочке команд	-умение ориентироваться в информационных потоках окружающего мира. -выбирать и использовать средства

		2. Установить новое значение параметра и закрыть окно).		языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения; -выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов).
15	Кнопка пошагового выполнения	Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. (Кнопка пошагового выполнения команд доступна, если курсор находится не в конце цепочки команд. Щелкая на этой кнопке, вы будете выполнять цепочку команда за командой. Режим пошагового выполнения поможет при создании длинных цепочек команд).	-использовать кнопку пошагового выполнения команд для создания цепочек команд; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи; -самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле;	
16	Выполнение команды бесконечное число раз	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. Добавляем новую команду и Команды управления черепашкой. «Иди»): 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).		
17	Сочинение сказки про черепашку	Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку.	- проводить информационно смысловой анализ сюжета	- планировать свою деятельность: ставить цель, отбирать средства для выполнения задания; - проводить анализ при решении логических задач;
18	Создание мультфильма по сказке.	Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого	-конструировать фрагменты мультфильма по собственному сюжету; - использовать в практической деятельности изученные способы создания мультфильмов	
19	Создание мультфильма по сказке			
20	Представление	Представление мультфильма	-строить монологическую	- выбирать и использовать средства

	собственного мультфильма		речь, составлять устный рассказ, устно описывать объект наблюдения	языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения.
21	Редактирование текстовой записи команды	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: - печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора; -выполнять правила работы в графическом редакторе и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов); -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки**;**
22	Имя команды	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 библиотечных процедур. По умолчанию ПервоЛого дает командам имена Команда_1, Команда_2 и т.д. Изменить это имя в поле *Имя команды*, которое доступно при редактировании текстовой записи команды).	-записывать, изменять имя команды; -отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи	
23	Создание текстового окна	Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. (Нажмите на кнопку с буквой А 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 расположены на клавиатуре или по алфавиту, 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).	- работать с текстовым окном; -использовать навыки делового партнёрского общения; -планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки**;**	
24	Изменение размера, цвета текста в	Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Выполнение команд:	- форматировать набранный текст	

	текстовом окне	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.		
25	Работа со сканером	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;	
26	Оглавление альбома	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 (совсем без листов) альбомов не бывает. В 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).	-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 задачи	-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 деятельности; -вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;
27	Добавление, удаление листов в альбоме	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 Листы. После добавления нового листа альбом будет открыт именно на этом листе. Щелчок на любом из значков для	- добавлять и удалять листы в альбоме; -самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле; проводить анализ при решении логических задач;	

		листов альбома откроет на экране соответствующий лист. Удалить лист можно с помощью Ножниц в Наборе инструментов, щелкнув на значке листа. Если удалить открытый лист, то на экране появится какой-либо другой лист альбома).		
28	Добавление звука	Изучение способов вставления 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 Ключом или нажав на нее 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
29	Вставка звука из файла		- 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 по заданной теме; -оформлять проект, согласно требованиям; -использовать навыки оценочной деятельности;
30	Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето»	Организация деятельности учащихся по алгоритму: - постановка проблемы; - анализ предстоящей деятельности; - выбор сюжета для проекта.	-ставить цель, намечать план работы, отбирать необходимые средства для достижения цели	- вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы; -разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования;
31	Оформление проекта «Скоро лето»	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого	-оформлять проект, исходя из намеченного плана; - использовать в практической деятельности изученные способы создания мультфильмов -вносить своевременные коррективы в работу.	-подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении.
32	Оформление проекта «Скоро лето»			

33	Защита проекта «Скоро лето»	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.
34	Итоговое занятие	Подведение итогов за год.	-обобщать полученные знания.	

№ урока	Планируемая дата проведения	Фактическая дата проведения	Тема урока с указанием этнокультурных особенностей Республики Башкортостан	Примечания
			1 четверть – 8 уроков	
1	7.09		Вводное занятие. Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности при работе за компьютером	
2	14.09		Как создать свой альбом	
3	21.09		Создание личного альбома в среде ПервоЛого	
4	28.09		Инструменты ПервоЛого.	
5	5.10		Закладки ПервоЛого.	
6	12.10		Оформление проекта «Подводный мир».	
7	19.10		Оформление проекта «Подводный мир».	
8	26.10		Защита проекта «Подводный мир»	
			2 четверть – 8 уроков	
9	9.11		Многообразие форм черепашки	
10	16.11		Изменение форм черепашки.	
11	23.11		Как надеть форму на черепашку	
12	30.11		Как вернуть черепашке исходную форму.	
13	7.12		Создание новой формы.	

14	14.12		Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	
15	21.12		Оформление проекта «Круговорот воды в природе».	
16	28.12		Защита проекта «Круговорот воды в природе»	
			3 четверть- 9 уроков	
17	18.01		Копирование форм черепашки.	
18	25.01		Копирование части рисунка в форму	
19	1.02		Размещение формы черепашки на лист.	
20	8.02		Подготовка материала к проекту «Детская площадка»	
21	15.02		Оформление проекта «Детская площадка»	
22	22.02		Оформление проекта «Детская площадка»	
23	1.03		Защита проекта «Детская площадка»	
24	15.03		Команды управления черепашкой	
25	22.03		Команды: «Увеличься», «Уменьшись»	
			4 четверть – 9 уроков	
26	5.04		Команды: «Иди», «Повернись»	
27	12.04		Команды: «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	
28	19.04		Команды: «Вылей краску», «Сотри рисунок»	

29	26.04		Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех»	
30	3.05		Подготовка материала к проекту «В зоопарке»	
31	10.05		Оформление проекта «В зоопарке»	
32	17.05		Защита проекта «В зоопарке»	
33	24.05		Команды: «Домой», «Замри - Отомри»	
34	31.05		Обобщающее занятие	