

Управление по социальной политике Залесовского муниципального округа

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Пещёрская средняя общеобразовательная школа

Принята на  
педагогическом совете  
Протокол № 33  
От «31» августа 2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КРУЖКА  
«Создание проектов в среде Логомиры»

Основной метод: исследовательская деятельность

Автор-составитель:

Доровских Юрий Николаевич,  
учитель информатики.

Залесовский муниципальный округ, с.Пещерка, 2023г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ПЕЩЕРСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Рассмотрено  
на методическом Совете  
учителей МКОУ Пещёрская СОШ  
Протокол № 1 от 27.08.2021 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КРУЖКА  
«СОЗДАНИЕ ПРОЕКТОВ В СРЕДЕ ЛОГОМИРЫ»**

Основной метод: *исследовательская деятельность*

Составитель программы  
Ю.Н. Доровских,  
Учитель информатики

Пещёрка  
2021 г.

## Основные содержательные линии курса

### Тема 1. Черепашка и графика (Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней)

*Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка.*

*Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.*

В данной теме идет знакомство учащихся с исполнителем Черепашка, со средой ЛогоМиры. Рассматриваются основные команды движения и поворота Черепахи. Нужно обратить внимание, что Черепашка поворачивается на число градусов, как на компасе. Также здесь можно рассмотреть создание, активизацию и удаление Черепашки. На данном этапе создаются простейшие программы в поле команд или в инструкции Черепашки для создания несложных геометрических фигур, букв и т.д. Задания можно усложнять по мере усвоения материала.

### Тема 2. Работа с полем форм Черепашки (Создание микромира и его обитателей)

*Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм.*

*Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.*

Перед тем, как начать работу с полем форм, можно рассмотреть встроенный графический редактор, который поможет разнообразить и украсить проекты и анимацию, т.е. создать нужный фон, программировать цвет при необходимости. Далее нужно рассмотреть «переодевание» Черепашки инструментальным, а затем и программным способом. Затем использование нескольких форм позволяет создать иллюзию движения и возможность создания учащимися анимации, а затем и мультфильма.

### Тема 3. Программирование Черепашки (Организация движения Черепашки)

*Личная карточка Черепашки. Как задавать движение Черепашки.*

*Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории.*

*Суть анимации. Команды смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.*

Начинаем с простейших команд, которые записываются в поле команд, можно рассмотреть запись команд в инструкции Черепашки, особенно это важно при создании и программировании нескольких Черепашек. Последним этапом выступает программирование одной или нескольких Черепашек на листе программ. Учим оформлять программу.

### Тема 4. Обработка текстовой информации (Составление программ)

*Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программ. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.*

*Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе. Этапы создания анимационного сюжета.*

Знакомство с встроенным текстовым редактором позволяет организовать диалог в среде ЛогоМиры. Использование команд «сообщи», «покажи» и других позволяют разнообразить деятельность учащихся.

## Результаты реализации программы

При изучении ЛогоМиров основной формой подведения итогов является проект.

Результативность обучения определяется тем, как ребенок может планировать свою деятельность, выбирать для реализации своего проекта методы и средства, исправлять свои ошибки, анализировать свои действия.

В результате проделанной работы ученики приобретают навыки такие, как:

- планирование и анализ деятельности;
- сбор и анализ информации;
- оформление собранного материала (его композиционное размещение на листе определенного размера, создание текста, рисунки, монтаж фильма);
- освоение основных принципов работы с графическим и текстовым редакторами
- работа с объектной графикой;
- вывод текстов и рисунков;
- структурирование отдельных частей текста и рисунков проекта.

Календарно-тематическое планирование  
Информатика, 5 класс I четверть

№ п/п	Тема урока	Колич ество часов	Из них		Дата проведения		Примечание
			К/р	Л/р	По плану	Фактич ески	
1	Знакомство со средой ПервоЛого. Правила по ТБ	1			02.09		§3.1
2	Пробы пера	1			09.09		§3.2
3	Входная контрольная работа	1			16.09		
4	Первые итоги. Проверочная работа №1 «Команды»	1			23.09		§3.3
5	Творческая работа №1 «Первые итоги»	1			30.09		§3.4
6	Учим Черепашку двигаться	1			07.10		§3.5
7	Учим Черепашку двигаться	1			14.10		§3.5
8	Весь мир - театр	1			21.10		§3.6
9	Творческая работа №2 «Первые движения Черепашки».	1			28.10		§3.6

## 2 четверть

п/п	Тема урока	Количество часов	Из них		Дата проведения		Примечание
			К/р	Л.р	По плану	Фактически	
1	Микромир наполняется обитателями	1			11.11		§3.7
2	Черепашка идет по компасу	1			18.11		§3.8.
3	Черепашка идет по компасу. Проверочная работа №2 «Программа ПервоЛого»	1			25.11		§3.8
4	Движение усложняется	1			02.12		§3.9
5	Первая анимация	1			09.12		§3.10
6	Что можно моделировать в ЛогоМирах	1			16.12		§3.11 (3.12, 3.13 сам)
7	Творческая работа №3 «Моделирование»	1			23.12		§3.11

## 3 четверть

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Из них		Дата проведения		Примечание
			К/р	Л/р	По плану	Фактически	
1	Нужен ли вечный двигатель	1			17.01		§3.14
2	Что показывают датчики	1			24.01		§3.15
3	Учимся создавать датчики	1			31.01		§3.15
4	Для чего Черепашке датчики	1					§3.16
5	Учимся командовать «с умом»	1					§3.17
6	Творческая работа №4 «Моя Пещерка»	1			21.02		
7	Приборная панель	1			28.02		§3.18
8	Случай души игры	1					§3.19
9	Контрольная работа №2 «Программирование в среде ЛогоМиры»		1		14.03		
10	Урок - игра «Юные программисты»	1			21.03		

## 4 четверть

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Из них		Дата проведения		Примечание
			К/р	Л/р	По плану	Фактически	
1	Интерфейс программы	1			31.03		
2	Запись и монтаж фильма	1			07.04		
3	Завершение монтажа фильма	1			14.04		
4	Проверочная работа №3 . «Movie Maker. Моя малая Родина»	1			21.04		
5	Знакомство программой PowerPoint	1			28.04		
6	Простейшие приемы создания анимации	1			05.05		
7	Простейшие приемы создания анимации	1			12.05		
8	Творческая работа №5 «Анимация»	1			19.05		