


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТО

Протокол Малого педагогического совета
Отдела техники
№ 7 от «30» 05 20 17 года


/М.Ю. Колганов
руководитель структурного подразделения

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 47 от «08» 20 17 года
Генеральный директор



М.П. Катунова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА LOGO»**

Возраст обучающихся: 9-10 лет
Срок реализации программы: 1год

Разработчик:

Левина Нина Александровна
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета
№ 13 от «23» 08 20 17 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы программирования на LOGO» (далее - программа) имеет **техническую направленность**.

Актуальность программы заключается в том, что она дает возможность для ознакомления основными азами программирования детей 9-10 лет, что в настоящее время всеобщей компьютеризации очень востребовано и отвечает государственной политике в области дополнительного образования.

В базовом курсе информатики тема «Основы алгоритмизации и объектно-ориентированного программирования» по праву считается одной из самых сложных. В данном курсе предполагается вести изучение программирования в игровой, увлекательной форме, используя недавно появившуюся среду программирования LOGO.

Название LOGO происходит от греческого «логос», в переводе означает «слово, мысль». Многие считают, что язык программирования LOGO – язык детей. Это верно, но точнее было бы сказать, что он подходит и для детей. Язык LOGO помогает развить умение сравнивать, анализировать, обобщать и искать наилучшую стратегию. Изучая среду LOGO, ребенок получает представление о типовых действиях, которые позволяют ему создавать компьютерные программы.

Уровень освоения программы – общекультурный. В рамках освоения общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является демонстрация собственной программы на открытом итоговом занятии.

Адресат программы: программа ориентирована на учащихся 9-10 лет, не имеющих специальной подготовки в области программирования.

Цель программы: Сформировать универсальные учебные навыки в области алгоритмического программирования на языке LOGO.

Задачи:

Обучающие:

- Формирование базисных предметных знаний по основам алгоритмического программирования.

Развивающие:

- Развитие умения использовать полученные теоретические знания и практические навыки самостоятельной работы на компьютере.
- Развитие внимания при выполнении логических операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, установления аналогий.

Воспитательные:

- Формирование коммуникативных навыков.
- Воспитание инициативности и самостоятельности.

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп: Коллектив учащихся формируется на основе результатов собеседования с родителями и детьми.

Численный состав группы формируется в соответствии с СанПиН 2.4.4.1251-03 и составляет 15 человек.

В группу принимаются дети не знакомые с компьютером и программированием и с поверхностным знанием, какого – либо языка программирования и начальными знаниями компьютера. Поверхностное знакомство с программированием и умение работать на компьютере не обязательно.

Срок реализации программы: Продолжительность освоения программы составляет 1 учебный год, 144 часа

Особенности организации образовательного процесса: заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения при разработке и создании собственной игры – проектное обучение стимулирует и усиливает обучение со стороны учащихся, поскольку является личностно ориентированным; самомотивируемым, что означает возрастание интереса и включения в работу по мере ее выполнения, позволяет учиться на собственном опыте и опыте других непосредственно в конкретном деле; приносит удовлетворение обучающимся, видящим продукт своего собственного труда. Таким образом, проектные технологии значительно увеличивают интерес обучающихся как к отдельным областям знаний, так и к образованию в целом.

Формы занятий: используются традиционные формы занятий лекция, практическое занятие, консультация.

Формы организации деятельности на занятии: Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная (проведение лекции-визуализации для всей группы), индивидуальная (выполнение индивидуальных заданий).

Материально-техническое оснащение: учебные занятия проводятся в кабинете, оснащенном магнитно-маркерной доской, компьютером, проектором.

На компьютерах должны быть установлены:

- Операционная система Windows;
- Internet;
- Система программирования ЛогоМиры.

Планируемые результаты

Предметные

- способы записи алгоритма;
- среду программирования;
- система команд исполнителя ЛогоМиры;
- линейный алгоритм, цикл, ветвления, их реализация в среде ЛогоМиры;
- понятие проект, его структура и реализация в среде ЛогоМиры.

Метапредметные

- Развоят умения использовать полученные теоретические знания и практические навыки самостоятельной работы на компьютере.
- Развоят внимание при выполнении логических операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, установления аналогий

-
- Учащийся научится

Личностные

- Освоят навыки самостоятельно и творчески решать поставленные задачи;
- Приобретут навыки активно участвовать в коллективной работе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Основы алгоритмизации и программирования на Logo»

N темы	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программирование Logo	6		6	Беседа
2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и правилам дорожного движения.	2	2		Беседа
3	Понятие алгоритма и исполнителя	2	1	1	Выполнение теста
4	Команды перемещения	6	2	4	Выполнение контрольной работы
5	Работа с цветом и формой	6	2	4	Выполнение контрольной работы
6	Понятие координат	4	1	3	Выполнение контрольной работы
7	Понятие цикла	4	1	3	Выполнение контрольной работы
8	Понятие переменной	4	1	3	Выполнение теста
9	Понятие условия	4	1	3	Выполнение теста

10	Работа с несколькими черепашками	4	1	3	Выполнение теста
11	Создание своей игры	6	1	5	Выполнение теста
12	Рекурсия	4	1	3	Выполнение контрольной работы
13	Команды-датчики	10	1	9	Выполнение контрольной работы
14	Создание игры «Лабиринт»	10	1	9	Зачёт
15	Воспроизведение звука	2	1	1	Выполнение контрольной работы
16	Использование окон	6	1	5	Выполнение контрольной работы
17	Написание проекта «Молекулы»	10	1	9	Зачёт
18	Работа с текстом	2	1	1	Выполнение контрольной работы
19	Создание выпускной программы	50		50	Зачёт
20	Итоговое занятие	2		2	Презентация программы
Итого		144	20	124	