

*«Развитие творческих  
способностей учащихся  
начальной школы с  
использованием среды Перволого»*

*Подготовила  
учитель начальных классов  
МБОУ СОШ № 4  
Кузнецова Марина Викторовна*

**Универсальная учебная компьютерная среда ПервоЛого разработана российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.**

**Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять на одном уроке различные школьные дисциплины.**

**Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей.**

**«Я рассматриваю Лого как некий перекрёсток: это место встречи между изучением детьми собственно компьютерной науки и техники и поиском более плодотворных личностных подходов к самостоятельному учению посредством разработки проектов и проведения открытых исследований» (С.Пейперт)**

# Программа Первого 3.0

## Цель программы:

- научить учащихся начальной школы основным навыкам работы на компьютере с различными видами информации программированию и конструированию проектов на языке Первого 3.0;
- Реализовать коммуникативные, технические и эстетические способности учащихся в процессе проектно-творческой деятельности



*В основу обучения* положены практические групповые занятия, проводимые в классе оснащённом современными персональными компьютерами, подключенными к локальной сети. Продолжительность занятия – 30 мин, в том числе на компьютере не более 20 мин. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

**Данная программа предназначена для учащихся 1-4 классов начальной школы.**

Программа рассчитана на 4 учебных года – 131 учебных часов (1 час в неделю).

Занятия могут проходить как в компьютерном классе школы, так и на базе мобильного компьютерного класса. Занятия проходят с использованием методического пособия и программного обеспечения – программы Перволого 3.0 (разработанная ИНТ)

## **Задачи программы:**

- привить первоначальные умения и навыки работы на компьютере;
- познакомить учащихся с типовыми инструментами программы Перволото 3.0;
- научить работать с различными видами информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой;
- сформировать навыки индивидуальной работы, а также навыки коллективной работы над одним большим проектом;
- развить у детей логическое и алгоритмическое мышление, творческие способности, художественные возможности, умение работать в коллективе.

Учащиеся должны овладеть основными навыками работы на компьютере и в среде Первого 3.0. В результате усвоения программы должны уметь:

### **1 класс**

- включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;
- открывать и закрывать программы, папки, файлы;
- создавать, открывать, сохранять Лого-проекты;
- работать с инструментами встроенного графического редактора:
- производить простые действия с Черепашками(вставить, удалить, повернуть, одеть форму);
- Создавать простые самостоятельные проекты.





# 2 класс

- применять инструменты встроенного графического редактора для создания проектных работ;
- создавать простые программы для движения Черепашки;
- работать с текстовыми окнами (вставлять, удалять, форматировать);
- самостоятельно создавать мультфильмы, используя коллекцию готовых форм.



# 3 класс

- применять инструменты встроенного графического редактора для создания новых форм Черепашки ;
- копировать и вставлять графические объекты;
- создавать программы на языке Лого для построения геометрических фигур;
- самостоятельно создавать мультфильм , используя собственные формы.



# 4 класс

- создавать мультимедийные проекты в среде Перволого 3.0 с использованием различных видов информации (графической, текстовой, звуковой);
- создавать сложные программы для движения Черепашки;
- Работать с инструментами встроенного звукового редактора.

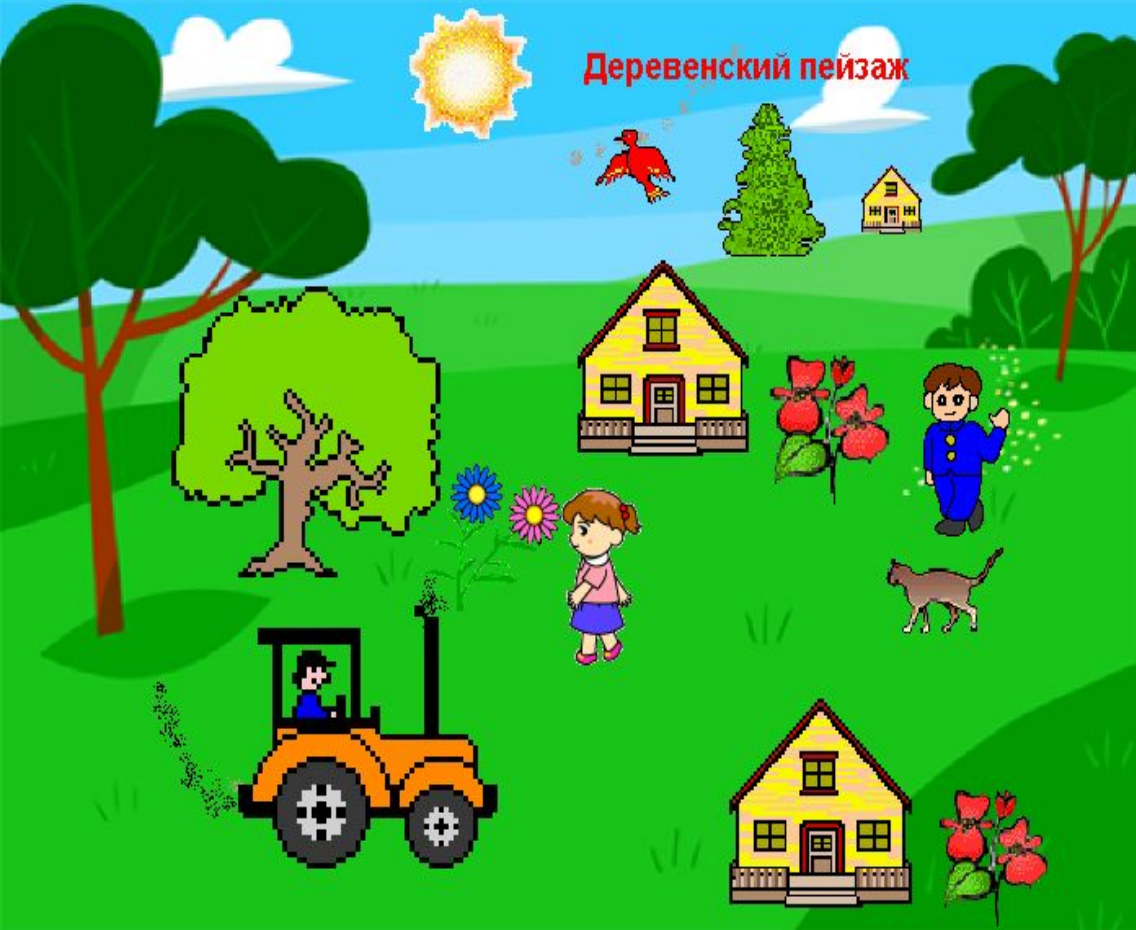




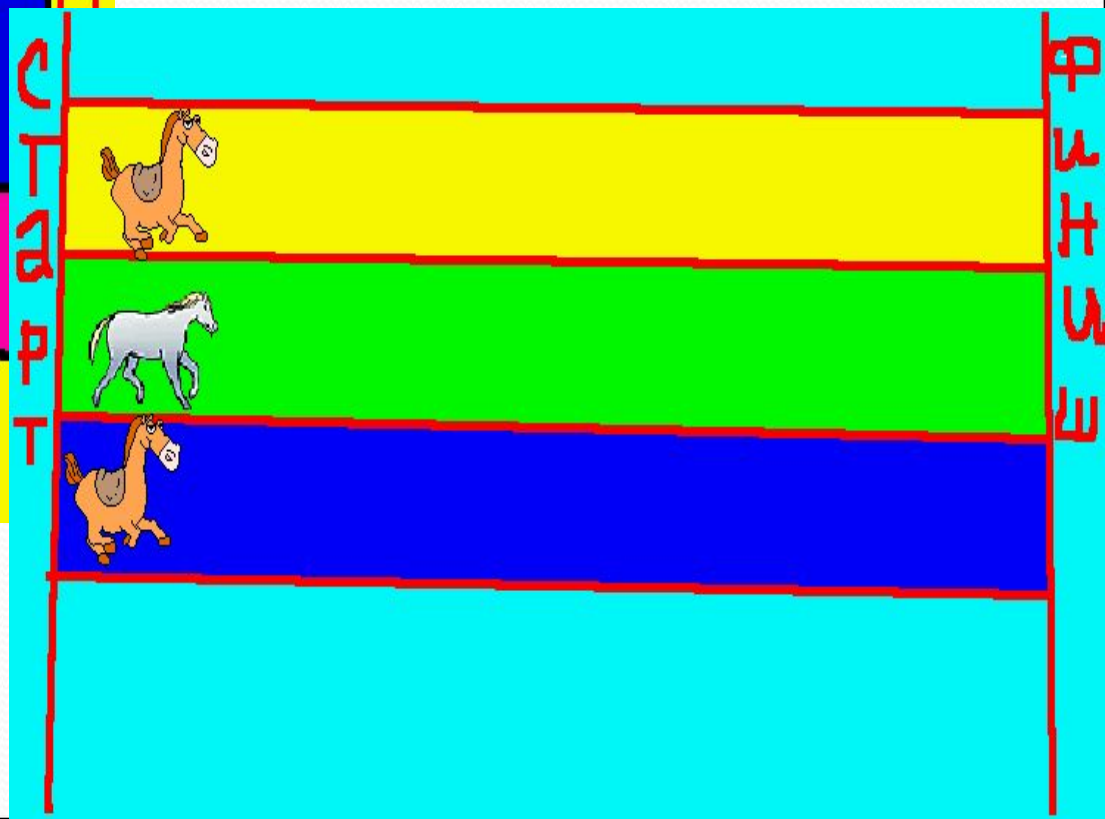
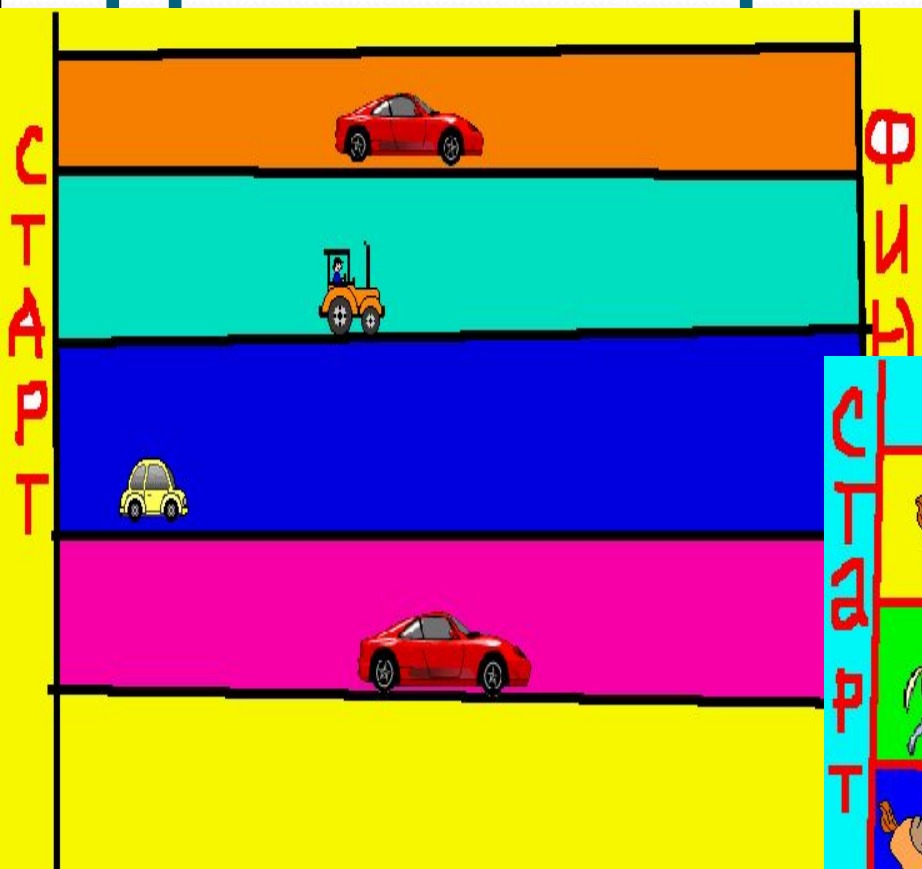
# Формы организации внеурочной деятельности

- беседа
- обучающая игра
- интерактивная экскурсия
- викторина
- сказочное путешествие
- выполнение самостоятельных творческих работ

# Деревенский пейзаж



ки» , «Скачки»



# «Кто быстрее?» ,

## Снегоступы

Кто быстрее?





# Проект «Праздники»



С днём рождения, школа!

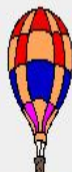


С днём Святого  
Валентина!





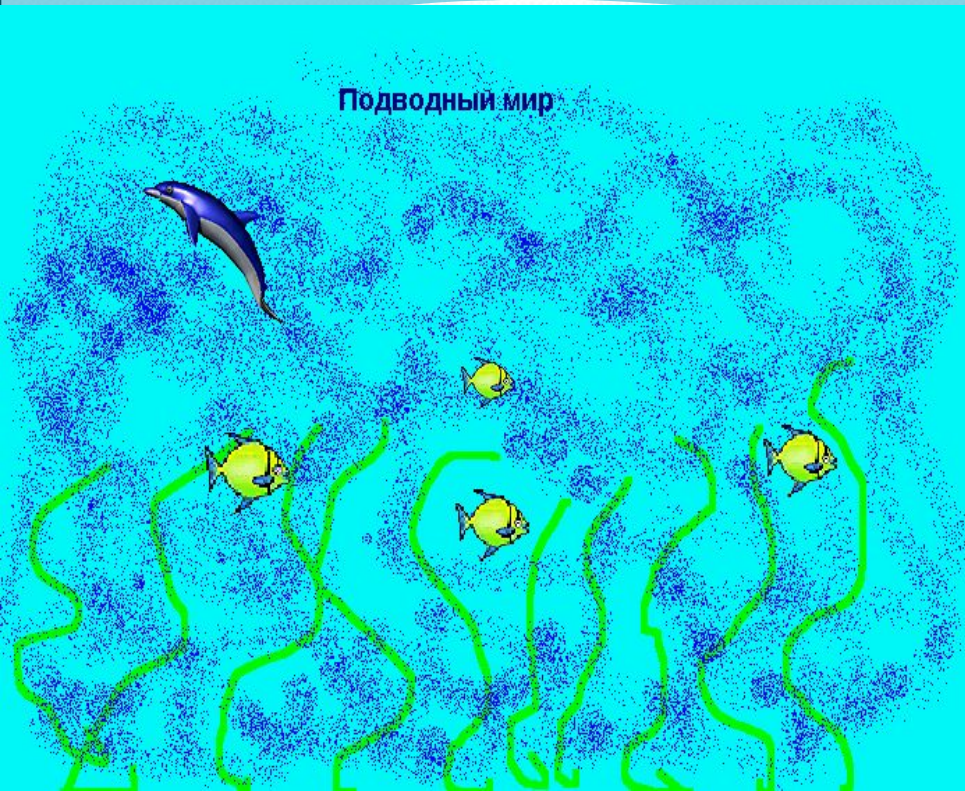
С Днём защитника  
Отечества!



С праздником 8 марта!



# Подводный мир



# Орнамент



загадка

Не куст, а с листочками,  
Не рубашка, а сшита,  
Не человек, а рассказывает.  
(книга)



Загадка

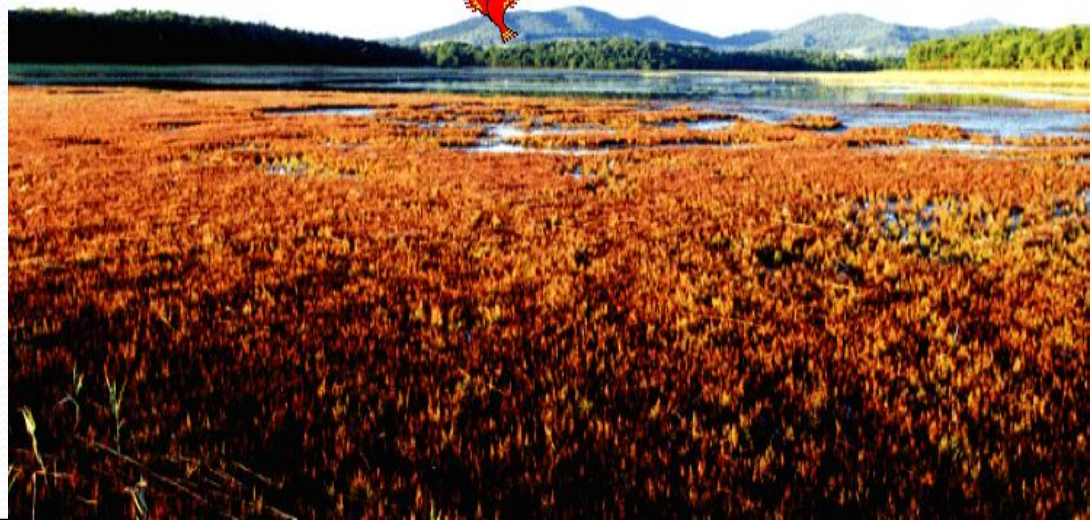
Сам алый, сахарный  
Кафтан зелёный,  
бархатный. (арбуз)



## Настроение



## Птицы



# Рефлексия

- **Мой проект называется**
- **Суть его**
- **Мне было ... работать**
- **Я научился...**
- **Проверим**

*«Пусть познает каждый творец,  
что не плоды, а цветы творчества  
нужны миру: не результат, а  
творческий процесс.»*

*К. Эрберг*





**Всем спасибо!**