

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ
«ШКОЛА № 1317»

улица Академика Анохина, дом 4 корпус 5, г. Москва, 119602
тел.: (495) 735-66-00, 735-66-11, 735-66-22, факс: (495) 735-66-33,
E-mail: 1317@edu.mos.ru, 1317@bk.ru, sch1317.mskobr.ru

ОКПО 26139669, ОГРН 5137746208507, ИНН/КПП 7729759977/772901001

«Согласовано»

Председатель МО

 Панова С.А.

Протокол № 1 от

«23» августа 2018 г.

«Согласовано»

Заместитель директора

по содержанию образования и
конвергенции

 Кис Р. Н.

«23» августа» 2018 г.

«Утверждаю»

Директор ГБОУ Школа

№ 1317

 Глебова В.А.

Приказ № 95/00 от

«23» августа 2018 г.



**Авторская образовательная программа
системы дополнительного образования**

по курсу «ЛогоМиры 3.0»

для 4-х классов

трехгодичного цикла обучения

**учителя информатики и ИКТ
Павловой Ирины Михайловны**

Москва
2018 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Происходящее в последние годы реформирование отечественного образования затронуло образовательный процесс современной школы, в том числе и начальной, акцентируя внимание на развитие творческих возможностей ребенка и формирование стремлений учащихся к самообразованию. Данная позиция нашла отражение в новом принципе — принципе творчества (креативности), который можно считать одним из центральных принципов современного образования. Новые принципы лично-ориентированного образования, индивидуального подхода, субъектности в обучении требуют в первую очередь новых методов обучения, которые формируют активную, самостоятельную позицию учащихся в учении; способствуют самореализации творческого потенциала и формированию готовности к предстоящей творческой деятельности; развивают проектные, рефлексивные, самооценочные умения и навыки, познавательный интерес учащихся; реализуют принцип связи обучения с жизнью, формируют информационные и коммуникативные компетенции. К таким методам можно отнести метод проектов, который не является принципиально новым в педагогической практике, но в настоящее время относится к педагогическим технологиям XXI века.

Современный человек не может жить в информационном обществе, не владея основами компьютерной грамотности, то есть умением управлять компьютером, вести с ним информационный диалог, использовать его как средство в своей повседневной деятельности.

Данная программа разработана на основе Письма Министерства образования Российской Федерации от 17.12.2001 №957/13-13, в котором компьютерную поддержку планированием курса для начальной школы рекомендуется осуществлять с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- Компьютерные азбуки и буквари для ознакомления работы с текстом;
- Компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;

- Компьютерные мозаики;
- Компьютерные среды управления исполнителем.

Программа соответствует «Обязательному минимуму содержания обучения образовательной области «Информатика» для средних общеобразовательных учреждений», разработанному А.А. Кузнецовым, А.Л. Семеновым и А.Ю. Уваровым, и Рекомендациям ЮНЕСКО-ЮФИП «Информатика в начальном образовании».

Данная учебная программа предназначена для организации занятий в рамках дополнительного образования по информатике и информационным технологиям. Она включает в себя знания по работе в интегрированной компьютерной среде Логомиры, версия 3.0, MS Word, MS Power Point, MS Microsoft Publisher, а также знакомство с основами проектной деятельности.

Программа построена по принципу дидактической спирали. На первом этапе осуществляется первоначальное знакомство учащихся с компьютером, формируются основы компьютерной грамотности и проектной деятельности. На последующих этапах изученный материал рассматривается на более высоком уровне, изучаются современные информационные технологии, а также систематизируются и классифицируются основные понятия.

Программа состоит из нескольких модулей и предполагает выполнение практических заданий по каждой теме. В результате обучения кроме необходимых в работе теоретических знаний и практических навыков ученики должны приобрести стойкий деятельностный мотив к использованию информационно-коммуникационных технологий на предметных уроках, что является первостепенной задачей.

Предлагаемые разработки уроков не ставят своей целью регламентацию действий учителя, а предполагают творческое использование данных материалов. В процессе работы имеется возможность формировать индивидуальные упражнения для учеников разного уровня подготовки. С этой целью подготовлены дополнительные материалы, которые содержатся в приложениях.

Учащиеся в процессе обучения по данной программе осваивают принципиальные основы работы в типовых компьютерных приложениях (текстовый редактор, графический редактор, приложение для подготовки презентаций), изучают основы алгоритмизации. Данный курс ориентирован на привитие учащимся навыков и умений, необходимых для решения задач, требующих продуманной последовательности действий, анализа содержания и структуры исходных и конечных данных. В процессе обучения происходит адаптация ребенка к компьютерной среде, изучение элементарных основ компьютерной грамотности и информационно-коммуникационных технологий, т.е. происходит формирование ИКТ-компетенций учащихся начальной школы.

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

Программа курса направлена на:

- создание учащимися собственного интерфейса для моделирования реального мира в мультипликационных сюжетах;
- изучение основ программирования;
- создание объектов с заданными свойствами (линии, прямоугольники, эллипсы определенного цвета и размера) и проведение над ними различных действий при помощи мыши;
- создание проектов, которые можно сравнить с альбомом для рисования с «живыми» страницами;
- изучение языка управления черепашкой;
- изучение основ создания рисунков с помощью векторных редакторов;
- создание компьютерных презентаций своих проектов;
- создание буклетов о своих проектах;
- формирование алгоритмического стиля мышления, что является одной из приоритетных задач базового курса информатики.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ

Программа рассчитана на применение в 2-х–4-х общеобразовательных классах при четырехгодичном цикле обучения.

ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Программа курса обучения составлена из расчета 72 учебных часа на 1-ый год обучения (по два часа в неделю) и 72 учебных часа на последующие годы (по два часа в неделю). Первый год обучения (2-ой класс) – 72 часа. Второй год обучения (3-ий класс) – 72 часа. Третий год обучения (4-ый класс) – 72 часа. Итого – 216 часов.

В программе предлагаются следующие формы работы:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- проектная деятельность;
- индивидуальное и коллективное выполнение проектов;
- выступление на школьной научно-практической конференции;
- презентация (защита) своих проектов перед аудиторией.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- формирование интереса к проектной деятельности, решение значимых личностных проблем;
- формирование интереса к предмету «Информатика и информационно-коммуникационные технологии»;
- умение конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве;
- воспитание ответственности, трудолюбия, бережного отношения к техническому оборудованию и программному обеспечению кабинета информатики;
- повышение мотивации к учению;
- приобретение коммуникативных навыков и умений (умение работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли – лидера, исполнителя, посредника и пр.);
- развитие интеллекта учащихся, чувства прекрасного, эстетического вкуса.

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ ОЖИДАЕМОГО РЕЗУЛЬТАТА

- защита индивидуальных и коллективных проектов;
- подготовка конкурсных работ;
- участие в школьных научно-практических конференциях;
- участие в дистанционных олимпиадах, окружных и городских конкурсах.

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ. НОВИЗНА

- программа составлена с учетом Стратегической цели информатизации системы Департамента образования города Москвы – «Обеспечения эффективности образовательного процесса, реализации современной системы образовательных приоритетов, формирования ИКТ-компетентности обучающихся», необходимости формирования ИКТ-компетенций школьников уже в начальной школе, что быстрее и проще будет сделать в системе дополнительного образования;
- программа позволяет создать условия для продуктивного использования ресурса детства в целях получения образования, адекватного творческой индивидуальности личности и её позитивной социализации;
- программа позволяет ориентироваться на интересы учащихся и потому помогает решать важные учебно-воспитательные задачи, углубляя и расширяя знания учащихся по информатике и информационным технологиям;
- программа составлена с учетом особенностей психического развития детей младшего школьного возраста, когда происходит интенсивное интеллектуальное развитие человека, интенсивное формирование учебной деятельности - ведущей деятельности этого возраста; в процессе обучения младшего школьника происходит не только усвоение отдельных знаний и умений, но и формирование таких мыслительных операций, как анализ, синтез, сравнение, абстрагирование, обобщение, классификация, систематизация;
- программа составлена с учетом психологических особенностей учащихся: они стремятся к самостоятельной работе, но, сталкиваясь с трудностями при выполнении работы, не проявляют должной настойчивости, теряют интерес к выполнению заданий - для предотвращения этого учитываются психологические особенности детей, учитель своевременно помогает ученикам, стимулирует интерес, оказывая психологическую поддержку, обеспечивает успешное завершение работ учащимися;
- близкое общение учителя с учащимися при выполнении индивидуальных проектных работ позволяет лучше узнать ученика, его стремления,

способности, а также, исходя из этого, руководить развитием его интересов к самостоятельной проектной деятельности.

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ:

- **формирование** первоначальной компьютерной грамотности и элементов информационной культуры;
- **формирование** навыков проектной деятельности;
- **формирование** первоначальных понятий об алгоритмах, программировании;
- **развитие** логико-алгоритмического, пооперационного и системного мышления учащихся, внимания, памяти;
- **формирование** умения подготавливать простые компьютерные проекты и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов;
- **формирование** навыков работы с клавиатурой и мышью;
- **развитие** умений ориентироваться в информационных потоках окружающего мира;
- **овладение** практическими способами работы с информацией: поиск, анализ, преобразование, передача, хранение информации; её использование в учебной деятельности и повседневной жизни;
- **формирование** навыков выступления с публичными презентациями проектов (защиты проектов);
- **развитие** интеграционных связей информатики и информационно-коммуникационных технологий с предметами, изучаемыми в начальной школе;
- **формирование** этических и нравственных норм использования компьютера и компьютерных сетей, бережного отношения к вычислительной технике.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

- предоставить учащимся максимальные возможности для обучения в области работы с компьютерными приложениями, а также в овладении начальными знаниями по программированию;
- освоить новые понятия и навыки, на которых базируется пользовательский курс:
 - ❖ устройство компьютера;
 - ❖ навыки работы с мышью и клавиатурой;
 - ❖ файловая система, файл;
 - ❖ работа с окнами;
 - ❖ редактирование текста и рисунка;
 - ❖ работа со шрифтами;
 - ❖ виды графики;
 - ❖ компьютерная презентация;
 - ❖ использование буфера обмена;
 - ❖ проект, учебный проект;
 - ❖ проектная деятельность;
 - ❖ этапы подготовки проекта;
 - ❖ типы проекта;
 - ❖ презентация проекта;
- сформировать знания учащихся в области компьютерного проектирования моделирования, основ алгоритмизации и программирования;
- сформировать и развить интерес учащихся к компьютерным технологиям и методам обработки информации;
- сформировать умения использовать компьютерные технологии для подготовки компьютерных проектов в различных предметных областях;
- обеспечить выработку у учащихся приемов и навыков самостоятельной проектной деятельности, которые в последствии могут стать основой для более серьезных исследований;
- воспитать ответственное отношение к выполнению заданий;
- поддержать и развить интерес, любознательность; потребность в приобретении новых знаний и способностей, получения их путем самообразования.

Курс помогает решить не только основные учебные задачи, но и широкий круг задач вспомогательного характера:

- развитие смекалки, скоростных качеств визуального диалога с компьютером, дизайнерского вкуса;
- формирование ценностных позиций по отношению к культурному наследию, уважению плодов чужого труда, эрудиции в вопросах визуальных искусств;
- расширение кругозора в области информационных технологий;
- эстетическое воспитание.

ВИДЫ ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

- изучение правил техники безопасности;
- гимнастика для рук, для глаз;
- физкультминутки;
- создание рисунков, новых форм в среде ЛОГОМИРЫ;
- программирование черепашек в среде ЛогоМиры;
- написание инструкций в виде команд и текстов программ в среде ЛогоМиры;
- подготовка текстовых документов в приложении MS Word, редактирование, форматирование;
- создание интерактивных презентаций в приложении MS Power Point;
- создание материалов для презентаций в приложении MS Microsoft Publisher;
- проведение защиты проекта.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Учащиеся должны:

знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- что для работы над проектом необходимо наличие социально значимой задачи (проблемы);
- что в результате проектной деятельности должен быть получен конечный продукт;
- что выполнение проекта начинается с планирования действий по разрешению проблемы;
- что интерфейс программной среды ЛОГОМИРЫ состоит из трех окон: Рабочее поле, Поле команд, Лист программ;
- что Черепашка и Рабочее поле являются объектами;
- что команда на языке программирования указывает действия объекту;
- что при записи команды на первом месте пишется название, а затем указываются параметры;
- что команды установки цвета меняют цвет фона Рабочего поля или Черепашки;
- что команды поворота меняют направление головы Черепашки;
- что редактирование включает в себя исправление ошибок, внесение изменений в текст;
- что форматирование текста меняет его внешний вид;
- что для текста можно установить размер, шрифт, стиль, цвет;
- что каждый абзац заканчивается переходом на новую строку;
- что анимация – это последовательное воспроизведение ряда статических картинок;
- что компьютерная презентация состоит из слайдов;
- что для управления переходами в презентации служат кнопки и ссылки.

уметь:

- осуществлять поиск социально значимой проблемы;
- составления плана работы над проектом;
- осуществлять поиск информации;
- сохранять проект на диске;
- различать направления движения Черепашки и менять их;

- задавать команды;
- изменять состояние пера;
- создавать рисунки с помощью Черепашки на Рабочем поле;
- работать с Листом программ;
- программировать смену форм Черепашки;
- создавать управляемые кнопки;
- работать с бегунками;
- набирать текст, вносить в него изменения;
- форматировать фрагмент текста;
- копировать текст;
- создавать компьютерную презентацию, состоящую из нескольких слайдов;
- создавать кнопки перехода;
- включать в презентацию гиперссылки.

Учебный план программы разработан в соответствии с:

- основными положениями Закона Российской Федерации «Об образовании»,
- Типовым положением об образовательном учреждении дополнительного образования детей;
- Положением о порядке аттестации и государственной аккредитации рекомендаций Министерства образования РФ «Организация и содержание аттестации образовательных учреждений дополнительного образования детей» и «Требований к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей» (18.06.2003 №28-02-484/16);
- Методическими рекомендациями по организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся в образовательных учреждениях г. Москвы (Приказ № 2-34-20 от 20.11.2003 Департамента образования города Москвы);
- санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03» (Постановление № 118 от 13.06.2003).

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Одной из актуальных проблем современной начальной школы является организация обучения младших школьников с использованием интегративных связей для обеспечения целостного восприятия окружающей действительности. Знания, приобретаемые учащимися на различных учебных предметах, должны пронизываться множеством взаимосвязей и складываться в единую картину.

Программа предусматривает различные формы и методы работы, как общие, так и специфические, связанные с применением средств компьютерных информационных технологий в связи с тем, чтобы, с одной стороны, свести работу за компьютером к регламентированной норме, а с другой стороны, достичь наибольшего педагогического эффекта.

В обучении учащихся по курсу применяются **методы:**

- словесные методы (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с книгой);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические методы (практические компьютерные работы);
- метод проектов;
- ролевой метод.

С целью повышения эффективности занятий учащиеся привлекаются к выполнению различных творческих заданий.

Большое влияние на многие стороны обучающего процесса оказывают организационные формы обучения. Они учат учащихся слушать, обсуждать при коллективной работе, сосредотачиваться и организовывать свою деятельность при индивидуальной работе. В рамках курса «Компьютерные проекты как средство формирования ИКТ-компетенций младших школьников» используются следующие **формы проведения обучения:**

- лекции с видео сопровождением;
- практические занятия на компьютерах,
- индивидуальная, парная, коллективная работа над проектом;
- дискуссия;

- ролевые игры;
- массовые мероприятия в школе;
- консультации.

Для организации практической части занятий разработан пакет заданий. Целями его использования являются развитие логического и алгоритмического мышления, формирование умений выявлять интегративные связи и навыков работы с использованием компьютерных информационных технологий. Задания в нем логически взаимосвязаны и расположены по возрастанию сложности. Формулировки заданий предполагают как непосредственное их выполнение на компьютере с учетом эргономических норм, так и предварительную (фронтальную, групповую или индивидуальную) работу учащихся с предложенным заданием, в результате которой выявляются необходимые знания и умения из других предметов, требуемые для выполнения задания.

Обучение учащихся в конце учебного года целесообразно завершить индивидуальной (или групповой) творческой работой по выбранной теме с последующей публичной ее демонстрацией, на которой учащиеся должны проявить использованные ими знания из других учебных предметов. Такая демонстрация творческих работ способствует выявлению конкретных интегративных связей информатики с другими дисциплинами.

Тематическое планирование учебного материала

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-ый год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Консультации
			теория	практика	
1.	Введение в среду Логомиры 3.0	18	4	14	
1.1	Техника безопасности в кабинете информатики. Знакомство с основными возможностями среды Логомиры 3.0		2		
1.2	Графический редактор Логомиров 3.0. Основные инструменты			8	
1.3	Сохранение проекта. Открытие проекта. Вставка рисунка из файла		2	6	
2.	Черепашка. Форма для черепашки	6	2	4	
2.1	Работа с меню форм			2	
2.2	Создание новой формы		2		
2.3	Инструмент Штамп			2	
3.	Работа с текстом	4		4	
3.1.	Создание текстового окна			2	
3.2.	Изменение характеристик текстового окна			2	
4.	Диалоговые окна	4		4	
4.1.	Оживление картинки			2	
4.2.	Команды движения			2	
5.	Мультимедийные объекты. Внедрение музыки и звука	2		2	
6.	Начало программирования	4	2	2	
6.1	Кнопка		2		
6.2	Лист программы			2	
7.	Копирование объектов	10	2	8	
7.1	Копирование с использованием буфера обмена			2	
7.2	Создание копии с использованием клавиши CTRL и левой кнопки мыши		2	6	
8.	Введение в проектную деятельность	6	4	2	
8.1.	Основные понятия проектной деятельности.		2		
8.2.	Специфика и применение проектной деятельности в сфере компьютерных технологий		2		
8.3.	Критерии оценивания проекта			2	
9.	Подготовка творческого проекта	16	2	14	
10.	Презентация проектов (защита)	2	2		
ИТОГО:		72	20	52	

2-ой год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Консульта ции
			теория	практи ка	
1.	Знакомство с текстовым процессором MS Word	11	4	7	
1.1	Техника безопасности в кабинете информатики. Знакомство с основными возможностями тестового процессора MS Word		1		
1.2	Ввод текста. Редактирование текста			4	
1.3	Копирование фрагментов текста			1	
1.4	Форматирование текста: шрифтовое оформление, цвет текста		1	1	
1.5	Форматирование текста: выравнивание текста, рамки, заливка		1		
1.6	Вставка рисунков в документ		1		
1.7	Оформление текста: объект WordArt			1	
2.	Логомиры 3.0. Работа с текстовыми окнами	6	2	4	
2.1.	Изменение размеров, местоположения текстового окна		1	1	
2.2.	Использование штампов черепашек для оформления проекта		1	3	
3.	Логомиры 3.0. Анимация	7	1	6	
3.1	Принципы классической анимации		1		
3.2	Команды движения			2	
3.3	Команды поворота			2	
3.4	Команда Новый_курс			2	
4.	Бегунки, музыкальные объекты	5	2	3	
4.1.	Бегунки		1	2	
4.2.	Музыкальный редактор		1	1	
5.	Управление объектами с помощью программ	7	1	6	
5.1	Поле команд		1	1	
5.2	Лист программ: основные команды Логомиров			5	
6.	Работа с несколькими листами	7	1	6	
6.1	Листы		1	1	
6.2	Создание многостраничного проекта			5	
7.	Знакомство с приложением MS Publisher	5	1	4	
7.1	Знакомство с основными возможностями приложения MS Publisher		1		
7.2	Подготовка буклетов			4	
8.	Проектная деятельность в области компьютерных информационных технологий	3	3		
8.1.	Различные способы формулирования целей и задач компьютерного проекта.		1		
8.2.	Работа над проектом: обоснование актуальности выбора темы.		1		

8.3.	Планирование основных этапов работы над проектом. Поиск информации		1		
9.	Подготовка индивидуального творческого проекта	7	2	5	
10.	Презентация индивидуальных проектов (защита)	2	2		
11.	Подготовка коллективного творческого проекта	10	2	8	
12.	Презентация коллективного проекта (защита)	2	2		
ИТОГО:		72	23	49	

3-ий год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Консультации
			теория	практика	
1.	Логомиры 3.0. Повторение	5	1	4	
1.1	Техника безопасности в кабинете информатики. Повторение базовых операций для создания рисунка		1	2	
1.2	Работа с черепашками			2	
2.	Логомиры 3.0. Работа с текстовыми окнами	5	1	4	
2.1.	Изменение характеристик текстового окна. Команды Спрячь текст, Покажи текст, Скажи		1		
2.2.	Печать содержимого текстового окна			4	
3.	Логомиры 3.0. Работа с несколькими черепашками	9	1	8	
3.1	Имена черепашек, активные черепашки		1		
3.2	Обращение к черепашке			2	
3.3	Команда Для			2	
3.4	Команда НРЗ			1	
3.5	Команда Штамп			1	
3.6	Программирование цвета			1	
3.7	Команды СЧ, ПЧ			1	
4.	Управление объектом с помощью программ	8	1	7	
4.1.	Команды пера черепашки ПО, ПП, НРП, НЦ			6	
4.2.	Команда Крась		1	1	
5.	Подготовка творческого проекта в среде Логомиры 3.0	4	1	3	
5.1	Планирование работ		1		
5.2	Создание многостраничного проекта			3	
6.	Новогодний КВН	1	1		
7.	Векторная и растровая графика	1	1		
8.	Flash. Интерфейс программы	10	2	8	
8.1	Панель инструментов: рисование карандашом и кистью			1	
8.2	Линия. Свойства линии			2	

8.3	Координатная линейка, направляющие, сетка		1	2	
8.4	Инструменты овал, прямоугольник.			2	
8.5	Редактирование рисунка. Инструмент Стрелка		1	1	
9.	Flash. Градиентная заливка	3	1	2	
9.1	Готовые варианты заливки			1	
9.2	Создание собственной заливки		1	1	
10.	Подготовка творческого проекта в приложении Flash	7	1	6	
11.	MS Power Point. Интерфейс приложения	7	2	5	
11.1	Назначение и возможности приложения Power Point.		1		
11.2	Дизайн презентации и макеты слайдов		1		
11.3	Создание презентации из нескольких слайдов.			2	
11.4	Настройка анимации, порядок анимации, смена анимации по щелчку мыши			2	
12.	Подготовка творческого проекта за 3-ий класс	10	2	8	
13.	Защита творческого проекта за 3-ий класс	2	2		
Итого:		72	17	55	

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Первый год обучения

Раздел 1. Введение в среду Логомиры 3.0 (18 ч.)

Цель обучения:

- изучение правил техники безопасности и поведения в кабинете информатики во время проведения занятий в системе дополнительного образования;
- знакомство с интерфейсом программной среды Логомиры 3.0, тремя составляющими его окнами: Рабочем полем, Полем команд, Листом программ;
- знакомство с основными инструментами графического редактора;
- изучение возможностей графического редактора при создании графических примитивов и простых изображений.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:
не требуется.

Содержание занятия:

Техника безопасности в кабинете информатики. Знакомство с основными возможностями среды Логомиры 3.0

Основные правила техник безопасности в кабинете информатики, действия ученика в различных ситуациях. Знакомство с основными возможностями среды Логомиры 2.0, демонстрация проектов, занявших призовые места на окружных и городских конкурсах.

Графический редактор среды Логомиры 3.0. Основные инструменты

Назначение и возможности среды. Запуск среды. Основные элементы экрана. Работа с меню программы. Меню рисования. Меню инструментов. Инструменты Карандаш, Ручка,

Прямоугольник, Закрашенный прямоугольник, Ластик, Заливка, Пульверизатор, Овал, Закрашенный овал, Выделение, Отмена последнего действия, Толщина линии. Панель цветов.

Проект 1. «Домик в деревне».

Проект 2. «Мой дом».

Проект 3. «Золотая осень».

Проект 4. «Букет в вазе».

Сохранение проекта. Открытие проекта. Вставка рисунка из файла

Сохранение проекта на диске (команда Файл → Сохрани проект). Открытие проекта с диска (команда Файл → Открой проект). Вставка рисунка из файла (команда Файл → Возьми → Рисунок).

Проект 5. «Вставка рисунка из файла».

Проект 6. «Домики поросят».

Знания и умения учащихся:

- знания правил техники безопасности в кабинете информатики;
- владение основными понятиями, необходимыми для работы в кабинете информатики;
- умение создавать изображение с помощью основных инструментов, раскрашивать созданные объекты;
- знание базовых правил сохранения своего проекта на диске, открытие его для продолжения работы;
- знание базовых приемов добавления в свою работу рисунка из файла.

Раздел 2. Черепашка. Форма для черепашки (6 ч.)

Цель обучения:

- знакомство с основным объектом ЛогоМиров черепашкой;
- формирование представления об управлении черепашкой.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- знание основных приемов подготовки графического изображения с помощью компьютера;
- практические навыки работы с манипулятором мышь;
- базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.

Содержание занятия:

Работа с меню форм

Обязательный объект Логомиров черепашка. Вырезание черепашки с помощью инструмента Ножницы, добавление черепашки, перемещение черепашки по Рабочему полю. Меню форм. «Одежда» для черепашки. Инструмент Лупа. Изменение размера черепашки.

Проект 7. «Летом на даче».

Создание новой формы

Пустая форма. Редактирование готовой формы. Создание новой формы. Импорт формы.

Проект 8. «Новогодняя ёлка».

Создание новой формы

Использование инструмента Штамп для создания оттиска на Листе проекта.

Проект 9. «Новогодние игрушки».

Знания и умения учащихся:

- начальные представления об основных объектах ЛогоМиров – Рабочем поле и черепашке;
 - умение изменять число черепашек в проекте, перемещать их по Рабочему полю проекта;
 - умение изменять форму черепашки, редактировать её;
 - умение создавать новую форму черепашки;
 - умение копировать форму черепашки;
 - умения пользоваться инструментом «Штамп», создавать с его помощью новые изображения.
-

Раздел 3. Работа с текстом (4 ч.)

Цель обучения:

- знакомство с особенностями текстового редактора ЛогоМиров 3.0;
- формирование представления о правилах подготовки текстового документа;
- знакомство с возможностями текстового окна.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятий:

Создание текстового окна

Инструмент Текстовое окно. Ввод текста. Основные правила набора текста.

Редактирование текста.

Проект 10. «Два весёлых гуся».

Изменение характеристик текстового окна

Выделение текста. Пункт меню Текст. Характеристики шрифта. Цвет шрифта.

Проект 11. «Песенки трех поросят».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых приемов подготовки и редактирования текстового документа;
 - освоение практических навыков набора текста;
 - знание механизма изменения характеристик текстового окна;
 - владение основными приемами изменения шрифта и цвета текстового фрагмента.
-

Раздел 4. Диалоговые окна (4ч.)

Цель обучения:

- рассмотрение возможностей задания команд черепашке через диалоговые окна;
 - знакомство с правилами написания команд в поле инструкций инструмента Глаз.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятий:

Оживление картинка

Инструмент Глаз. Диалоговые окна черепашки. Поле имени черепашки. Поле инструкций. Переключатель многократного выполнения команд. Правила набора инструкций.

Проект 12 . «На дороге».

Команды движения

Команда Вперед, команда Жди, команда Новая_форма.

Проект 12 . «На дороге (продолжение)».

Знания и умения учащихся:

- знание основных команд движения;
- владение основными приемами оживления черепашки;
- умение грамотно записывать команды для черепашки в поле инструкций диалогового окна.

Раздел 5. Мультимедийные объекты. Внедрение музыки и звука (2ч.)

Цель обучения:

- получение практических навыков импортирования музыки и звука в проект.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятия:

Техника безопасности в кабинете информатики. Импорт звука или музыки (команда Файл → Возьми → Звук (Музыка)). Запуск звука или музыки.

Проект 13 . «Музыкальный проект».

Знания и умения учащихся:

- владение практическими навыками добавления в проект звука или музыки;
 - владение практикой запуска звука или музыки;
 - умение удалять ненужные музыкальные объекты.
-

Раздел 6. Начало программирования (4 ч.)

Цель обучения:

- получение практических навыков начального программирования;
- практическое знакомство с технологией написания программ;

- выполнение индивидуального проекта, подразумевающего проектирование мини мультфильма.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - владение на начальном уровне приемами подготовки компьютерного проекта.
-

Содержание занятий:

Кнопка

Объект Логомиров 3.0 Кнопка. Режимы выполнения инструкций.

Проект 14 . «Ёлка в дома».

Лист программы

Написание программы, ее оформление. Переход с рабочего листа на лист программы и обратно.

Проект 14 . «Ёлка в дома (продолжение)».

Знания и умения учащихся:

- владение практическими навыками перехода с рабочего листа на лист программы и обратно;
- знание правил написания инструкции на кнопке;
- владение практикой размещения кнопки в проекте.

Раздел 7. Копирование объектов (10 ч.)

Цель обучения:

- получение практических навыков создания копии изображения и формы с помощью меню;
 - получение практических навыков создания копии фрагмента изображения с помощью клавиш и манипулятора мышь.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - базовые навыки работы с объектом черепашка.
-

Содержание занятий:

Копирование с использованием буфера обмена

Инструмент выделения. Копирование фрагмента изображения в буфер обмена (Редактор → Копируй). Вставка из буфера обмена (Редактор → Верни). Копирование форм.

Проект 15 . «Дед Мороз и снеговики».

Проект 16 . «Снегурочка».

Создание копии с использованием комбинации клавиши CTRL и манипулятора мышь

Выделение фрагмента изображения. Копирование с использованием клавиши **Ctrl** и левой кнопки мыши.

Проект 17 . «Ушки на макушке».

Проект 18 . «Матрешки».

Знания и умения учащихся:

- владение практикой выделения фрагментов изображения;
 - знание базовых приемов создания копии изображения с использованием буфера обмена;
 - знание базовых приемов получения копии формы;
 - знания приемов копирования фрагмента изображения с использованием клавиши CTRL и левой кнопки мыши.
-

Раздел 8. Введение в проектную деятельность (6 ч.)**Цель обучения:**

ознакомиться с основными понятиями проектной деятельности.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

не требуются.

Содержание занятий:**Основные понятия проектной деятельности**

Проект. Проектная деятельность. Типы проектов. Индивидуальные и коллективные проекты. Этапы подготовки проекта.

Специфика и применение проектной деятельности в сфере компьютерных технологий

Проекты, подготавливаемые на компьютере, их специфика.

Критерии оценивания проектов.

Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов.

Знания и умения учащихся:

- увидеть проблему (с помощью учителя);
 - поставить цель (с помощью учителя);
 - спланировать работу (с помощью учителя);
 - выработать критерии оценивания (с помощью учителя).
-

Раздел 9. Подготовка творческого проекта (16 ч.)**Цель обучения:**

- развитие творческих способностей, умение видеть проблему и находить пути ее решения;
 - воспитание трудолюбия, аккуратности.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - базовые навыки управления работой черепашки.
-

Содержание занятий:

Подготовка творческого проекта

Выбор значимой и интересной для ученика темы проекта. Планирование работ.

Подготовка проекта. Исправление ошибок и недочетов.

Проект 19. «Творческий проект».

Знания и умения учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - базовые навыки работы с объектом черепашка;
 - владение практикой выделения фрагментов изображения;
 - знание базовых приемов создания копии изображения с использованием буфера обмена;
 - владение практикой запуска звука или музыки;
 - владение практикой размещения кнопки в проекте.
-

Второй год обучения

Раздел 1. Знакомство с текстовым процессором MS Word (11 ч.)

Цель обучения:

- изучение правил техники безопасности и поведения в кабинете информатики во время проведения занятий в системе дополнительного образования;
- знакомство с интерфейсом текстового процессора MS Word;
- знакомство с основными инструментами текстового редактора;
- изучение возможностей текстового редактора при подготовке текстовых документов (редактирование и форматирование текста).

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

навыки работы с клавиатурой.

Содержание занятия:

Техника безопасности в кабинете информатики. Знакомство с основными возможностями текстового процессора MS WORD

Правила техники безопасности и алгоритм действий в чрезвычайных ситуациях: при пожаре и поражении электротоком. Знакомство с основными возможностями текстового процессора MS Word, демонстрация подготовленных с его помощью текстовых документов, проектов.

Ввод текста. Редактирование текста

Ввод текста, регистры ввода. Красная строка. Набор различных символов на клавиатуре. Вставка символов, удаление символов.

Проект 1. «Счастливый зонт».

Проект 2. «Альбом для рисования».

Проект 3. «Осень странная такая».

Проект 4. «Рисунок из символов».

Проект 5. «Снегирь».

Копирование фрагментов текста

Выделение фрагмента. Копирование с использование буфера обмена (команда Правка → Копировать и команда Правка → Вставить).

Проект 6. «Олень».

Форматирование текста: шрифтовое оформление, цвет текста

Шрифт и его параметры. Пункт меню Формат → Шрифт. Цветовое оформление текста.

Проект 7. «Красивый текст».

Форматирование текста: выравнивание текста, рамки, заливка

Выравнивание текста. Создание рамок и заливки (команда Формат → Границы и заливка).

Проект 8. «Пословицы и поговорки».

Вставка рисунков в текст

Вставка рисунка из файла (команда Вставка → Рисунок → Из файла). Формат рисунка.

Проект 9. «Листопад».

Оформление текста: Объект WordArt

Добавление объекта WordArt. Внесение изменений в текст. Изменение параметров объекта.

Проект 10. «Фигурный текст».

Знания и умения учащихся:

- знания правил техники безопасности в кабинете информатики;
 - знание основных правил набора и редактирования текста;
 - умение исправлять текст;
 - знание базовых правил сохранения своего проекта на диске, открытие его для продолжения работы;
 - знание базовых приемов форматирования текста (шрифтовое и цветовое оформление);
 - умение выравнивать текст;
 - знание базовых приемов добавления в свою работу рисунка из файла
 - умение добавлять в текст объекты WordArt.
-

Раздел 2. Логомиры 3.0. Работа с текстовыми окнами (6 ч.)

Цель обучения:

- расширение представлений о возможностях текстовых окон среды Логомиры 3.0;
 - формирование представления о возможностях оформления проектов.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- понимание основных правил при подготовке графического изображения с помощью компьютера;
 - практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятия:

Изменение размеров, местоположения текстового окна

Инструмент Текст. Изменение размеров окна с помощью инструмента Лупа и боковых маркеров. Перетаскивание текстового окна по Рабочему полю

Проект 11. «Цветок имен».

Использование штампов черепашки для оформления проекта

Изменение характеристик текстового окна. Поле «С именем». Поле «Прозрачный». Штамп (оттиск) текстового окна.

Проект 12. «Визитка».

Проект 13. «Открытка для учителя».

Проект 14. «Оформление любимой сказки».

Знания и умения учащихся:

- умение изменять размер текстового поля, делать его прозрачным;
 - умения пользоваться инструментом «Штамп», создавать с его помощью оттиски текстового поля и рисунков.
 - знание базовых приемов подготовки и редактирования текстового документа;
 - освоение практических навыков набора текста;
 - владение основными приемами изменение шрифта и цвета текстового фрагмента.
-

Раздел 3. Логомиры 3.0. Анимация (7 ч.)

Цель обучения:

- знакомство с командами движения и поворота;
 - формирование представления об углах поворота;
 - знакомство с правилами задания направлений движения черепашки.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды Логомиры 3.0.
-

Содержание занятий:

Принципы классической анимации

Принципы классической анимации. Двенадцать принципов Диснея. Команда Новая_форма.
Проект 15 «Прогноз погоды».

Команды движения

Команды движения: Вперед (вп), Назад (нд). Команда Жди. Параметры команд.
Проект 16 . «Мой садик».

Команды поворота

Команды поворота: Направо (пр), Налево (лв). Углы поворота.
Проект 17 . «Ночной город».

Команда Новый курс

Перемещение черепашки под произвольным углом. Направления движения.
Проект 18 . «Идем в гости».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых команд движения и поворота;
 - знание механизма задания направления движения;
 - владение основными приемами изменение направления движения.
-

Раздел 4. Бегунки, музыкальные объекты (5 ч.)

Цель обучения:

- рассмотрение возможностей изменения скорости движения с помощью инструмента Бегунок;
 - знакомство с правилами написания музыкальных мелодий.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - знания правил написания команд для черепашки;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятий:

Бегунки

Инструмент Бегунок. Начальное и конечное значения. Имя Бегунка. Команда задание

движения с использованием имени Бегунка.

Проект 19 . «Скоростное шоссе».

Проект 20 . «Соревнования собак».

Музыкальный редактор

Музыкальный редактор. Написание мелодии. Длительность звучание нот. Внесение изменений в уже написанные мелодии

Проект 21 . «Я – композитор!».

Знания и умения учащихся:

- знание основных команд движения;
 - владение основными приемами использования Бегунка;
 - умение грамотно записывать команды для черепашки в поле инструкций диалогового окна с указанием имени Бегунка в качестве параметра движения.
-

Раздел 5. Управление объектами с помощью программ (5 ч.)

Цель обучения:

- получение практических навыков начального программирования (написания и отладки программ);
 - практическое знакомство с технологией написания программ.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятия:

Поле команд

Управление работой черепашки с помощью поля команд. Написание команд. Отладка выполнения команд.

Проект 22 . «Лабиринт».

Лист программы: основные команды Логомиров

Лист программ. Основные команды: Вперед, Назад, Направо, Налево, Новый курс. Команда Повтори.

Проект 23 . «Ночной город (Продолжение)».

Проект 24 . «Снеговик идет к нам в гости».

Проект 25 . «На арене цирка».

Проект 26 . «Виртуальная открытка».

Знания и умения учащихся:

- владение практическими навыками написания инструкций черепашке;
 - владение практикой оформления программы;
 - умение переходить с листа проекта на лист программ и обратно.
-

Раздел 6. Работа с несколькими листами (7 ч.)

Цель обучения:

получение практических навыков подготовки многостраничного проекта с возможностью перехода с одного листа на другой.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - владение на начальном уровне приемами подготовки компьютерного проекта.
-

Содержание занятий:

Листы

Лист. Имя листа. Добавление листов в проект. Переименование листа.

Проект 27 . «Раз листочек, два листочек».

Создание многостраничного проекта

Подготовка многостраничных проектов. Организация переходов с листа на лист.

Копирование из проекта в проект.

Проект 28. «Цветочный коллаж».

Проект 29 . «Моя семья».

Знания и умения учащихся:

- владение практическими навыками перехода с рабочего листа на лист программы и обратно;
 - знание правил написания инструкции на кнопке;
 - владение практикой размещения кнопки в проекте.
-

Раздел 7. Знакомство с приложением MS Publisher (5 ч.)

Цель обучения:

- получение практических навыков создания буклета.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы по набору текста;
 - базовые навыки работы по копированию изображений.
-

Содержание занятий:

Знакомство с основными возможностями приложения MS Publisher

Интерфейс приложения. Быстрая публикация. Вставка рисунков. Ввод текста.

Проект 30 . «Наши Логомиры».

Подготовка буклетов

Буклет. Виды буклетов. Основные правила подготовки. Заполнение первой страницы (внешней). Заполнение внутренней страницы. Вставка своих рисунков, их формат.

Проект 31 . «Первый буклет».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых приемов подготовки буклета;
 - знание базовых приемов добавления в буклет своих изображений;
 - знание особенностей заполнения текстовых полей буклета.
-

Раздел 8. Проектная деятельность в области компьютерных информационных технологий (3 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве;
- воспитание ответственности.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- представление о типах проектов;
 - представление об этапах подготовки проекта.
-

Содержание занятий:

Различные способы формулирования целей и задач компьютерного проекта
Цели проекта. Задачи проекта.

Работа над проектом: обоснование актуальности выбора темы
Выбор темы проекта, ее актуальность.

Планирование основных этапов работы над проектом. Поиск информации
План работ по подготовке проекта. Этапы подготовки проекта. Информация, ее поиск.

Знания и умения учащихся:

- знание основных этапов подготовки проекта;
 - знание основных типов проектов;
 - умение поставить проблему.
-

Раздел 9. Подготовка творческого индивидуального проекта (6 ч.)

Цель обучения:

- развитие творческих способностей, умение видеть проблему и находить пути ее решения;
 - решение значимых личностных проблем;
 - повышение мотивации к учению;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - базовые навыки управления работой черепашки;
 - базовые навыки работы с инструментами приложений Ms Word, MS Publisher.
-

Содержание занятий:

Выбор темы проекта, основных этапов подготовки. Поиск информации. Подготовка

проекта.

Проект 32 . «Творческий индивидуальный проект».

Знания и умения учащихся:

- увидеть проблему и преобразовать ее в цель собственной деятельности;
 - поставить стратегическую цель (отдаленную по времени, но значимую) и разбить ее на тактические шаги;
 - оценить имеющиеся ресурсы, в том числе собственные силы и время, распределить их;
 - найти информацию;
 - спланировать свою работу;
 - выполнив работу, оценить ее результат;
 - увидеть допущенные ошибки и не допускать их в будущем.
-

Раздел 10. Защита творческого индивидуального проекта (1 ч.)

Цель обучения:

- развитие творческих способностей, умение представить свою работу аудитории;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

не требуются.

Содержание занятий:

Представление работы аудитории. Ответы на вопросы.

Знания и умения учащихся:

- умение подготовить выступление к защите проекта.
-

Раздел 11. Подготовка творческого коллективного проекта (6 ч.)

Цель обучения:

- развитие творческих способностей, умение видеть проблему и находить пути ее решения;
 - решение значимых личностных проблем;
 - повышение мотивации к учению;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений работы в группе.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - базовые навыки управления работой черепашки;
 - базовые навыки работы с инструментами приложений Ms Word, MS Publisher.
-

Содержание занятий:

Выбор темы проекта, основных этапов подготовки. Поиск информации. Подготовка проекта.

Проект 33 . «Творческий коллективный проект».

Знания и умения учащихся:

- увидеть проблему и преобразовать ее в цель собственной деятельности;
 - поставить стратегическую цель (отдаленную по времени, но значимую) и разбить ее на тактические шаги;
 - оценить имеющиеся ресурсы, в том числе собственные силы и время, распределить их;
 - найти информацию;
 - спланировать свою работу в составе группы;
 - выполнив работу, оценить ее результат, дать оценку работе других членов группы;
 - увидеть допущенные ошибки и не допускать их в будущем.
-

Раздел 12. Защита творческого коллективного проекта (1 ч.)

Цель обучения:

- развитие творческих способностей, умение представить свою работу аудитории;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений работы в группе.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

не требуются.

Содержание занятий:

Представление работы аудитории. Ответы на вопросы.

Знания и умения учащихся:

- умение работать в группе, распределять обязанности;
 - умение подготовить выступление к защите проекта.
-

Третий год обучения

Раздел 1. Логомиры 3.0. Повторение (5 ч.)

Цель обучения:

- изучение правил техники безопасности и поведения в кабинете информатики во время проведения занятий в системе дополнительного образования;
 - закрепление базовых навыков работы с графическим редактором среды Логомиры 3.0;
 - изучение новых возможностей графического редактора среды Логомиры 3.0.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- базовые навыки работы со средой Логомиры 3.0.
-

Содержание занятия:

Техника безопасности в кабинете информатики. Повторение базовых операций для создания рисунка

Правила техники безопасности и алгоритм действий в чрезвычайных ситуациях: при пожаре и поражении электротоком. Повторение базовых операций работы в графическом редакторе среды Логомиры.

Проект 1. «Цревна-лягушка».

Проект 2. «Слоник».

Работа с черепашками

Повторение основных команд при работе с черепашками. Знакомство с основными правилами создания перспективы в рисунке

Проект 3. «Перспектива в рисунке».

Проект 4. «Что нам стоит дом построить».

Знания и умения учащихся:

- знания правил техники безопасности в кабинете информатики;
 - знание основных правил подготовки рисунка в среде Логомиры 3.0;
 - умение редактировать рисунок;
 - знание базовых правил сохранения своего проекта на диске, открытие его для продолжения работы;
 - знание базовых приемов копирования фрагмента рисунка;
 - умение записывать команды черепашкам;
 - знание базовых команд управления черепашкой.
-

Раздел 2. Логомиры 3.0. Работа с текстовыми окнами (5 ч.)

Цель обучения:

- расширение представлений о возможностях текстовых окон среды Логомиры 3.0;
 - формирование представления о возможностях оформления проектов.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- понимание основных правил при подготовке тестовых фрагментов в среде Логомиры 2.0;
 - практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0.
-

Содержание занятия:

Изменение характеристик текстового окна. Команды Спрячь_текст, Покажи_текст, Скажи

Инструмент Текст. Вывод текста в текстовое окно. Работа с несколькими текстовыми окнами. Видимость окна.

Проект 5. «Наша новая реклама».

Печать содержимого текстового окна

Вывод (печать) содержимого текстового. Подготовка предметных проектов.

Проект 6. «Учим английский язык».

Проект 7. «Учимся с интересом».

Знания и умения учащихся:

- умение изменять размер текстового поля, делать его прозрачным, убирать имя текстового поля;
 - знание базовых приемов работы с несколькими текстовыми окнами;
 - освоение практических навыков вывода текста в несколько текстовых окон;
 - владение основными приемами изменения шрифта и цвета текстового фрагмента.
-

Раздел 3. Логомиры 3.0. Работа с несколькими черепашками (9 ч.)

Цель обучения:

- знакомство с командами управления черепашкой;
 - формирование представления о программировании цвета, т.е. написании инструкции по смене цвета для черепашки;
 - знакомство с правилами создания рисунка из штампов черепашки.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды Логомиры 3.0.
-

Содержание занятий:

Имена черепашек, активные черепашки

Изменение имени черепашки. Работа с активной черепашкой
Проект 8. «Кот и пес».

Обращение к черепашке

Обращение к черепашке по имени из поля команд и с помощью программы.
Проект 9. «Поделись улыбкою своей».

Команда Для

Команда работы одновременно с несколькими черепашками. Параметры команды
Проект 10. «В гостях у Лунтика».

Команда НРЗ

Изменение размера черепашки программным способом. Максимальный и минимальный размеры черепашки.
Проект 11. «На весеннем лугу».

Команда Штамп

Штамп формы черепашки (оттиск) программным способом.
Проект 11. «На весеннем лугу (продолжение)».

Программирование цвета

Программирование цвета. Инструкция черепашки при смене цвета.
Проект 12. «А черный лебедь на пруду»

Команды СЧ, ПЧ

Показать черепашку, спрятать черепашку Вов время выполнения проекта.
Проект 13. «Полет в облаках».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых команд обращения к черепашке;
 - знание механизма изменения размера черепашки, оставления штампа формы черепашки программным способом;
 - умение прятать и показывать черепашку во время выполнения программы;
 - владение основными приемами программирования цвета.
-

Раздел 4. Управление объектом с помощью программ (8 ч.)

Цель обучения:

- рассмотрение возможностей рисования пером черепашки;
 - знакомство с правилами написания команд управления пером черепашки.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - знания правил написания команд для черепашки;
 - базовые навыки работы с инструментами среды Логомиры 3.0.
-

Содержание занятий:

Команды пера черепашки ПО, ПП, НРП, НЦ

Перо черепашки. Поднять перо, опустить перо. Изменение размера пера и цвета пера.

Проект 14 . «Черепашка учится рисовать».

Проект 15 . «Зигзаг».

Проект 16 . «К нам приходил слон?».

Проект 17 . «Черепашкины цветы».

Команда Крась

Закрашивание замкнутых фигур

Проект 18 . «Рисуем и закрашиваем»

Знания и умения учащихся:

- знание основных команд управления пером черепашки;
 - умение грамотно записывать команду Крась для закрашивания замкнутой фигуры.
-

Раздел 5. Подготовка творческого проекта в среде Логомиры 3.0 (4 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве;
 - решение значимых личностных проблем;
 - повышение мотивации к учению;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений (умение работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли – лидера, исполнителя, посредника и пр.);
 - воспитание ответственности.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
-

- базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - владение на начальном уровне приемами подготовки компьютерного проекта.
-

Содержание занятия:

Планирование работ

Разработка сюжета. Подбор материала.

Проект 19. «Новогодняя сказка».

Подготовка многостраничного проекта

Работа над проектом

Проект 19. «Новогодняя сказка».

Знания и умения учащихся:

- увидеть проблему и преобразовать ее в цель собственной деятельности;
 - поставить стратегическую цель (отдаленную по времени, но значимую) и разбить ее на тактические шаги;
 - оценить имеющиеся ресурсы, в том числе собственные силы и время, распределить их;
 - добывать информацию, критически оценивать ее, ранжировать по значимости, ограничивать по объему, использовать различные источники, в т.ч. людей, как источник информации;
 - планировать свою работу;
 - выполнив работу, оценить ее результат, сравнить его с тем, что было заявлено в качестве цели работы;
 - увидеть допущенные ошибки и не допускать их в будущем.
-

Раздел 6. Новогодний КВН (2 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных способностей учащихся.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды ЛогоМиры 3.0;
 - подготовка домашнего задания.
-

Содержание занятий:

Выступление команд с домашним заданием. Участие в конкурсах.

Знания и умения учащихся:

- знание правил написания команд;
 - владение компьютерной терминологией;
 - знание основных понятий среды Логомиры 3.0..
-

Раздел 7. Векторная и растровая графика (1 ч.)

Цель обучения:

ознакомиться с возможностями векторного редактора.

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами графического редактора.
-

Содержание занятия:

Векторная и растровая графика. Возможности приложения Flash.

Знания и умения учащихся:

- знание преимуществ и недостатков растровой и векторной график;
 - умение приводить примеры на растровую и векторную графику.
-

Раздел 8. Flash. Интерфейс программы (10 ч.)

Цель обучения:

- получение практических навыков работы с инструментами приложения Flash.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами графического редактора.
-

Содержание занятий:

Панель инструментов: рисование карандашом и кистью

Интерфейс приложения. Панель инструментов. Карандаш. Кисть.

Проект 20 . «В лесу».

Линия. Свойства линии

Линия. Панель Свойств. Толщина линии. Стиль линии.

Проект 21. «Утенок».

Проект 22. «Орнамент».

Координатная линейка, направляющие, сетка

Линейки. Сетка. Направляющие. Расстояние между линиями. Цвет сетки.

Проект 23. «Рыцарский замок».

Проект 24. «Невозможный треугольник».

Инструменты овал, прямоугольник.

Овал. Прямоугольник, его опции.

Проект 25. «Новые дома».

Проект 26. «Заяц и капуста».

Редактирование рисунка. Инструмент Стрелка

Инструмент Стрелка. Изменение контура фигуры.

Проект 27. «И снова елка».

Проект 28. «Лягушка, рыбки и все, все».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых приемов подготовки рисунка в векторном редакторе;
 - знание базовых приемов использования инструмента Стрелка;
 - знание особенностей работы с сеткой.
-

Раздел 9. Flash. Градиентная заливка (3 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свой цвет;
 - умение использовать готовые варианты градиентной заливки.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами приложения Flash.
-

Содержание занятий:

Готовые варианты заливки

Градиентная заливка. Линейная заливка. Радиальная заливка. Готовые варианты заливки на панели цветов.

Проект 29. «Мышка».

Проект 30. «Лоскутное одеяло».

Создание собственной заливки

Маркеры цвета. Вид заливки.

Проект 31. «Клоуны».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых приемов использования готовых вариантов градиентной заливки;
 - знание базовых приемов создания собственной заливки.
-

Раздел 10. Подготовка творческого проекта в приложении Flash (6 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве;
 - решение значимых личностных проблем;
 - повышение мотивации к учению;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений (умение работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли – лидера, исполнителя, посредника и пр.);
 - воспитание ответственности.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами приложения Flash.
-

Содержание занятий:

Планирование основных этапов работы над проектом. Поиск информации. Работа над проектом

Проект 32. «Творческий проект».

Знания и умения учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами приложения Flash;
 - умение увидеть проблему и спланировать свою работу.
-

Раздел 11. MS Power Point. Интерфейс приложения (6 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных навыков учащихся;
 - умение самостоятельно создавать презентации;
 - формирование представления о возможностях приложения Power Point.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - навыки набора текста.
-

Содержание занятий:

Назначение и возможности приложения Power Point

Презентация. Основные правила подготовки презентаций. Возможности Power Point.

Проект 33. «Моя первая презентация».

Дизайн презентации и макеты слайдов

Макет слайда. Разметка слайда. Дизайн презентации.

Проект 33. «Моя первая презентация (продолжение)».

Создание презентации из нескольких слайдов

Переход со слайда на слайд с помощью щелчка мыши. Запуск презентации.

Проект 34. «Необычное об обычном».

Настройка анимации, порядок анимации, смена анимации по щелчку мыши

Анимация в Power Point. Анимация текста. Анимация рисунка.

Проект 35. «Множества».

Знания и умения учащихся:

- знание базовых приемов создания презентации;
 - умение разрабатывать свой дизайн слайдов;
 - знание базовых приемов создания анимации в презентации.
-

Раздел 12. Подготовка творческого проекта за 3-ий класс (10 ч.)

Цель обучения:

- развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве;
- решение значимых личностных проблем;

- повышение мотивации к учению;
 - приобретение коммуникативных навыков и умений (умение работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли – лидера, исполнителя, посредника и пр.);
 - воспитание ответственности.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- знание основных понятий о проектной деятельности;
 - практические навыки работы с манипулятором мышь;
 - базовые навыки работы с инструментами среды Логомиры 3;
 - базовые навыки работы с инструментами приложений Flash, MS Power Point.
-

Содержание занятий:

Планирование основных этапов работы над проектом. Поиск информации. Работа над проектом.

Проект 36. «Творческий проект за третий класс».

Знания и умения учащихся:

- увидеть проблему и преобразовать ее в цель собственной деятельности;
 - поставить стратегическую цель (отдаленную по времени, но значимую) и разбить ее на тактические шаги;
 - оценить имеющиеся ресурсы, в том числе собственные силы и время, распределить их;
 - добывать информацию, критически оценивать ее, ранжировать по значимости, ограничивать по объему, использовать различные источники, в т.ч. людей, как источник информации;
 - планировать свою работу;
 - выполнив работу, оценить ее результат, сравнить его с тем, что было заявлено в качестве цели работы;
 - • увидеть допущенные ошибки и не допускать их в будущем.
-

Раздел 13. Защита творческого проекта (2 ч.)

Цель обучения:

- умение представлять свою работу аудитории, аргументировано отвечать на вопросы.
-

Требуемый уровень начальной подготовки учащихся:

- навыки выступления перед аудиторией.
-

Содержание занятий:

Выступление с сообщением о проекте.

Знания и умения учащихся:

- знание цели проекта;
 - знание основных этапов подготовки своего проекта;
 - знание основных приемов, используемых при подготовке проекта.
-

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

- ЛОГОМИРЫ. Версия 3.0
- MS Power Point
- MS Microsoft Publisher

В качестве языка начального обучения программированию выбран язык Лого, который имеет следующие преимущества:

- возможность написания команд и идентификаторов на русском языке, как в полной, так и в сокращенной форме;
- крупный шрифт, уменьшающий напряжение глаз при работе;
- наличие достаточного числа черепашек, что позволяет легко создавать несложные игровые программы с небольшим числом персонажей;
- дополнительные (графические и звуковые) средства среды ЛогоМиры: редактор фона, редактор форм черепашек, звуковой редактор, элементы графического интерфейса (кнопки и бегунки).
- низкие требования к аппаратуре и совместимость с широким кругом IBM-совместимых компьютеров.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОДДЕРЖКА

- «Форма» (Alisa Studio);
- «Фактура» (Alisa Studio);
- «Мир информатики» («Кирилл и Мефодий»)
- Дракоша и занимательная информатика (Media)
- Компьютер Ежика (Смешарики)
- Создание мультфильмов (Cartoon Comics)

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы необходимо:

1. наличие необходимых условий для занятий: компьютерный класс со свободным пространством, где можно заниматься 15 участникам;
2. наличие в кабинете видеопроектора для демонстрации учебного материала;
3. подбор заинтересованных участников программы;
4. последовательное выполнение задач и целей, поставленных программой;
5. для оценки деятельности и результатов выполнения заданий каждого ученика может быть использована индивидуальная карточка
6. для того, чтобы учащиеся занимались с удовольствием, педагогу необходимо: разъяснять ученикам познавательную задачу так, чтобы она становилась их личной задачей; возбуждать интерес учащихся, мобилизуя их познавательные усилия и, прежде всего, их внимание; обсуждать с учащимися способы решения задачи, проблемы, разрабатывать гипотезы и пути их проверки; восстанавливать в памяти учащихся предшествующий познавательный опыт, необходимый для усвоения нового знания; создавать элементы новизны средствами обучения, занимательностью изложения материала, подбором интересных и значимых заданий и примеров; ставить дополнительные вопросы и, если необходимо, обсуждать их. В дидактике доказано, что злейший враг учения - это скука. Поэтому в работе педагога на занятии должны быть интегрированы воедино знания предмета, профессиональное мастерство и артистизм.

№ урок а	Тема урока	Дата	Кол-во часов
Логомиры 3.0 для 4 классов			
I четверть			
1.	Техника безопасности в кабинете информатики. Повторение базовых операций для создания рисунка	.09.2018	1
2.	Повторение базовых операций для создания рисунка	.09.2018	1
3.	Работа с черепашками	.09.2018	1
4.	Работа с черепашками	.09.2018	1
5.	Работа с черепашками. Рюкзак черепашки	.09.2018	1
6.	Инструмент Текст. Вывод текста в текстовое окно	.09.2018	1
7.	Инструмент Текст. Вывод текста в текстовое окно	.09.2018	1
8.	Работа с несколькими текстовыми окнами. Видимость окна.	.09.2018	1
9.	Работа с несколькими текстовыми окнами. Видимость окна.	.09.2018	1
10.	Работа с несколькими черепашками	.10.2018	1
11.	Работа с несколькими черепашками	.10.2018	1
12.	Управление черепашкой с помощью Бегунка	.10.2018	1
13.	Управление черепашкой с помощью Бегунка	.11.2018	1
14.	Управление черепашкой с помощью Бегунка	.10.2018	1
15.	Команда Нов_место	.10.2018	1
16.	Команда Нов_место	.10.2018	1
17.	Программирование цвета	.10.2018	1
18.	Передача управления другой черепашке	.10.2018	1
19.	Передача управления другой черепашке	.11.2018	1
II четверть			
20.	Команды пера черепашки ПО, ПП	.11.2018	1
21.	Команды пера черепашки ПО, ПП	.11.2018	1
22.	Команды пера черепашки НРП	.11.2018	1
23.	Команды пера черепашки НЦ, НМ	.11.2018	1
24.	Команды пера черепашки НЦ, НМ	.11.2018	1
25.	Команда Крась	.11.2018	1
26.	Команда Крась	.11.2018	1
27.	Команда Крась	.12.2018	1
28.	Выбор темы проекта. Этапы подготовки проекта.	.12.2018	1

29.	Работа над проектом	.12.2018	1
30.	Работа над проектом	.12.2018	1
31.	Работа над проектом	.12.2018	1
32.	Работа над проектом	.12.2018	1
33.	Работа над проектом	.12.2018	1
34.	Работа над проектом	.12.2018	1
35.	Защита проекта	.12.2018	1
III четверть			
36.	Техника безопасности. Flash. Создание и редактирование рисунка	.01.2019	1
37.	Рисование карандашом и кистью. Прямоугольник. Овал.	.01.2019	1
37	Рисование карандашом и кистью. Прямоугольник. Овал.	.01.2019	1
38.	Выделение объектов. Трансформация выделенных объектов. Свободная трансформация	.01.2019	1
39.	Выделение объектов. Трансформация выделенных объектов. Свободная трансформация	.01.2019	1
40.	Точки трансформации. Режим редактирования заливки.	.01.2019	1
41.	Группировка объектов	.01.2019	1
42.	Группировка объектов	.02.2019	1
43.	Инструмент Текст. Маркеры текстового блока	.02.2019	1
44.	Инструмент Текст. Маркеры текстового блока	.02.2019	1
45	Временная диаграмма. Обычные слои. Создание нового слоя. Изменение порядка следования слоев.	.02.2019	1
46.	Временная диаграмма. Обычные слои. Создание нового слоя. Изменение порядка следования слоев.	.02.2019	1
47	Покадровая анимация	.02.2019	1
48.	Шкала кадров. Ключевые кадры	.02.2019	1
49.	Анимация движения	.03.2019	1
50.	Автоматическая анимация. Начальное и конечное положение объекта	.03.2019	1
51.	Анимация формы	.03.2019	1
52.	Анимация изменения цвета и формы графического объекта	.03.2019	1
53.	Выбор темы проекта. Подбор информации.	.03.2019	1
54.	Работа над проектом	.03.2019	1
55.	Работа над проектом	.03.2019	1
56.	Работа над проектом	.03.2019	1
57.	Работа над проектом	.03.2019	1
IV четверть			

58.	MS Power Point. Подготовка интерактивных презентаций	.04.2019	1
59.	Шаблон. Использование шаблонов для оформления каждого слайда проекта	.04.2019	1
60.	Показ слайдов → Управляющие кнопки	.04.2019	1
61.	Показ слайдов → Управляющие кнопки	.04.2019	1
62.	Ссылка. Ссылка на другой слайд	.04.2019	1
63.	Планирование основных этапов работы над проектом. Поиск информации. Работа над проектом	.04.2019	1
64.	Работа над проектом	.04.2019	1
65.	Работа над проектом	.04.2019	1
66.	Работа над проектом	.05.2019	1
67.	Работа над проектом	.05.2019	1
68.	Работа над проектом	.05.2019	1
69.	Работа над проектом	.05.2019	1
70.	Работа над проектом	.05.2019	1
71.	Работа над проектом	.05.2019	1
72.	Демонстрация слайд-шоу и выступление с сообщением о проекте.	.05.2019	1
73.	Демонстрация слайд-шоу и выступление с сообщением о проекте.	.05.2019	1

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. ЛОГОМИРЫ. Версия 2.0. Руководство пользователя: Учебное пособие/пер. с англ. С.Ф. Сопрунова. - М.: Институт новых технологий образования.
2. Белова Г.В. Программирование в среде Лого. Первые шаги. –М. СОЛОН-пресс, 2006. – 128 с.: ил. – (Серия «Дистанционное обучение»)
3. Информатика 2. Пособие для учителя. Москва, «Просвещение», Институт Новых Технологий, 2002 г.
4. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей. Москва, «Слог-Пресс-Спорт», 1999
5. Машбиц Е.И., Каптелинин В.Н., Маргулис Е.Д. Введение в язык Лого. Киев, «Высшая школа», 1989.
6. Павлова И.М. Компьютерное проектирование в начальной школе в среде «Логомиры» // Информатика и образование. - 2006. – № 12. - С. 79-86.
7. Павлова И.М. Организация проектной деятельности в начальной школе (на примере использования приложения Macromedia Flash MX)». –М.: ВНТИЦ, 2006. – № 50200601439.
8. Павлова И.М. Подготовка компьютерных проектов учащимися начальных классов (на примере работы со средой ЛогоМиры 2.0)». –М.: ВНТИЦ, 2006. – № 50200601438.
9. Павлова И.М., Власова Н.Г. Macromedia Flash MX в модулях. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №3 – 2006. – М.: Образование и информатика, 2006. – 112 с.: ил.
10. Павлова И.М. Компьютерные проекты в начальной школе, или Эти сказочные птицы. // Игры, обучение и Интернет / Под общ. ред. Е.В. Алексеевой. – М.: Некоммерческое партнерство «Современные технологии в образовании и культуре», 2006. - С. 62-69 .
11. Павлова И.М. Практические задания для работы в графическом редакторе // Информатика и образование. – 2002. – № 10. - С. 35-44.

12. Павлова И.М. Применение компьютерных технологий в проектной деятельности младших школьников // Информатика и образование. - 2007. – № 5. - С. 122-123.
13. Павлова И.М. Турнир по информатике // Информатика и образование. - 2002. – № 12. - С. 83-87.
14. Павлова И.М. Урок информатики в 1 классе на тему «Решение логических задач и использование математических навыков» // Информатика и образование. - 2005. - № 10. - С. 84-94.
15. Павлова И.М. Обобщающие уроки по курсу информатики III класс // Информатика и образование. - 2007. – № 10. - С. 13-40.
16. Яковлева Е.И. Логомозаика, Москва, ИНТ, 1996.
17. Методические рекомендации по организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся в образовательных учреждениях г. Москвы : Приказ № 2-34-20 от 20.11.2003 Департамента образования города Москвы [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://pages.marsu.ru/iac/educat/nauka/metod_rec_moskov.html

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ДЕТЯМ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики. Программирование в среде Logo. Факультативный курс. - СПб.: БВХ-Петербург, 2002.
2. ЛОГОМИРЫ. Версия 2.0. Руководство пользователя: Учебное пособие/пер, с англ. С.Ф. Сопрунова. - М.: Институт новых технологий образования.

Список Интернет – ресурсов

1. WWW.solnet.ee
2. <http://toonz.euro.ru/disney1.htm>
3. <http://mus-ani.samara.ru>
4. <http://www.raskraska.ru/main.html>
5. <http://multfilm.naradyge.ru/>