

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА «УСИНСК» РЕСПУБЛИКИ КОМИ
КОМИ РЕСПУБЛИКАСА «УСИНСК» МУНИЦИПАЛЬНОЙ КЫТШЛӦН
АДМИНИСТРАЦИЯЫН ВЕЛӖДӖМӖН ВЕСЬКӖДЛАНӢ

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа"
с. Усть-Уса



Муниципальной бюджетной общеоб-
разовательной велӖданӢ
«Общеобразовательной шӖр
школа» Усвавомсикт

Рассмотрено
методическим советом школы
Протокол № 11 от 26.05.2025 г.



Утверждаю
Директор школы
М.А. Святохо
Приказ № 209 от 26.05.2025 г

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерная логика»**

Возраст учащихся 7-10 лет
Срок реализации 1 год
Составитель: Мочалова Ирина Александровна
педагог дополнительного образования

село Усть-Уса
2025 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная логика» для подготовительной группы детского сада, 1, 2, 3 классов. Программа реализуется в рамках общеинтеллектуального направления и рассчитана на 111 часов в год, 3 часа в неделю.

Программа составлена с учётом:

- Закона РФ от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации",
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норма СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»),
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. №196 (в действующей редакции).

Направленность программы.

Направлена на воспитание творческой личности, раскрытие творческих способностей ребёнка, обеспечение широких возможностей для художественного самовыражения, саморазвития средствами компьютерной графики и анимации, знакомство с основными понятиями логики.

Актуальность программы.

Немаловажную роль в образовательно-воспитательном процессе играет использование информационных технологий. При проведении занятий, использует технические средства обучения. В качестве иллюстративного материала на занятиях используются мультимедийные презентации, поскольку это позволяет максимально эффективно использовать особенности восприятия каждого обучаемого. Использование мультимедиа позволяет насытить занятие разнообразными материалами, расширяет возможности варьирования различных форм воздействия и работы, делает занятие на порядок ярче и насыщеннее. Учитываются и соблюдаются условия охраны труда и техники безопасности воспитанников на занятиях.

Отличительные особенности программы.

Особенностью программы является то, что она даёт возможность каждому ребёнку попробовать свои силы в разных программах и разных формах работы, выбрать приоритетное направление и максимально реализовать себя в нём. Все занятия построены в игровой форме с помощью метода активного обучения. В виде мультика на экране ребята видят задачу и стараются логически ее решить. Обучающиеся не только занимаемся на компьютерах, часто занятия проходят с различными логическими задачами – лего, оригами, конструкторы, пластилин.

Адресат программы.

Программа адресована детям от 7-10 лет.

3 группы:

1 группа (адаптирована для работы с детьми из подготовительной группы детского сада, 1 класс) – 6 человек;

2 группа (2 класс) – 6 человек;

3 группа (3-4 класс) – 6 человек.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий.

Все занятия курса будут проводиться на обновленной материально-технической базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Занятия содержат интерактивные методы:

- творческие задания;
- игровые элементы;
- мозговой штурм;
- интерактивные лекции (использование видеоматериала).

Информационно-практические методы:

- уроки-лекции;
- уроки-беседы;
- дискуссии;
- семинары-практикумы.

В процессе обучения используются различные дидактические материалы: презентации по темам курса, видеоматериалы, схемы и т.п.

Срок и освоение программы.

1 год обучения, 111 часов (3 часа в неделю).

Режим занятий.

По одному часу в каждой группе. Понедельник, вторник, четверг.

Цель программы.

развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

Задачи:

Образовательные -

- формировать умения и навыки выполнения логических и творческих заданий различной направленности, навыки самостоятельной деятельности: определения цели, планирования этапов работы, самоконтроля, самоанализа, самооценки;

Воспитательные -

- воспитывать коммуникативную культуру, внимание и уважение к своим товарищам, терпимость к чужому мнению.

Развивающие -

- развивать мыслительные процессы и индивидуальные способности учащихся, культуру устной и письменной речи, самостоятельность творческого мышления учащихся в исследовательской деятельности и уметь использовать полученные знания на практике.

Содержание курса

Учебный план

№	Название раздела	Количество часов								
		1 класс			2 класс			3 класс		
		Все го	Теор ия	Практи ка	Все го	Теор ия	Практи ка	Всег о	Теор ия	Практи ка
1	Сказочная логика	8	1	7	14	1	13	6	1	5
2	Деревенские забавы	7	-	7	13	-	13	14	-	14
3	Творческая среда	22	3	19	10	2	8	17	2	15
	Итого	37	4	33	37	3	34	37	3	34

Содержание учебного плана

Содержание разделена на три раздела:

1 группа:

Сказочная логика – работа на компьютере, посредством игры знакомство детей с возможностями анимации.

Деревенские забавы - создание собственных узоров в данной компьютерной среде.

Творческая среда – работа над проектом.

2 группа:

Сказочная логика – рисование и раскрашивание героев сказки.

Деревенские забавы – иллюстрирование.

Творческая среда - работа над проектом.

3 группа:

Сказочная логика - рисование и раскрашивание героев сказки.

Деревенские забавы – мультипликация.

Творческая среда - работа над проектом.

1 группа:

Раздел 1. Сказочная логика

Теория: Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере. Знакомство с устройствами компьютера.

Практика: Понятия вверх, вниз, вправо, влево, учимся работать компьютерной мышкой.

Игра «Колобок» Изучение персонажей, знакомство со сказкой (посредством игры знакомство детей с возможностями анимации). Моделирование сюжетных ситуаций. Иллюстрирование сказки. Сказки перемешались, игра «Что не так».

Игра «Теремок». Изучение персонажей, знакомство со сказкой. Игра «Найди лишнее». Понятия вверх, вниз, вправо, влево. Моделирование сюжетных ситуаций. Иллюстрирование сказки.

Раздел 2. Деревенские забавы

Практика: Игра «Хохлома». Знакомство с возможностями программы. Знакомство с промыслом. Создание узоров по образцу. Создание собственных узоров в данной компьютерной среде.

Игра «Ферма». Знакомство с предметами деревенского быта. Знакомство с домашними животными в деревне. Знакомство с сельскохозяйственной техникой и инструментами. Самостоятельная работа. Анализ самостоятельной работы.

Знакомство с дикими животными средней полосы России. Работа с картой на компьютере.

Раздел 3. Творческая среда

Теория: Программа «Перволого». Знакомство с панелью инструментов.

Практика: Программа «Перволого». Выделение существенных признаков предметов. Знакомство с закладками. Знакомство с командами управления черепашками. Выделение существенных признаков группы предметов. Обучение черепашки. Выявление закономерностей в расположении предметов. Работа над проектом «Курочка Ряба». Рисование персонажей сказки. Выявление закономерностей в расположении предметов. Работа над проектом. Решение логических задач. Придание элементов анимации черепашкам. Показ проектов.

Урок загадок. Загадки по содержанию русских народных сказок.

Логика и конструирование. Рисование предметов русского быта. Рисование дома сказочных героев (Бабы Яги, Лешего, Змея Горыныча). Программа «Перволого». Озвучивание сказки «Курочка Ряба». Настройка звука в проекте, распределение звука по слайдам - «Курочка Ряба». Чему мы научились?

Знакомство с героями сказки «Царевна Лягушка». Диагностика внимания и памяти. Рисование лягушки из сказки «Царевна Лягушка». Придание анимации лягушке. Наложение звука. Показ готовых проектов.

2 группа:

Раздел 1. Сказочная логика

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Введение.

Практика: Изучаем понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево» Программа «Страна фантазия». Раскрашивание героев сказки «Петушок золотой гребешок». Раскрашивание героев сказки «Аленушка и братец Иванушка». Выделяем существенные признаки предметов. Раскрашивание героев сказки «По шучьему велению». Знакомимся с множествами. Раскрашивание героев сказки «Неграмотная деревня». Знакомимся с вложенными множествами. Раскрашивание героев сказки «Иван - царевич». Логика и русский язык. Отгадывание загадок. Конструктор. Создание дома для героев сказки «Лиса и заяц». Путешествие в страну Зазеркалье. Создание дома для героев сказки «Лиса и заяц». Симметрия. Программа «Учимся рисовать». Рисование героев сказки «Жар-Птица и Василиса-царевна». Паркет. Рисование героев сказки «Лиса, заяц и петух». Готовимся к контрольной работе. Чему мы научились?

Раздел 2. Деревенские забавы.

Практика: Тухраint. Иллюстрирование сказки «Гуси-лебеди». Иллюстрирование сказки «Грибы». Повторим изученный материал. Логические концовки. Решаем логические задачи. Знакомимся с отрицанием. Логика и математика. Программа «Логомиры». Создание анимации к сказке «Три медведя»

Раздел 3. Творческая среда

Теория: Знакомство с массивами

Практика: Программа «Перволого». Изучение новых команд. Работаем с массивами. Повторим изученный материал. Готовимся к годовой контрольной работе. Программа «Перволого». Изучение новых команд. Чему мы научились? Годовая контрольная работа. Повторение пройденного. Показ готовых проектов.

3 группа:

Раздел 1. Сказочная логика

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Как появился компьютер, из чего состоит компьютер.

Практика: Paint. Рисование героев русских народных сказок. Колобок. Лиса - Патрикеевна. Теремок и его жители. Гуси-лебеди. Как используются компьютеры в жизни человека. Повторение. Всего понемногу. Что такое информация? Как можно передать или получить информацию?

Раздел 2. Деревенские забавы

Практика: Какие свойства есть у информации? Создание мультипликационного фильма в технике «перекладывание». Программа «WindowsMovieMakers». Сказка «Барин и гусак». Кодирование информации. Учимся кодировать информацию с помощью алфавита, пронумерованного по порядку. Учимся кодировать информацию с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке. Учимся кодировать информацию с помощью трафарета. Создание слайд-шоу по мотивам русских народных сказок о животных. Программа «Мовави». Как хранится информация? Как можно организовать хранение информации? Готовимся к контрольной работе. Контрольная работа. Что такое «базы данных»? Учимся обрабатывать информацию и заполнять базы данных. Поиск информации.

Раздел 3. Творческая среда

Теория: Программа «Paint».

Практика: Программа «Paint». Поиск информации. Изучение и иллюстрация русских народных промыслов «Хохлома». Повторим изученный материал. Изучение и иллюстрация русских народных промыслов «Жостово». Готовимся к контрольной работе. Чему мы научились? Истина и ложь. Высказывания со словами-кванторами Программа «Paint». Изучение и иллюстрация русских народных промыслов «Гжельская роспись». Учимся делать выводы. Чему мы научились за год. Контрольная работа. Изучение и иллюстрация русских народных промыслов «Городец».

Планируемые результаты.

В результате изучения данного курса обучающиеся получают возможность формирования:

Личностные

- уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков;

- сотрудничать с учителем и сверстниками в разных ситуациях.

Метапредметные

- формировать умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;

- формировать умение планировать и контролировать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;

- осваивать начальные формы рефлексии.

- овладевать современными средствами массовой информации: сбор, преобразование, сохранение информации;

- соблюдать нормы этики и этикета;

- Овладевать логическими действиями анализа, синтеза, классификации по родовидовым признакам; устанавливать причинно-следственные связи.

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);

- Учиться аргументировать, доказывать;

- Учиться вести дискуссию.

Предметные

- выделять свойства предметов;

- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность;

- сопоставлять части и целое для предметов и действий;

- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;

- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний;
- проводить аналогию между разными предметами;
- выполнять логические упражнения на нахождение закономерностей, сопоставляя и аргументируя свой ответ;
- рассуждать и доказывать свою мысль и свое решение.

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	8 сентября	31 мая	37	111	111	Еженедельно по понедельникам, вторникам и пятницам

Методическое обеспечение.

Образцы работ по компьютерной графике и презентации.

Материально-техническое обеспечение программы.

Занятия проводятся в Центре гуманитарного и цифрового профилей «Точка Роста».

Перечень оборудования учебного кабинета: классная доска, столы и стулья для учащихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов.

Перечень технических средств обучения: компьютер, принтер, телевизор.

Литература.

Гарифуллина Р.П. Развитие творческих способностей детей младшего возраста посредством компьютерной анимации // Скиф. Вопросы студенческой науки. 2022. № 3 (67). С. 123-127.

Еланская А.А. Эволюция мультипликации, или интеграция анимации в процесс образования, воспитания и развития ребенка // Современное дошкольное образование. 2023. № 2 (116). С. 7-9.

Емельянова А.А. Двенадцать принципов классической анимации и их применение в современной компьютерной графике // Научный Лидер. 2022. № 24 (69). С. 13-15.

Куцепалова О.А. Озвучивание анимации как средство развития фонематического восприятия и фонетических навыков интонирования // Проблемы современной лингводидактики. 2022. № 18. С. 4-9.

Рожицына Ю.П. История анимации // Молодой ученый. 2022. № 25 (420). С. 424-428.

Симонович, С.В. Занимательный компьютер : книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев.- 3-е изд., доп. и перераб.- М. : АСТ-Пресс : Инфорком-Пресс, 2001.- 368 с.- (Занимательные уроки).

Ситникова А.А., Сертакова Е.А. Художественный образ искусственного интеллекта в анимации XXI века // Социология искусственного интеллекта. 2022. Т. 3. № 2. С. 57-70.