

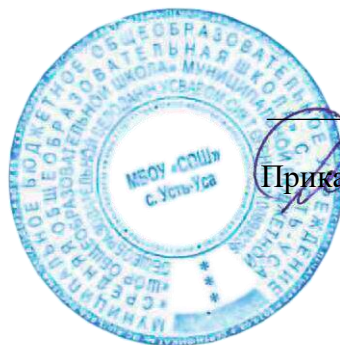
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА «УСИНСК»  
«УСИНСК» КАР КЫТШЫН МУНИЦИПАЛЬНОЙ ЮКОНЛОН  
АДМИНИСТРАЦИЯСА ЙӖЗӖС ВЕЛӖДӖМӖН ВЕСЬКӖДЛАНӖН

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



Муниципальной бюджетной  
общеобразовательной велӖданӖн  
«Общеобразовательной шӖр школы»  
Усавом сикт

Рассмотрено  
методическим советом школы  
Протокол № 4 от 06.06.2023



Утверждаю  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Е.В.

Дьячкова

Приказ № 235 от 06. 06.2023

**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

2023 год

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная логика» для 1, 2, 3 классов разработана на основе модернизированной программы развивающего курса «Логические игры» Тур С.Н., Бокучаевой Т.П. Программа реализуется в рамках общеинтеллектуального направления и рассчитана на 102 часа 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 интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

#### *Актуальность программы.*

Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

#### *Отличительные особенности программы.*

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

#### *Адресат программы.*

Программа адресована детям от 7-10 лет.

3 группы:

1 группа (1 класс) – 8 человек;

2 группа (2 класс) – 5 человек;

3 группа (3 класс) – 8 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		
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика
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 разделено на три раздела:

1 класс:

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 класс:

Сказочная логика – рисование и раскрашивание героев сказки.

Деревенские забавы – иллюстрирование.

Творческая среда - работа над проектом.

3 класс:

Сказочная логика - рисование и раскрашивание героев сказки.

Деревенские забавы – мультипликация.

Творческая среда - работа над проектом.

1 класс:

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 «Перволог». Знакомство с панелью инструментов.

Практика: Программа «Перволог». 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 «Куручка 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 «Перволог». Озвучивание сказки «Куручка Ряба». Настройка звука в проекте, распределение звука по слайдам - «Куручка 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 класс:

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 щучьему 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». Паркеты. 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 класс:

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».

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	1 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.*

Агаркова Н. В. Нескучная математика. 1 – 4 классы. Занимательная математика. Волгоград: «Учитель», 2007

- Агафонова И. Учимся думать. Занимательные логические задачи, тесты и упражнения для детей 8 – 11 лет. С. – Пб, 1996
- Асарина Е. Ю., Фрид М. Е. Секреты квадрата и кубика. М.: «Контекст», 1995
- Белякова О. И. Занятия математического кружка. 3 – 4 классы. – Волгоград: Учитель, 2008.
- Лавриненко Т. А. Задания развивающего характера по математике. Саратов: «Лицей», 2002
- Сахаров И. П. Аменицын Н. Н. Забавная арифметика. С.- Пб.: «Лань», 1995
- Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. М.: Академкнига/Учебник, 2002
- Сухин И. Г. Занимательные материалы. М.: «Вако», 2007г
- Узорова О. В., Нефёдова Е. А. «Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы. М., 2004
- Шкляр Т. В. Как научить вашего ребёнка решать задачи. М.: «Грамотей», 2004
- Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе. М.: «Панорама», 2006.