

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА №55
ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА:

Педагогическим Советом
ГБОУ школа № 55
Приморского района
Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 № 5

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ школа № 55
Приморского района
Санкт-Петербурга
_____/ Е.В. Андреева
Приказ от 29.08.2025 № 130

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**к дополнительной общеразвивающей программе
технической направленности
«Мир логики»
на 2025-2026 учебный год**

Возраст учащихся: 7-11 лет
Год обучения: 2-ой

Разработчик:
Архипова Татьяна Юрьевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Программа «Мир логики» имеет техническую направленность и предполагает базовый уровень освоения.

В группе – не менее 15 человек;

На 2 год обучения принимаются все учащиеся прошедшие 1-ый год обучения

Цель и задачи программы

Цель: формирование основ логического и алгоритмического мышления детей.

Задачи:

Образовательные:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов.

2. Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

3. Воспитательные:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;

Добавлено примечание ([U1]): Глаголы не подходят. Сформировать, познакомить.

- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ

**учащихся первого года обучения по программе
«Мир логики»**

п/п	Дата проведения		Тема	Кол-во часов	Организация деятельности	Формы контроля
	План	Факт				
1	1.09		Техника безопасности. Программное обеспечение, виды ПК	2	Вводная лекция	Входной контроль
2	3.09		Повторение. Текстовый редактор	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
3	8.09		Повторение. Текстовый редактор	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
4	10.09		Повторение. Текстовый редактор	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
5	15.09		Повторение. Графический редактор	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
6	17.09		Повторение. Графический редактор	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
7	22.09		Графический редактор Gimp.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
8	24.09		Графический редактор Gimp.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
9	29.09		Графический редактор Gimp.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
10	1.10		Gimp -создание фона для мультика	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
11	6.10		Gimp – создание спрайта для мультика.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
12	8.10		Gimp – свободная тема.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
13	13.10		Повторение. PowerPoint.	2	Проект	
14	15.10		Повторение. PowerPoint.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
15	20.10		Повторение. PowerPoint. Презентация будущего мультфильма.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
16	22.10		Повторение. Линейные программы	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
17	27.10		Повторение. Цикл	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
18	29.10		Повторение. Программы повторители	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
19	5.11		Повторение. Работа со спрайтами	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
20	10.11		Повторение. Блоки движения	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
21	12.11		Повторение. Координатная сетка	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
22	17.11		Повторение. Запись звука	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
23	19.11		Повторение. Сообщения и события	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль

п/п	Дата проведения		Тема	Кол-во часов	Организация деятельности	Формы контроля
	План	Факт				
24	24.11		Повторение. Условный оператор	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
25	26.11		Повторение. Повороты в направлении.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
26	1.12		Повторение. Условия и оператор выбора.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
27	3.12		Повторение. Координаты. Изменение координат.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
28	8.12		Проект «Мульти-пульти»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
29	10.12		Проект «Мульти-пульти»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
30	15.12		Проект «Фильм»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
31	17.12		Проект «Фильм»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
32	22.12		Проект «Фильм»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
33	24.12		Проект «Фильм» - защита	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
34	29.12		Случайные числа и диапазоны.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
35	12.01		Практика. Scratch. Случайные числа.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
36	14.01		Типы данных и операторы.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
37	19.01		Практика. Scratch. Угадай число.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
38	21.01		Переменные в играх.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
39	26.01		Практика. Scratch. Переменные в играх. Пинг-понг.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
40	28.01		Переменная как параметр.	2	Проект	Текущий контроль
41	2.02		Практика. Scratch. Генерация цветков.	2	Проект	Текущий контроль
42	4.02		Практика. Scratch. Генерация цветков.	2	Проект	Текущий контроль
43	9.02		Практика. Чат-бот.	2	Проект	Текущий контроль
44	11.02		Практика. Чат-бот.	2	Проект	Текущий контроль
45	16.02		Практика. Презентация Чат-бота	2	Проект	Текущий контроль
46	18.02		Классы и объекты.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль

п/п	Дата проведения		Тема	Кол-во часов	Организация деятельности	Формы контроля
	План	Факт				
47	25.02		Практика. Scratch. Свободное падение.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
48	2.03		Локальные и глобальные переменные.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
49	4.03		Практика. Scratch. Снегопад -1часть.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
50	11.03		Практика. Scratch. Снегопад -1часть.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
51	16.03		Практика. Проект «Снегопад»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
52	18.03		Практика. Проект «Снегопад»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
53	23.03		Практика. Проект «Скроллинг»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
54	25.05		Практика. Проект «Скроллинг»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
55	30.03		Проект «Логическая игра».	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
56	1.04		Проект «Логическая игра».	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
57	6.04		Проект «Логическая игра».	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
58	8.04		Проект «Логическая игра» - защита.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
59	13.04		Проект «Викторина»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
60	15.04		Проект «Викторина»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
61	20.04		Проект «Викторина»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
62	22.04		Проект «Викторина» - защита.	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
63	27.04		Проект «Игра – стратегия»	2	Работа с ТЗ	Текущий контроль
64	29.04		Проект «Игра – стратегия»	2	Проект	Текущий контроль
65	4.05		Проект «Игра – стратегия»	2	Проект	Текущий контроль
66	6.05		Проект «Игра – стратегия» - защита	2	Проект	Текущий контроль
67	13.05		Индивидуальный проект. Планирование	2	Индивидуальный проект.	Текущий контроль
68	18.05		Индивидуальный проект. Работа над проектом	2	Индивидуальный проект.	Текущий контроль
69	20.05		Индивидуальный проект. Работа над проектом	2	Индивидуальный проект.	Текущий контроль
70	25.05		Индивидуальный проект. Работа над проектом	2	Индивидуальный проект.	Текущий контроль

п/п	Дата проведения		Тема	Кол-во часов	Организация деятельности	Формы контроля
	План	Факт				
71	27.05		Индивидуальный проект. Тестирование программы	2	Индивидуальный проект.	Текущий контроль
72	28.05		Индивидуальный проект. Редактирование Подготовка защитного слова. Защита проектов	1 1	Индивидуальный проект.	Итоговый контроль
Итого				144		

Содержание программы

Раздел 1. Повторение офисных программ

Урок 1. Техника безопасности. Программное обеспечение, виды ПК

Теория. Программное обеспечение, виды ПК.

Урок 2. Повторение. Текстовый редактор

Практика. Фигуры и схемы в текстовом процессоре.

Урок 3. Повторение. Текстовый редактор

Практика. Редактирование текста.

Урок 4. Повторение. Текстовый редактор

Практика. Форматирование текста.

Урок 5, 6. Повторение. Графический редактор

Практика. Графические фигуры и их комбинации, заливка.

Практика. Персонажи из мультиков.

Урок 7,8,9 Графический редактор Gimp.

Практика. Практическая работа по отработке навыка работы в Gimp.

Практика. Работа со слоями

Практика. Работа с графическими примитивами.

Урок 10, 11, 12. Gimp.

Практика. создание фона для мультика

Практика. создание спрайта для мультика.

Практика. свободная тема.

Урок 13,14, 15. Повторение. PowerPoint.

Практика. Создание презентации

Практика. Фон, анимация

Практика. Проект

Раздел 2 Scratch Junior

Урок 16. Повторение. Линейные программы

Практика. Работа с технологической картой.

Урок 17. Повторение. Циклы.

Практика. Работа с технологической картой.

Урок 18. Повторение. Программы повторители
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 19. Повторение. Работа со спрайтами
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 20. Повторение. Блоки движения
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 21. Повторение. Координатная сетка
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 22. Повторение. Запись звука
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 23. Повторение. Сообщения и события
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 24. Повторение. Условный оператор
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 25. Повторение. Повороты в направлении.
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 26. Повторение. Условия и оператор выбора.
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 27. Повторение. Изменение координат.
Практика. Работа с технологической картой.
Урок 28, 29. Проект «Мульти-пульти».
Урок 30, 31, 32. Проект «Фильм».
Урок 33. Защита проекта «Фильм».
Урок 34. Случайные числа. Диапазоны и области координат.
Урок 35. Практика. Создание области сцены для появления или движения объекта. Создание условий для оптимального способа для решения предложенной задачи. Блоки из группы «Операторы»: математические, строковые, условные.
Урок 36. Типы данных.
Урок 37. Практика. Игра «Угадай число»
Урок 38. Переменные.
Урок 39. Практика. Переменные в играх. Пинг-понг.
Урок 40. Переменная как параметр.
Урок 41, 42. Практика. Блок рисования «Перо».
Урок 43, 44, 45. «Чат-бот» и его презентация
Урок 46. Классы и объекты.
Урок 47. Практика. Свободное падение.

Урок 48. Локальные глобальные переменный.

Урок 49, 50. Практика. Снегопад -1 часть.

Урок 51, 52. Практика. Проект «Снегопад»

Урок 53, 54. Практика. Проект «Скроллинг»

Урок 55, 56, 57. Проект «Логическая игра».

Урок 58. Проект «Логическая игра» - защита.

Урок 59, 60, 61. Проект «Викторина»

Урок 62. Проект «Викторина» - защита.

Урок 63, 64, 65. Проект «Игра – стратегия»

Урок 66. Проект «Игра – стратегия» - защита.

Раздел 3. Индивидуальный проект.

Урок 67. Планирование.

Теория. Обсуждение идей. Планирование проекта. Главные герои. Сюжет.

Урок 68 - 70. Работа над проектом.

Практика. Работа над проектом. Создание главных героев.

Программирование.

Урок 71. Тестирование программы

Практика. Тестирование программы, обнаружение ошибок, нечетностей.

Урок 72. Редактирование – изменение ошибок в программе, Подготовка защитного слова. Защита проектов.

Практика. Презентация проектов.