

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Смоленской области  
Муниципальное образование  
«Рославльский район» Смоленской области  
МБОУ «Средняя школа № 1»

**ПРИНЯТО**

на заседании педагогического  
совета школы  
Протокол от 29.08.2024г. № 1

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом по МБОУ  
«Средняя школа №1»  
от 30.08.2024г. № 259

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
«Основы логики и алгоритмики»  
для обучающихся 2 «Б» класса  
начального общего образования  
на 2024-2025 учебный год

Полекутина Ольга Александровна,  
учитель начальных классов

Рославль, 2024

## Содержание программы внеурочной деятельности

### 1. Цифровая грамотность

Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок. Программное обеспечение. Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами. Файлы и папки.

### 2. Теоретические основы информатики

Информатика и информация. Понятие «информация». Восприятие информации. Органы восприятия информации. Виды информации по способу восприятия. Носитель информации. Хранение, передача и обработка как информационные процессы. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление информации. Виды информации по способу представления. Введение в логику. Объект, имя объектов, свойства объектов. Высказывание. Истинность простых высказываний. Высказывание с отрицанием.

### 3. Алгоритмы и программирование

Определение алгоритма. Команда, программа, исполнитель. Свойства алгоритма. Линейные алгоритмы. Работа в среде формального исполнителя. Поиск оптимального пути.

### 4. Информационные технологии

Стандартный текстовый редактор. Набор текста. Создание и сохранение текстового документа. Клавиши редактирования текста. Редактирование текста. Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти.

## Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики»

В результате изучения курса в школе у обучающихся будут сформированы следующие результаты.

### Личностные результаты

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

- Гражданско – патриотического воспитания первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений

- Духовно – нравственного воспитания

проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности; принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые стро

ятысянапроявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

- Эстетического воспитания

использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности

- Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия

соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе ин-формационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью

- Трудового овспитания

осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям

- Экологического воспитания

проявление бережного отношения к природе; неприятие действий, приносящих вред природе

- Ценности научного опзнания.

формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

осознание ценности познания, проявление познавательного интереса,

активности,

инициативности,

любопытности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные учебные действия:

- Базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

- объединить части объекта (объекты) по определённому признаку;

- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

- базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

— с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;

— сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);

— проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта и изучения связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);

— формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);

— прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствий в аналогичных или сходных ситуациях;

- работа с информацией:

— выбирать источник получения информации;

— согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;

— распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;

— соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

— анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;

— самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

- общение:

— воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

— проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

— признавать возможность существования разных точек

зрения;

— корректно и аргументированно высказывать своё мнение;

— строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

— создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);

— готовить небольшие публичные выступления;

— подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

- совместная деятельность:

— формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного

формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;  
— оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

- самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

- выстраивать последовательность выбранных действий;

- самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты

К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся научится

1. Цифровая грамотность:

- различать аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок;

- иметь представление о программном обеспечении компьютера: программное обеспечение, меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами;

- иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»)

2 Теоретические основы информатики:

- правильно использовать понятия «информатика» и «информация»;

- различать органы восприятия информации;

- различать виды информации по способу восприятия;

- использовать понятие «носитель информации»;

- уметь определять основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;

- уметь работать с различными способами организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы;

- знать виды информации по способу представления;

- уметь оперировать логическими понятиями;

- оперировать понятием «объект»;

- определять объект по свойствам;

- определять истинность простых высказываний;

- строить простые высказывания с отрицанием

3. Алгоритмы и программирование:

- определять алгоритм, используя свойства алгоритма;

- использовать понятия «команда», «программа», «исполнитель»;

- составлять линейные алгоритмы и действовать по алгоритму;

- осуществлять работу в среде формального исполнителя

4. Информационные технологии:

- создавать текстовый документ различными способами;

-

набирать, редактировать и сохранять текст средствами стандартного текстового редактора;

- знать клавиши редактирования текста;

-

создавать графический файл средствами стандартного графического редактора;

- уметь пользоваться основными инструментами стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти

# КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Коли- честв о часов	Форма проведения занятия	ЦОР/ ЭОР	Дата проведения	
					план	факт
1.	Информатика и информация	1	Занятие-путешествие	<a href="https://easyen.ru/lo/ad/informatika/2_klass/osnovy_logiki_2_klass_gorjachev_a_v/399-1-0-4153">https://easyen.ru/lo/ad/informatika/2_klass/osnovy_logiki_2_klass_gorjachev_a_v/399-1-0-4153</a>	сентябрь	
					04	
2.	Восприятие информации	1	Беседа		11	
3.	Носитель информации Хранение, передача и обработка информации процессы	1	Познавательная игра		18	
4.	Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы	1	Викторина		25	
5.	Виды информации по способу представления	1	Беседа		октябрь	
					02	
6.	Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор,	1	Познавательная игра		09	
7.	Устройства компьютера: принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок	1	Познавательная игра		16	
8.	Программное обеспечение	1	Беседа		23	
9.	Меню «Пуск», меню программ кнопки управления окнами	1	Беседа		ноябрь	
					06	
10.	Файлы и папки	1	Викторина		13	
11.	Стандартный текстовый редактор	1	Практическое занятие		20	
12.	Набор текста. Создание и сохранение текстового документа	1	Практическое занятие		27	
13.	Клавиши редактирования текста	1			декабрь	
					04	
14.	Редактирование текста	1	Практическое занятие		11	
15.	Введение в логику Объект, имя объектов, свойства объектов	1	Викторина		18	
16.	Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием	1	Практическое занятие		25	
17.	Определение алгоритма Команда, программа, исполнитель	1	Практическое занятие		январь	
					15	
18.	Свойства алгоритма Линейные алгоритмы	1	Беседа		22	

19.	Работа в средеформального исполнителя Поиск оптимального пути	1	Практическое занятие	<a href="https://easyen.ru/lookad/informatika/2klass/osnovy_logiki_2klass_gorjachev_a_v/39-1-0-4153">https://easyen.ru/lookad/informatika/2klass/osnovy_logiki_2klass_gorjachev_a_v/39-1-0-4153</a>	29		
20.	Стандартный графический редактор	1	Практическое занятие		февраль		
21.	Создание и сохранение графического файла	1	Практическое занятие		05		
22.	Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка	1	Познавательная игра		12		
23.	Основные инструменты стандартного графического редактора: фигуры, цвет, ластик	1	Познавательная игра		19		
24.	Основные инструменты стандартного графического редактора: подпись, кисти	1	Познавательная игра		26		
25.	Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: заливка	1	Практическое занятие		март		
26.	Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: фигуры, цвет, ластик	1	Практическое занятие		05		
27.	Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: подпись, кисти	1	Практическое занятие		12		
28.	Решение заданий. Истинность простых высказываний.	1	Викторина		19		
29.	Решение заданий. Высказывания с отрицанием	1	Викторина		26		
30.	Промежуточная аттестация (коллективный проект)	1			апрель		
31.	Набор текста с использованием различных редакторов.	1	Практическое занятие		09		
32.	Создание и сохранение текстового документа в различных файловых папках	1	Практическое занятие		16		
33.	Создание и сохранение графических файлов различной сложности	1	Практическое занятие		23		
34.	Занятие –путешествие «Путешествие в страну Алгоритмию»	1	Занятие - путешествие		30		
					май		
					07		
					14		



Приложение  
к рабочей программе  
по курсу внеурочной деятельности  
«Основы логики и алгоритмики»

**ФОРМЫ УЧЕТА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ**

Воспитательный потенциал курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» на уровне начального общего образования реализуется на деятельностной основе через:

максимальное использование воспитательных возможностей содержания курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей, российского исторического сознания на основе исторического просвещения; подбор соответствующего содержания уроков, заданий, вспомогательных материалов, проблемных ситуаций для обсуждений;

включение в рабочую программу курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» целевых ориентиров результатов воспитания, их учёт в определении воспитательных задач занятий;

выбор методов, методик, технологий, оказывающих воспитательное воздействие на личность в соответствии с воспитательным идеалом, целью и задачами воспитания, целевыми ориентирами результатов воспитания; реализацию приоритета воспитания в внеурочной деятельности;

привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на курсе внеурочной деятельности явлений и событий, инициирование обсуждений, высказываний своего мнения, выработки своего личностного отношения к изучаемым событиям, явлениям, лицам;

применение интерактивных форм учебной работы — интеллектуальных, стимулирующих познавательную мотивацию, игровых методик, дискуссий, дающих возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы, которая учит строить отношения и действовать в команде, способствует развитию критического мышления;

побуждение обучающихся соблюдать нормы поведения, правила общения со сверстниками и педагогами, соответствующие укладу общеобразовательной организации, установление и поддержку доброжелательной атмосферы;

организацию шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над неуспевающими одноклассниками, в том числе с особыми образовательными потребностями, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;

инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся, планирование и выполнение индивидуальных и групповых проектов воспитательной направленности.