

**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  
(Протокол от 29.08.2024 № 1)

**УТВЕРЖДЕНО**  
приказом по МБОУ  
"Средняя школа № 1"  
от 30.08.2024 № 259

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
**«Основы логики и алгоритмики»**  
для 1 «В» класса начального общего образования  
на 2024-2025 учебный год

**Солошенко Ксения Николаевна,**  
зам. директора по ВР

**РОСЛАВЛЬ, 2024**

## **Содержание курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики»**

### **Цифровая грамотность**

Аппаратное обеспечение компьютера. Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение). Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией. Программное обеспечение компьютера (примеры и назначение). Основные элементы рабочего окна программы. Рабочий стол. Ярлык программы. Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки (инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить). Поиск информации.

### **Теоретические основы информатики**

Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информационные процессы. Хранение, передача, обработка (три вида обработки информации). Носитель информации (виды носителей информации). Источник информации, приёмник информации. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление информации. Виды информации по способу представления. Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства. Нахождение лишнего объекта. Высказывания. Одинаковые по смыслу высказывания. Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые». Решение задач с помощью логических преобразований.

### **Алгоритмы и программирование**

Алгоритмы и языки программирования. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту. Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма. Элемент блок-схемы: цикл. Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма. Работа в среде формального исполнителя.

### **Информационные технологии**

Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет. Изображения в тексте: добавление, положение. Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического

файла. Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра. Работа с фрагментами картинок. Копирование фрагмента изображения. Добавление цвета в палитру. Масштабирование изображений.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### Универсальные познавательные учебные действия:

- базовые логические действия:
  - сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
  - объединить части объекта (объекты) по определённом 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 изучения и 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 последствия 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 в 1 классе по курсу обучающийся научится:

##### **1. Цифровая грамотность:**

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;

- иметь представление о компьютере как универсальном устройстве для передачи, хранения и обработки информации;
- использовать русскую раскладку клавиш на клавиатуре;
- иметь представление о клавиатуре и компьютерной мыши (описание и назначение);
- знать основные устройства компьютера;
- осуществлять базовые операции при работе с браузером;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера (понятие «программа»);
- иметь базовые представления о файле как форме хранения информации.

## 2. Теоретические основы информатики:

- знать понятие «информация»;
- иметь представление о способах получения информации;
- знать основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;
- использовать понятие «объект»;
- различать свойства объектов;
- сравнивать объекты;
- использовать понятие «высказывание»;
- распознавать истинные и ложные высказывания;
- знать понятие «множество»;
- знать название групп объектов и общие свойства объектов.

## 3. Алгоритмы и программирование:

- иметь представление об алгоритме как порядке действий;
- знать понятие «исполнитель»;
- иметь представление о среде исполнителя и командах исполнителя;
- работать со средой формального исполнителя «Художник».

## 4. Информационные технологии:

- иметь представление о стандартном графическом редакторе;
- уметь запускать графический редактор;
- иметь представление об интерфейсе графического редактора;
- осуществлять базовые операции в программе «Калькулятор» (алгоритм вычисления простых примеров в одно действие);
- иметь представление о стандартном текстовом редакторе;
- знать интерфейс текстового редактора;
- уметь набирать текст и исправлять ошибки средствами текстового редактора.

Промежуточная аттестация в форме коллективного проекта.

**Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики»**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Форма проведения занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Дата изучения по плану	Дата изучения фактически
1.	Техника безопасности при работе с компьютером	1	занятие-путешествие		05.09.2024	
2.	Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение).	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		12.09.2024	
3.	Понятие аппаратного обеспечения компьютера	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		19.09.2024	
4.	Знакомство с браузером	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		26.09.2024	
5.	Информация и способы получения информации.	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на		03.10.2024	

			образовательной платформе			
6.	Хранение, передача и обработка информации	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		10.10.2024	
7.	Понятие программного обеспечения компьютера	1	Познавательная игра		17.10.2024	
8.	Файл как форма хранения информации.	1	Беседа		24.10.2024	
9.	«Калькулятор». Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие	1	Беседа		07.11.2024	
10.	Понятие «графический редактор».	1	Викторина		14.11.2024	
11.	Стандартный графический редактор.	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		21.11.2024	
12.	Запуск графического редактора.	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		28.11.2024	
13.	Интерфейс графического редактора	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		05.12.2024	

14.	Стандартный текстовый редактор.	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		12.12.2024	
15.	Интерфейс текстового редактора.	1	Викторина		19.12.2024	
16.	Набор текста.	1	Практическое занятие		26.12.2024	
17.	Исправление ошибок средствами текстового редактора	1	Практическое занятие		09.01.2025	
18.	Понятие объекта.	1	Беседа		16.01.2025	
19.	Названия объектов.	1	Практическое занятие		23.01.2025	
20.	Свойства объектов	1	Практическое занятие		30.01.2025	
21.	Сравнение объектов	1	Практическое занятие		06.02.2025	
22.	Понятие высказывания.	1	Познавательная игра		20.02.2025	
23.	Истинные и ложные высказывания.	1	Познавательная игра		27.02.2025	
24.	Понятие множества.	1	Познавательная игра		06.03.2025	
25.	Множества объектов	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		13.03.2025	
26.	Названия групп объектов. Общие свойства объектов	1	Практическое занятие		20.03.2025	



27.	Последовательность действий.	1	Практическое занятие		27.03.2025	
28.	Понятие алгоритма. Исполнитель	1	деловые игры, обсуждения, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		03.04.2025	
29.	Среда исполнителя.	1	Викторина		10.04.2025	
30.	Промежуточная аттестация (коллективный проект)	1	Творческий проект		17.04.2025	
31.	Команды исполнителя.	1	Практическое занятие		15.05.2025	
32.	Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность.	1			24.04.2025	
33.	Знакомство со средой формального исполнителя «Художник»	1	Практическое занятие		22.05.2025	



### 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.