

**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**  
по курсу внеурочной деятельности  
**«Основы логики и алгоритмики»**  
для 2 «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»**

## **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 строятся на проявлении 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, любознательности 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 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 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

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

№ п/п	Тема занятия	Количес тво часов	Форма проведения занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Дата изучения по плану	Дата изучения фактически
1.	Информатика и информация	1	занятие-путешествие		02.09.24	
2.	Восприятие информации	1	Беседа		09.09.24	
3.	Носитель информации Хранение, передача и обработка как информационные процессы	1	Познавательная игра		16.09.24	
4.	Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы	1	Викторина		23.09.24	
5.	Виды информации по способу представления	1	Беседа		30.09.24	
6.	Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор,	1	Познавательная игра		07.10.24	
7.	Устройства компьютера: принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок	1	Познавательная игра		14.10.24	
8.	Программное обеспечение	1	Беседа		21.10.24	
9.	Меню «Пуск», меню программ кнопки управления окнами	1	Беседа		11.11.24	
10.	Файлы и папки	1	Викторина		18.11.24	
11.	Стандартный текстовый редактор	1	Практическое занятие		25.11.24	

12.	Набор текста. Создание и сохранение текстового документа	1	Практическое занятие		02.12.24	
13.	Клавиши редактирования текста	1	Практическое занятие		09.12.24	
14.	Редактирование текста	1	Практическое занятие		16.12.24	
15.	Введение в логику Объект, имя объектов, свойства объектов	1	Викторина		23.12.24	
16.	Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием	1	Практическое занятие		13.01.25	
17.	Определение алгоритма Команда, программа, исполнитель	1	Практическое занятие		20.01.25	
18.	Свойства алгоритма Линейные алгоритмы	1	Беседа		27.01.25	
19.	Работа в среде формального исполнителя Поиск оптимального пути	1	Практическое занятие		03.02.25	
20.	Стандартный графический редактор	1	Практическое занятие		10.02.25	
21.	Создание и сохранение графического файла	1	Практическое занятие		17.02.25	
22.	Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка	1	Познавательная игра		24.02.25	
23.	Основные инструменты стандартного графического редактора: фигуры, цвет, ластик	1	Познавательная игра		03.03.25	
24.	Основные инструменты стандартного графического редактора: подпись, кисти	1	Познавательная игра		10.03.25	
25.	Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: заливка	1	Практическое занятие		17.03.25	
26.	Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: фигуры, цвет, ластик	1	Практическое занятие		24.03.25	
27.	Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: подпись, кисти	1	Практическое занятие		07.04.25	



28.	Решение заданий. Истинность простых высказываний.	1	Викторина		14.04.25	
29.	Решение заданий. Высказывания с отрицанием	1	Викторина		21.04.25	
30.	Промежуточная аттестация (коллективный проект)	1			28.04.25	
31.	Набор текста с использованием различных редакторов.	1	Практическое занятие		05.05.25	
32.	Создание и сохранение текстового документа в различных файловых папках	1	Практическое занятие		12.05.25	
33.	Создание и сохранение графических файлов различной сложности	1	Практическое занятие		19.05.25	
34.	Занятие –путешествие «Путешествие в страну Алгоритмию»	1	Занятие - путешествие		26.05.25	

### 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.