

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 «А» класса
начального общего образования

на 2024-2025 учебный год

Гайвас Ольга Владимировна,
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 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 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 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

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № п/п | Тема | Коли- чество часов | Форма проведения занятия | ЦОР/ ЭОР | Дата проведения | |
|----------|--|--------------------------|--------------------------------|---|--------------------|------|
| | | | | | план | факт |
| 1. | Информатика и информация | 1 | Занятие-путешествие | https://easyen.ru/load/informatika/2_klass/osnovy_logiki_2_klass_gorjachev_a_v/399-1-0-4153 | сентябрь | |
| 2. | Восприятие информации | 1 | Беседа | | 5 | |
| 3. | Носитель информации Хранение, передача и обработка как информационные процессы | 1 | Познавательная игра | | 12 | |
| 4. | Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы | 1 | Викторина | | 19 | |
| 5. | Виды информации по способу представления | 1 | Беседа | | 26 | |
| 6. | Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, | 1 | Познавательная игра | | октябрь | |
| 7. | Устройства компьютера: принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок | 1 | Познавательная игра | | 03 | |
| 8. | Программное обеспечение | 1 | Беседа | | 10 | |
| 9. | Меню «Пуск», меню программ кнопки управления окнами | 1 | Беседа | | 17 | |
| 10. | Файлы и папки | 1 | Беседа | | 24 | |
| 11. | Стандартный текстовый редактор | 1 | Викторина | | ноябрь | |
| 12. | Набор текста. Создание и сохранение текстового документа | 1 | Практическое занятие | | 07 | |
| 13. | Клавиши редактирования текста | 1 | Практическое занятие | | 14 | |
| 14. | Редактирование текста | 1 | Практическое занятие | | 21 | |
| 15. | Введение в логику Объект, имя объектов, свойства объектов | 1 | Практическое занятие | | 28 | |
| 16. | Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием | 1 | Практическое занятие | | декабрь | |
| 17. | Определение алгоритма Команда, программа, исполнитель | 1 | Практическое занятие | | 05 | |
| 18. | Свойства алгоритма Линейные алгоритмы | 1 | Беседа | | 12 | |
| | | | | | 19 | |
| | | | | | 26 | |
| | | | | | январь | |
| | | | | | 09 | |
| | | | | | 16 | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|-----------------------|---|---------|--|
| 19. | Работа в среде формального исполнителя Поиск оптимального пути | 1 | Практическое занятие | https://easyen.ru/load/informatika/2_klass/osnovy_logiki_2_klass_gorja_chev_a_v/399-1-0-4153 | 23 | |
| 20. | Стандартный графический редактор | 1 | Практическое занятие | | 30 | |
| 21. | Создание и сохранение графического файла | 1 | Практическое занятие | | февраль | |
| 22. | Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка | 1 | Познавательная игра | | 06 | |
| 23. | Основные инструменты стандартного графического редактора: фигуры, цвет, ластик | 1 | Познавательная игра | | 13 | |
| 24. | Основные инструменты стандартного графического редактора: подпись, кисти | 1 | Познавательная игра | | 20 | |
| 25. | Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: заливка | 1 | Практическое занятие | | 27 | |
| 26. | Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: фигуры, цвет, ластик | 1 | Практическое занятие | | март | |
| 27. | Выполнение задания с использованием основных инструментов стандартного графического редактора: подпись, кисти | 1 | Практическое занятие | | 06 | |
| 28. | Решение заданий. Истинность простых высказываний. | 1 | Викторина | | 13 | |
| 29. | Решение заданий. Высказывания с отрицанием | 1 | Викторина | | 20 | |
| 30. | Промежуточная аттестация (коллективный проект) | 1 | | | 27 | |
| 31. | Набор текста с использованием различных редакторов. | 1 | Практическое занятие | | апрель | |
| 32. | Создание и сохранение текстового документа в различных файловых папках | 1 | Практическое занятие | | 10 | |
| 33. | Создание и сохранение графических файлов различной сложности | 1 | Практическое занятие | | 17 | |
| 34. | Занятие –путешествие «Путешествие в страну Алгоритмию» | 1 | Занятие - путешествие | | 24 | |
| | | | | май | | |
| | | | | 15 | | |
| | | | | 22 | | |
| | | | | 22 | | |

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.