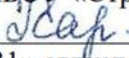
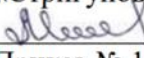


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Стригуновская средняя общеобразовательная школа»**

Рассмотрено
на заседании педсовета
Протокол № 13 от
«31» августа 2023 г.

Согласовано
Заместитель директора
МБОУ «Стригуновская СОШ»
 -Е.Н.Карпенко
«31» августа 2023 г.

Утверждаю
Директор МБОУ
«Стригуновская СОШ»
 Н.П.Милова
Приказ № 116/4 от
«31» августа 2023 г.



**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
интеллектуального направления
«Основы логики и алгоритмики»
третий год обучения
3 класс**

**Алейник Дарьи Дмитриевны,
учителя начальных классов,
без категории**

Стригуны, 2023 год

I. Пояснительная записка

Примерная рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» (далее-курс) составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 05 2021 № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г № 3/20)), Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г № 1/15)), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»

Цели изучения курса «Основы логики и алгоритмики»:

развитие алгоритмического и критического мышлений;

формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Основные задачи курса «Основы логики и алгоритмики»:

формирование понимания принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения;

формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;

формирование умений и навыков формализованного описания поставленных задач;

формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

формирование умений и навыков составления простых программ по построенному алгоритму на языке программирования Scratch;

формирование умения грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности

Место курса «Основы логики и алгоритмики» в плане внеурочной деятельности

Курс внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология» (раздел «Информационно-коммуникативные технологии»), «Математика» (раздел «Математическая информация»), «Окружающий мир» (раздел «Правила безопасной жизни»).

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся

Форма проведения занятий

Курс внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» рассчитан на один академический час в неделю. Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с

учителем Тематическое планирование каждого класса состоит из 6 модулей, в каждом из которых — от 3 до 6 занятий

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе

Формы контроля и оценочные материалы

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используются платформа «Алгоритмика». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

II. Календарно-тематическое планирование

3 класс

(34 часа, в неделю 1 час)

Название модуля	№	Название урока	Характеристика видов деятельности	Плановые сроки прохождения		ЭЦОР
				По плану	Фактически	
Модуль 1. Информация и информационные процессы	1	Информация и её виды	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка», «источник информации», «приёмник информации», «канал связи»)</p> <p>Определяет виды информации по форме представления</p> <p>Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов</p>	07.09		
	2	Способы организации информации и информационные процессы	<p>Определяет виды носителей информации</p> <p>Определяет виды обработки информации</p> <p>Получает информацию о характеристиках компьютера</p> <p>Определяет устройства компьютера и их назначение</p> <p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка»)</p> <p>Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</p> <p>Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе</p>	14.09		
	3	Аппаратное обеспечение компьютера		21.09		
	4	Программное обеспечение компьютера		28.09		
	5	Файлы и папки.		05.10		
	6	Подведение итогов модуля		12.10		

			Выполняет основные операции с файлами и папками Ищет информацию в сети Интернет			
Модуль 2. Текстовый процессор	1	Текстовый редактор: интерфейс	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт небольшие текстовые документы	19.10		
	2	Редактирование текста	Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров	26.10		
	3	Изображения в тексте	Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета)	09.11		
	4	Проект: пишем сказку	Вставляет в документ изображения и изменяет их положение	16.11		
	5	Подведение итогов модуля		23.11		
Модуль 3. Графический редактор	1	Повторение. Paint	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения	30.11		
	2	Новые инструменты графического редактора	с помощью инструментов растрового графического редактора Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений	07.12		
	3	Работа с фрагментами картинок		14.12		
	4	Проектный урок. Коллаж		21.12		
	5	Презентация проектов		28.12		

	6	Подведение итогов модуля		11.01		
Модуль 4. Логика	1	Объекты и их свойства	Группирует объекты по общим и отличительным признакам Анализирует логическую структуру высказываний Осуществляет работу с логическими конструкциями «все», «ни один», «некоторые» Применяет навыки работы с объектами и высказываниями для логических преобразований	18.01		
	2	Логические конструкции "все", "ни один", "некоторые"		25.01		
	3	Логика. Решение задач		01.02		
	4	Проектный урок. Графический редактор и объекты		08.02		
	5	Презентация проектов		15.02		
	6	Подведение итогов модуля		22.02		
Модуль 5. Алгоритмы. Блок-схемы	1	Алгоритмы и языки программирования	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма Определяет по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма	29.02		
	2	Блок-схемы		07.03		
	3	Циклические алгоритмы.		14.03		

	4	Блок-схема циклического алгоритма	Сравнивает различные алгоритмы решения одной задачи Создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования	21.03		
	5	Проектный урок. Рисуем блок-схему		04.04		
	6	Презентация проектов.		11.04		
	7	Подведение итогов модуля		18.04		
Модуль 6. Систематизация знаний	1	Теория информации. Повторение	Обобщает и систематизирует материал курса	25.04		
	2	Повторение. Устройство компьютера		05.05		
	3	Повторение. Логика и алгоритмы		16.05		
	4	Проектный урок. Текстовый редактор		23.05		

	5	Подведение итогов модуля		23.05		
--	---	-----------------------------	--	-------	--	--

III. Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Методические материалы для ученика:

помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т.д.)

Методические материалы для учителя:

методические материалы;

демонстрационные материалы по теме занятия;

методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

образовательная платформа

Учебное оборудование:

компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);

компьютерные мыши;

клавиатуры

Учебное оборудование для проведения лабораторных, практических работ и демонстраций:

Мультимедийный проектор с экраном