

**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
внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению
«Основы логики и алгоритмики»
третий год обучения
4 класс**

**Васильевой Натальи Николаевны,
учителя начальных классов,
первой квалификационной категории**

Рабочая программа по внеурочной деятельности для 4 класса составлена в рамках реализации мероприятий регионального проекта «Создание непрерывной системы обучения навыкам будущего воспитанников детских садов и школьников Белгородской области», на основании соглашения о сотрудничестве между Правительством Белгородской области и обществом с ограниченной ответственностью «Алгоритмика».

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».

Программа по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» включает пояснительную записку, планируемые результаты освоения программы курса, содержание курса, тематическое планирование и формы организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса

Пояснительная записка к рабочей программе отражает характеристику курса, общие цели и задачи изучения курса, а также место курса в структуре плана внеурочной деятельности

Планируемые результаты курса включают личностные, метапредметные и предметные результаты за период обучения (по классам)

В содержании курса представлены дидактические единицы, распределённые по классам и разделам программы

В тематическом планировании описываются программное содержание по всем разделам содержания обучения каждого года за период обучения и характеристика деятельностей, которые целесообразно использовать при изучении той или иной программной темы

Программа курса в 4 классе составлена из расчёта 34 учебных часов —1 ч в неделю

Содержание

1. Цифровая грамотность

Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки информации
Аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, оперативная па-мять, процессор, системный блок, графический планшет, гарнитура, сенсорный экран Основные и периферийные устройства компьютера

Устройства ввода, вывода и ввода-вывода Программное обеспечение (основные и прикладные программы) Операционная система Кнопки управления окнами Рабочий стол Меню «Пуск», меню программ Файловая система компьютера

2. Теоретические основы информатики

Понятие «информация» Виды информации по форме представления Хранение, передача, обработка (развёрнутое представление) Источник информации, приёмник информации Объекты и их свойства Объект, имя объектов, свойства объектов Логические утверждения Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкторами «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкторами «и», «или»

3. Алгоритмы и программирование

Алгоритмы Визуальная среда программирования Scratch Интерфейс визуальной среды программирования Scratch Линейный алгоритм и программы Скрипты на Scratch Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться» «спрятаться», «ждать» Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение Алгоритм с ветвлением и его блок-схема Использование условий при составлении программ на Scratc

4. Информационные технологии

Графический редактор Создание и сохранение графическо-го файла Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, латик, текст, кисти Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна Копирование и вставка фрагмента изображения Коллаж Текстовый процессор Создание и сохранение текстового доку-мента Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием

«горячих» клавиш Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки

Форматирование Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет Изображения в тексте: добавление, положение Маркированные и нумерованные списки Знакомство с редактором презентаций Способы организации информации Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить Макет слайдов

II. Календарно-тематическое планирование

Название модуля	№	Название урока	По плану	Фактически	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные цифровые образовательные ресурсы
Модуль 1. Введение в ИКТ	1	Виды информации и информационные процессы	01.09		<p>Определяет виды информации по способу получения и по форме представления.</p> <p>Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов.</p>	https://lms.algoritmika.ru
	2	Основные и периферийные устройства компьютера.	08.09		<p>Определяет устройства компьютера и их назначение.</p> <p>Классифицирует устройства компьютера на основные, периферийные, устройства ввода и устройства ввода-вывода.</p> <p>Получает информацию о характеристиках компьютера.</p> <p>Раскрывает смысл изучаемых понятий</p>	https://lms.algoritmika.ru
	3	Устройства ввода, вывода и ввода-вывода.	15.09		<p>«программа», «программное обеспечение», «операционная система», «рабочий стол», «меню «Пуск»», «файл», «папка»).</p>	https://lms.algoritmika.ru
	4	Программное обеспечение. Файлы и папки.	22.09			https://lms.algoritmika.ru
	5	Подведение итогов модуля.	29.09		<p>Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.</p> <p>Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-</p>	https://lms.algoritmika.ru

					<p>графическом интерфейсе.</p> <p>Выполняет основные операции с файлами и папками.</p>	
Модуль 2. Графический и текстовый редакторы	6	Графический редактор.	06.10		<p>Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.</p> <p>Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений.</p> <p>Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров.</p> <p>Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета).</p> <p>Вставляет в документ изображения и изменяет их положение.</p> <p>Создает маркированные и нумерованные списки.</p>	https://lms.algoritmika.ru
	7	Текстовый процессор.	13.10			https://lms.algoritmika.ru
	8	Текстовый процессор. Оформление текста.	20.10			https://lms.algoritmika.ru
	9	Проектный урок.	27.10			https://lms.algoritmika.ru
	10	Подведение итогов модуля.	10.11			https://lms.algoritmika.ru
Модуль 3. Редактор презентаций	11	Знакомство с редактором презентаций.	17.11		<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («презентация», «редактор презентаций», «слайд»).</p>	https://lms.algoritmika.ru
	12	Объекты на слайде.	24.11		<p>Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p>	https://lms.algoritmika.ru
	13	Способы организации информации.	01.12		<p>Определяет условия и возможности применения</p>	https://lms.algoritmika.ru

	14	Учимся оформлять слайды.	08.12		программного средства для решения типовых задач.	https://lms.algoritmika.ru
	15	Проект «Новое устройство».	15.12		Создаёт презентации используя готовые шаблоны.	https://lms.algoritmika.ru
	16	Подведение итогов модуля.	22.12			https://lms.algoritmika.ru
Модуль 4. Алгоритмы 1	17	Объекты и их свойства. Логические утверждения.	29.12		Группирует объекты по общим и отличительным признакам.	https://lms.algoritmika.ru
	18	Алгоритмы. Scratch. Знакомство.	12.01		Анализирует логическую структуру высказываний. Строит логические высказывания с отрицанием.	https://lms.algoritmika.ru
	19	Scratch. Скрипты.	19.01		Строит логические высказывания с	https://lms.algoritmika.ru
	20	Scratch. Циклы.	26.01		конструкциями «все», «ни один», «некоторые», «и», «или».	https://lms.algoritmika.ru
	21	Проект Анимации.	02.02		Вычисляет истинное значение логического выражения.	https://lms.algoritmika.ru
	22	Презентация проектов.	09.02		Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена.	https://lms.algoritmika.ru
	23	Подведение итогов модуля.	16.02		Программирует линейные и циклические алгоритмы. Осуществляет действия со скриптами.	https://lms.algoritmika.ru
Модуль 5. Алгоритмы 2	24	Scratch. Повороты и вращение.	01.03		Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена.	https://lms.algoritmika.ru
	25	Scratch. Движение.	15.03		Программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы.	https://lms.algoritmika.ru

	26	Алгоритм ветвлением.	с 22.03		Осуществляет действия со скриптами.	https://lms.algoritmika.su
	27	Scratch. Условия.	05.04			https://lms.algoritmika.su
	28	Подведение итогов модуля.	12.04			https://lms.algoritmika.su
Модуль 6. Систематизация знаний	29	Проект по выбору.	19.04		Обобщает и систематизирует материал курса.	https://lms.algoritmika.su
	30	Проект по выбору. Продолжение.	26.04			https://lms.algoritmika.su
	31	Презентация проектов.	03.05			https://lms.algoritmika.su
	32	Повторение. Викторина.	10.05			https://lms.algoritmika.su
	33	Карта знаний.	17.05			https://lms.algoritmika.su
	34	Подведение итогов модуля.	24.05			https://lms.algoritmika.su

III. Методическое обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение:
	<ul style="list-style-type: none">● Презентация для урока● Методическое пособие для учителя● Видеометодичка для учителя● Задание на платформе для учеников
2	Технические средства
	<ul style="list-style-type: none">● Компьютеры● Мультимедийный проектор