

**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
-Е.Н.Карпенко
«31» августа 2023 г.

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



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

**Бабаевой Оксаны Сергеевны,
учителя начальных классов,
высшей квалификационной категории**

Рабочая программа по внеурочной деятельности для 2 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

Программа по информатике для 1–4 классов, разработанная международной школой математики и программирования «Алгоритмика», соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также требованиям к результатам освоения основной программы начального и среднего общего образования (личностным, метапредметным и предметным). При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий.

Первые ступени обучения являются фундаментом для дальнейшего образования. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. В связи с этим программа для начальной школы по информатике, предложенная «Алгоритмикой», во многом нацелена на развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся. Ученики реализуют совместные проекты (разработка игр, участие в соревнованиях), в рамках которых они учатся навыкам командного взаимодействия. Кроме того, создание таких проектов и решение нестандартных творческих задач, презентация своих работ перед одноклассниками формируют навыки коммуникации и креативного мышления. Всё это готовит ребёнка не только к настоящему, но и к будущей успешной адаптации в обществе цифровой экономики.

Форма и режим занятий

Курс «Алгоритмики» по информатике для 1–4 классов изучается по одному академическому часу в неделю в классе с учителем (групповая форма занятий). Каждый курс состоит из 6–8 модулей, в каждом из которых от 4 до 7 уроков.

Занятие состоит из следующих частей: вводное повторение и разминка, проблематизация, новый материал, развитие умений, рефлексия.

Формы обучения:

- 1) Игровая, задачная и проектная.
- 2) Обучение от общего к частному.
- 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- 4) Уважение и внимание к каждому ученику.
- 5) Создание мотивационной среды обучения.
- 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

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 внеурочной деятельности по программе интеллектуального направления - «Информатика»
2 класс
(34 часа, в неделю 1 час)

Название модуля	№	Тема урока	Характеристика видов деятельности	Плановые сроки прохождения		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
				По плану	По факту	
Модуль 1. Теория информации	1	Знакомство с кабинетом информатики.	Аналитическая деятельность: Изучить правила техники безопасности. Ознакомиться с понятиями «информация» и «информатика». Научиться использовать мышь и клавиатуру. Изучить понятия «информация» и «информационные процессы»,	06.09		https://lms.algoritmika.su
	2	Что такое информация.	способы восприятия информации. Изучить названия и назначения основных устройств компьютера. Научиться включать компьютер. Научиться менять раскладку клавиатуры на английскую.	13.09		https://lms.algoritmika.su

	3	Виды информации.	Познакомиться с программой Google Chrome и платформой для занятий.	20.09		https://lms.algoritmika.su
	4	Информационные процессы.	Практическая деятельность: Использовать мышку и набирать текст с клавиатуры. Определять способ восприятия видов информации с помощью различных органов чувств. Уметь классифицировать работу с информацией: хранение, передача, обработка. Создать аккаунт на платформе, научиться находить её в браузере Google Chrome, а также самостоятельно заходить на платформу.	27.09		https://lms.algoritmika.su
	5	Компьютер и его части.		04.10		https://lms.algoritmika.su
	6	Урок оценки знаний.		11.10		https://lms.algoritmika.su
Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор	1	Файлы и папки.	Аналитическая деятельность: Изучить понятия «файл», «папка», «рабочий стол». Ознакомиться с программой «Блокнот». Изучить, как перемещать файлы и папки, создавать	18.10		https://lms.algoritmika.su
	2	Текстовый редактор.		25.10		https://lms.algoritmika.su

	3	Текстовый редактор. Продолжение.	их, удалять, закрывать, открывать. Изучить, как скачивать файлы на ПК. Практическая деятельность: Открывать/закрывать, создавать/удалять, скачивать, перемещать файлы и папки. Уметь в	08.11		https://lms.algoritmika.su
	4	Квест по файлам и папкам.	«Блокноте» создать файл, открыть его и напечатать текст. Уметь удалять лишние символы, вводить заглавные буквы, пробел и начать новый абзац при помощи клавиатуры внутри текстового редактора.	15.11		https://lms.algoritmika.su
	5	Урок оценки знаний.		22.11		https://lms.algoritmika.su
Модуль 3. Алгоритмы	1	Знакомство с алгоритмом и его свойствами.	Аналитическая деятельность: Изучить понятие «алгоритм» и его свойства. Изучить свойства линейных алгоритмов. Изучить понятие «объект» и его свойства. Узнать, что такое истинное высказывание. Практическая деятельность: Уметь решать задачи на выполнение алгоритма с роботом в лабиринте. Составлять линейные алгоритмы по тексту-описанию. Составлять алгоритм в паре: исполнитель и программист алгоритма. Выделять свойства объекта.	29.11		https://lms.algoritmika.su
	2	Линейные алгоритмы. Усложнение.		06.12		https://lms.algoritmika.su
	3	Алгоритмы. Закрепление.		13.12		https://lms.algoritmika.su
	4	Введение в логику.		20.12		https://lms.algoritmika.su

	5	Истинность простых высказываний.	Выделять объекты со схожими и отличающимися свойствами. Классифицировать объекты по схожим свойствам. Выделять существенные свойства объектов. Определять истинность простых высказываний.	27.12		https://lms.algoritmika.su
	6	Викторина «Алгоритмы».		10.01		https://lms.algoritmika.su
	7	Урок оценки знаний.		17.01		https://lms.algoritmika.su
Модуль 4. Устройство компьютера	1	Компьютер и обработка информации.	Аналитическая деятельность: Изучить понятие «компьютер» как средство работы с информацией. Научиться распознавать разные устройства компьютера и их функции. Изучить понятие «операционная система». Ознакомиться с программами «Блокнот», калькулятор, браузер; как находить программу через меню «Пуск». Изучить классификацию компьютеров. Повторить темы модуля 3 «Алгоритмы», через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly.	24.01		https://lms.algoritmika.su
	2	Аппаратное устройство.		31.01		https://lms.algoritmika.su
	3	Программное обеспечение.		07.02		https://lms.algoritmika.su
			Практическая деятельность: Уметь определять тип информационного процесса, способ			

	4	Работа с окном программы.	восприятия информации. Определять устройства компьютера, распознавать их внешний вид и предназначение. Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Уметь работать в программах «Блокнот», калькулятор и браузер. Найти необходимые программы в меню «Пуск». Определять виды персональных компьютеров. Делить компьютеры на мобильные и стационарные.	14.02		https://lms.algoritmika.su
	5	Виды компьютеров.		21.02		https://lms.algoritmika.su
	6	Урок оценки знаний.		28.02		https://lms.algoritmika.su
Модуль 5. Работа в графическом редакторе	1	Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly.	Аналитическая деятельность: Повторить понятие «информация» и способы её восприятия и представления. Ознакомиться с графическим редактором Paint и его функционалом. Изучить процесс создания рисунка в графическом редакторе. Повторить темы модуля 3 «Алгоритмы», через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly. Практическая деятельность: Определять способ восприятия и способ представления информации. Определять различие между разными	06.03		https://lms.algoritmika.su
	2	Знакомство с графическим редактором.		13.03		https://lms.algoritmika.su
	3	Создаём рисунок.		20.03		https://lms.algoritmika.su
	4	Создаём рисунок. Продолжение.		03.04		https://lms.algoritmika.su

	5	Проектный урок «Новое устройство компьютера».	классификациями информации. Создавать файл и работать с ним в графическом редакторе. Использовать в Paint инструменты «Цвет», «Фигуры» и «Заливка». Использовать в Paint «Ластик», «Текст», «Кисти».	10.04		https://lms.algoritmika.su
	6	Презентация проектов.	Определять последовательность действий для создания рисунка в графическом редакторе и уметь его создавать. Уметь создавать собственный проект (рисунок) в Paint и презентовать его.	17.04		https://lms.algoritmika.su
	7	Урок оценки знаний.		24.04		https://lms.algoritmika.su
Модуль 6. Систематизация знаний	1, 2, 3	Повторение. Устройство компьютера.	Аналитическая деятельность: Обсудить дополнительные периферийные устройства компьютера, в частности, как они выглядят и их назначение. Вспомнить устройства компьютера и его характеристики. Повторить понятие «линейный алгоритм» через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly. Практическая деятельность: Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Составлять программы для заданного исполнителя. Составлять линейные	08.05 15.05 22.05		https://lms.algoritmika.su

			алгоритмы и определять их особенности. Выделять объекты со схожими свойствами в группе объектов. Определять истинность простых высказываний. Уметь придумать и выполнить личный проект с лабиринтом и его прохождением. Уметь презентовать личный проект.			
--	--	--	---	--	--	--

III. Информационно-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	Учебное оборудование
	Классная меловая/маркерная доска/флипчарт
3	Технические средства
	<ul style="list-style-type: none">● Компьютер● Мультимедийный проектор
4	Программное обеспечение
	<ul style="list-style-type: none">● ОС Windows 7 и более новые версии● Google Chrome● «Блокнот»● MS PowerPoint● Scratch (на платформе «Алгоритмики»)
5	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
	<ul style="list-style-type: none">● https://lms.algoritmika.su