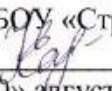
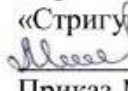


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Стригуновская средняя общеобразовательная школа»**

Рассмотрено
на заседании педсовета
Протокол № 10 от
«30» августа 2024 г.

Согласовано
Заместитель директора
МБОУ «Стригуновская СОШ»
 Е.Н.Карпенко
«30» августа 2024 г.

Утверждаю
Директор МБОУ
«Стригуновская СОШ»
 Н.П.Милова
Приказ № 108/9 от
«30» августа 2024 г.



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

**Цыбульник Ирины Васильевны,
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, 2024 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	
Раздел 1. Теория информации	1	Знакомство с кабинетом информатики.	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка»)</p> <p>Приводит примеры информационных процессов с опорой на жизненный опыт и ранее изученный материал</p> <p>Классифицирует информационные процессы</p>	02.09		https://lms.algoritmika.su
	2	Что такое информация.	<p>Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов.</p> <p>Аналитическая деятельность:</p>	09.09		https://lms.algoritmika.su

	3	Виды информации.	Изучить правила техники безопасности. Ознакомиться с понятиями «информация» и «информатика». Научиться использовать мышь и клавиатуру.	16.09		https://lms.algorithmika.su
	4	Информационные процессы.	Изучить понятия «информация» и «информационные процессы», способы восприятия информации. Изучить названия и назначения основных устройств компьютера. Научиться включать компьютер. Научиться менять раскладку клавиатуры на английскую. Познакомиться с программой Google Chrome и платформой для занятий.	23.09		https://lms.algorithmika.su
	5	Урок оценки знаний.	Практическая деятельность: Использовать мышь 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.	30.09		https://lms.algorithmika.su

Раздел 2. Устройство компьютера	1	Компьютер — универсальное устройство обработки данных.	Получает информацию о характеристиках компьютера. Аналитическая деятельность: Изучить понятия «файл», «папка», «рабочий стол». Ознакомиться с программой «Блокнот». Изучить, как перемещать файлы и папки, создавать их, удалять, закрывать, открывать. Изучить, как скачивать файлы на ПК.	07.10		https://lms.algoritmika.su
	2	Программное обеспечение.	Изучить, как скачивать файлы на ПК.	14.10		https://lms.algoritmika.su
	3	Файлы и папки.	Изучить понятие «компьютер» как средство работы с информацией. Научиться распознавать разные устройства компьютера и их функции.	21.10		https://lms.algoritmika.su
	4	Программы и данные.	Изучить понятие «операционная система». Ознакомиться с программами «Блокнот», калькулятор, браузер; как находить программу через меню «Пуск». Изучить классификацию компьютеров.	11.11		https://lms.algoritmika.su
	5	Урок оценки знаний.	Практическая деятельность: Открывать/закрывать, создавать/удалять, скачивать, перемещать файлы и папки. Уметь в «Блокноте» создать файл, открыть его и напечатать текст. Уметь удалять лишние символы, вводить заглавные буквы, пробел и начать новый абзац. Уметь определять тип информационного процесса, способ восприятия информации. Определять	18.11		https://lms.algoritmika.su

			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.			
Раздел 3. Текстовый редактор	1	Текстовые документы.	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства	25.11		https://lms.algoritmika.su
	2	Текстовый редактор.	Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов	02.12		https://lms.algoritmika.su
	3	Текстовый редактор. Продолжение.	Осуществляет набор и редактирование текста средствами текстового редактора. Практическая деятельность:	09.12		https://lms.algoritmika.su

	4	Урок оценки знаний.	Открывать/закрывать, создавать/удалять, скачивать, перемещать файлы и папки. Уметь в «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.	16.12		https://lms.algoritmika.su
Раздел 4. Алгоритмы и логика	1	Знакомство с алгоритмом и его свойствами.	Раскрывает смысл изучаемых понятий («объект», «высказывание»). Определяет объекты и их свойства Классифицирует объекты Анализирует логическую структуру высказываний.	23.12		https://lms.algoritmika.su
	2	Линейные алгоритмы. Усложнение.	Строит логические высказывания с отрицанием. Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма.	28.12		https://lms.algoritmika.su
	3	Исполнители и алгоритмы Алгоритмические конструкции	Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма. Строит алгоритмическую конструкцию «следование».	13.01		https://lms.algoritmika.su
	4	Элементы математической логики	Работает в среде формального исполнителя.	20.01		https://lms.algoritmika.su

	5	Урок оценки знаний.	<p>Аналитическая деятельность: Изучить понятие «алгоритм» и его свойства. Изучить свойства линейных алгоритмов. Изучить понятие «объект» и его свойства. Узнать, что такое истинное высказывание.</p> <p>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. Выделять объекты со схожими и отличающимися свойствами. Классифицировать объекты по схожим свойствам. Выделять существенные свойства объектов. Определять истинность простых высказываний.</p>	27.01		https://lms.algoritmika.su
Раздел 5. Графический редактор	1	Компьютерная графика.	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства.	03.02		https://lms.algoritmika.su

	2	Стандартный графический редактор.	Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. 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.	10.02		https://lms.algoritmika.su
	3	Создание и сохранение графического файла.		17.02		https://lms.algoritmika.su
	4	Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти.	Практическая деятельность: Определять способ восприятия и способ представления информации. Определять различие между разными классификациями информации.	24.02		https://lms.algoritmika.su
	5	Урок оценки знаний.	Создавать файл и работать с ним в графическом редакторе. Использовать в Paint инструменты «Цвет», «Фигуры» и «Заливка». Использовать в Paint «Ластик», «Текст», «Кисти». Определять последовательность действий для создания рисунка в графическом редакторе и уметь его создавать. Уметь создавать	03.03		https://lms.algoritmika.su

			собственный проект (рисунок) в Paint и презентовать его.			
Раздел 6. Систематизация знаний.	2	Теория информации. Повторение	Обобщает и систематизирует материал курса. 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.	10.03 17.03		https://lms.algorithmika.su
	2	Повторение. Устройство компьютера		24.03 07.04		
	2	Повторение. Логика и алгоритмы		14.04 21.04		
	2	Проектный урок. Текстовый редактор	Практическая деятельность: Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Составлять программы для заданного исполнителя. Составлять линейные 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	28.04 05.05 12.05		
	2	Подведение итогов модуля		19.05		

			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