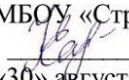
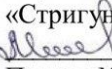


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Стригуновская средняя общеобразовательная школа»**

---

**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»  
третий год обучения  
За класс**

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

Рабочая программа по внеурочной деятельности для 3 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**

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 внеурочной деятельности по программе интеллектуального направления - «Информатика»**

**3 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. Введение в ИКТ	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>	05.09.		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	2	Способы организации информации	<p>Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов</p> <p>Определяет виды носителей информации</p> <p>Определяет виды обработки</p>	12.09		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>

	3	Информационные процессы и аппаратное обеспечение компьютера	информации Получает информацию о характеристиках компьютера Определяет устройства компьютера и их назначение	19.09		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	4	Программное обеспечение компьютера	Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка») Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач	26.09		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	5	Файлы и папки	Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе Выполняет основные операции с файлами и папками Ищет информацию в сети Интернет	03.10		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	6	Подведение итогов модуля		10.10		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
Модуль 2. Текстовый процессор	7	Текстовый процессор. Набор и редактирование текста	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров	17.10		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	8	Форматирование текста		24.10		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>

	9	Изображения в тексте	Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета) Вставляет в документ изображения и изменяет их положение	06.11		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	10	Проект: пишем сказку		13.11		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	11	Подведение итогов модуля		20.11		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
Модуль 3. Графический редактор	12	Графический редактор. Повторение	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора	27.11		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	13	Новые инструменты графического редактора	Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений	05.12		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	14	Работа с фрагментами картинок		12.12		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	15	Проектный урок. Коллаж		19.12		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>

	16	Презентация проектов		26.12		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	17	Подведение итогов модуля		09.01		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
Модуль 4. Логика	18	Объекты. Свойства объектов. Множества объектов	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	16.01		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	19	Логические конструкции "все", "ни один", "некоторые"		23.01		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	20	Логика — решение задач		30.01		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	21	Проектный урок. Графический редактор и объекты		06.02		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>

	22	Презентация проектов		13.02		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	23	Подведение итогов модуля		20.02		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
Модуль 5. Алгоритмы и блок - схемы	24	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 Сравнивает различные алгоритмы решения одной задачи Создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования	27.02		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	25	Блок-схемы		06.03		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	26	Циклические алгоритмы.		13.03		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	27	Блок-схема циклического алгоритма		20.03		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	28	Проектный урок. Рисуем блок-схему		27.03		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>



	29	Подведение итогов модуля		10.04		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
Модуль 6. Систематизация знаний	30	Теория информации. Повторение	Обобщает и систематизирует материал курса	17.04		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	31	Повторение. Устройство компьютера		24.04		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	32	Повторение. Логика и алгоритмы		08.05		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	33	Проектный урок. Текстовый процессор		15.05		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>
	34	Подведение итогов модуля		22.05		<a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a>

### III. Информационно-методическое обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	<b>Учебно-методическое обеспечение:</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>● Презентация для урока</li><li>● Методическое пособие для учителя</li><li>● Видеометодичка для учителя</li><li>● Задание на платформе для учеников</li></ul>
2	<b>Учебное оборудование</b>
	Классная меловая/маркерная доска/флипчарт
3	<b>Технические средства</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>● Компьютер</li><li>● Мультимедийный проектор</li></ul>
4	<b>Программное обеспечение</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>● ОС Windows 7 и более новые версии</li><li>● Google Chrome</li><li>● «Блокнот»</li><li>● MS PowerPoint</li><li>● Scratch (на платформе «Алгоритмики»)</li></ul>
5	<b>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="https://lms.algoritmika.su">https://lms.algoritmika.su</a></li></ul>