

Областное государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Вейделевская средняя общеобразовательная школа» Белгородской области

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
ОГБОУ «Вейделевская СОШ»
Д.В. Котова
приказ № 751 «31» августа 2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Основы логики и алгоритмики»
1 год обучения
Возраст обучающихся 9-10 лет

Программа составлена
учителем начальных классов
ОГБОУ «Вейделевская СОШ»
Дугиной Валентиной Михайловной

Вейделевка, 2023 год

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности: «Основы логики и алгоритмики», направление информационной культуры, 1 год обучения

Автор программы: Дугина Валентина Михайловна

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности рассмотрена и утверждена на заседании педагогического совета от «31» августа 2023 года, протокол № 1

Председатель  Н.В. Котова
подпись (Ф. И. О.)

Пояснительная записка

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» 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 курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.

Программа курса составлена для 4 класса — 34 часа, по 1 часу в неделю.

Темы, раскрывающие данный раздел программы,	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	План дата провед	Факт дата провед
Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)				
1. Виды информации, информационные процессы	Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информационные процессы. Хранение, передача, обработка (развёрнутое представление). Источник информации, приёмник информации	- Определяет виды информации по способу получения и по форме представления. - Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов		
2. Основные и периферийные устройства компьютера	Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки	- Определяет устройства компьютера и их назначение. - Классифицирует		

	информации. Аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, оперативная память, процессор, системный блок, графический планшет, гарнитура, сенсорный экран. Основные и периферийные устройства компьютера.	устройства компьютера на основные, периферийные, устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода-вывода. - Получает информацию о характеристиках компьютера		
3. Устройства ввода, вывода и ввода-вывода	Устройства ввода, вывода и ввода-вывода			
4. Программное обеспечение. Файлы и папки	Программное обеспечение (основные и прикладные программы). Операционная система. Кнопки управления окнами. Рабочий стол. Меню «Пуск», меню программ. Файловая система компьютера	- Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «операционная система», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка»). - Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. - Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе. - Выполняет основные операции с файлами и папками		
5. Подведение итогов модуля				
Раздел 2. Графический и текстовый редакторы (4ч)				

<p>6. Графический редактор</p>	<p>Графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ластик, текст, кисти. Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна. Копирование и вставка фрагмента изображения. Коллаж</p>	<p>- Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. - Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. - Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений</p>		
<p>7. Текстовый процессор</p>	<p>Создание и сохранение текстового документа. 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.</p>	<p>-Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. - Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров. -Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета). - Вставляет в документ изображения и изменяет их</p>		

	Маркированные и нумерованные списки	положение. - Создаёт маркированные и нумерованные списки		
8. Текстовый процессор. Оформление текста	Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш.	Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета).		
9. Дополнительный урок. Проектный урок.	Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание цвет. Изображения в тексте: добавление, положение.	Вставляет в документ изображения и изменяет их положение. - Создаёт маркированные и нумерованные списки		
10. Подведение итогов модуля				
Раздел 3. Редактор презентаций (5 ч)				
11. Знакомство с редактором презентации	Знакомство с редактором презентаций. Способы организации информации. Добавление объектов на слайд: заголовков, текст, таблица, схема. Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить. Макет слайдов	Раскрывает смысл изучаемых понятий («презентация», «редактор презентаций», «слайд»). - Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. - Определяет условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. - Создаёт презентации, используя готовые шаблоны		
12. Объекты на	Добавление	Анализирует		

слайде	объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема.	пользовательский интерфейс применяемого программного средства.		
13. Способы организации информации	Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить. Макет слайдов	Определяет условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.		
14. Учимся оформлять слайды	Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить. Макет слайдов	- Создаёт презентации, используя готовые шаблоны		
15. Дополнительный урок. Проект «Новое устройство»		Создаёт презентации, используя готовые шаблоны		
16. Подведение итогов модуля				
Раздел 4. Алгоритмы 1 (5 ч)				
17. Объекты и их свойства. Логические утверждения (тест)	Объекты и их свойства. Объект, имя объектов, свойства объектов. Логиче- ские утверждения. Высказы вания: простые, с отрицани- ем, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или»	- Строит логические высказывания с отрицанием. - Строит логические высказывания с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», «и», «или». - Вычисляет истинное значение логического выражения		
18. Алгоритмы. Scratch. Знакомство.	Алгоритмы. Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс визуальной среды программирова- ния Scratch. Линейный алгоритм и программы.	- Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена.		

19. Scratch. Скрипты	Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	- Программирует линейные и циклические алгоритмы.		
20. Scratch. Циклы	Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	- Программирует линейные и циклические алгоритмы.		
21. Проект. Анимация	Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	- Осуществляет действия со скриптами		
22. Тестирование проектов				
23. Подведение итогов модуля				
Раздел 5. Алгоритмы 2 (5 ч)				
24. Scratch. Повороты и вращения	Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение. Алгоритм с ветвлением и его блок схема. Использование условий при составлении программ на Scratch	- Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена. - Программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы. - Осуществляет действия со скриптами		
25. Scratch. Движение	циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение.	- Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена.		
26. Алгоритм с ветвлением	Алгоритм с ветвлением и его блок схема	- Программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы. - Осуществляет действия со		

Примечание [RbD1]:

Примечание [RbD2]:

		скриптами		
27. Scratch. Условия	Использование условий при составлении программ на Scratch			
28. Подведение итогов модуля				
Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)				
29. Проект по выбору		- Обобщает систематизирует материал курса		
30. Дополнительный урок. Проект по выбору. Продолжение		- Обобщает систематизирует материал курса		
31. Презентация проектов		- Обобщает систематизирует материал курса		
32. Повторение. Викторина		- Обобщает систематизирует материал курса		
33. Дополнительный урок. Карта знаний.		- Обобщает систематизирует материал курса		
34. Подведение итогов модуля.				

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.