

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 11 города Кинеля городского округа Кинель Самарской области

**«РАССМОТРЕНО»**

на заседании МО  
классных руководителей  
Руководитель МО  
Малышева Я.В.  
протокол № 1  
«29» августа 2025 г

**«ПРОВЕРЕНО»**

Зам. директора по ВР  
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля  
Ананьева Л.А.  
«29» августа 2025 г.

**«УТВЕРЖДЕНО»**

Директор  
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля  
Лозовская О.А.  
Приказ №557-ОД  
«29» августа 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности (курса)  
«Алгоритмика»**

Уровень реализации рабочей программы:  
базовый, углубленный

для 4х классов

Составитель(и): Ананьева Л.А.  
«Обсуждено»

на Педагогическом совете

протокол № 1

от «29» августа 2025 г.

Кинель, 2025 г.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Настоящая программа по внеурочной деятельности направления «Информационная культура» «Алгоритмика» 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». При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий. Программа разработана для использования в ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля в 4 классе.

### **Актуальность программы:**

Актуальность программы заключается в том, что 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.

### **Возрастная группа обучающихся, на которых ориентирован курс:**

Рабочая программа внеурочной деятельности ориентирована для обучающихся 4 класса, возраст обучающихся - 9-12 лет.

### **Место курса в плане внеурочной деятельности:**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Алгоритмика» изучается по 1 часу в неделю, итого 34 часа в год.

### **Цели и задачи реализации программы**

Целью Рабочей программы внеурочной деятельности «Алгоритмика» является развитие логического, алгоритмического и пространственного мышления, творческих способностей, навыков коммуникации.

### **Задачами, которые решаются в ходе реализации программы, являются:**

- Дать представление о фундаментальных понятиях информатики;
- Познакомить с элементарными представлениями об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях;
- Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности.

### **Формы и методы работы:**

Внеурочная деятельность по курсу «Основы логики и алгоритмики» основана на формах:

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.

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

#### **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).

### **Содержание курса внеурочной деятельности**

#### **4 класс**

Модуль 1. Введение в ИКТ. Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмика». Виды информации. Информационные процессы. Файлы и папки. Текстовый редактор. Урок оценки знаний.

Модуль 2. Алгоритмы. Введение в Scratch. Блок-схемы. Алгоритмы. Языки программирования. Scratch. Знакомство. Scratch. Скрипты. Scratch. Скрипты. Закрепление. Урок оценки знаний.

Модуль 3. Scratch. Продолжение. Scratch. Циклы. Scratch. Повороты и вращение. Scratch. Повороты и движение. Закрепление: циклы, повороты и движение. Проект «Открытка». Урок оценки знаний.

Модуль 4. Редактор презентаций. Знакомство с редактором презентаций.

Объекты на слайде. Оформление слайдов. Оформление презентаций. Проект. Презентация проектов.

Модуль 5. Устройство компьютера. Компьютер и обработка информации. Основные устройства компьютера. Периферийные устройства компьютера. Программное обеспечение компьютера. Проект «Новое устройство». Урок оценки знаний.

Модуль 6. Систематизация знаний. Повторение пройденного. Викторина.

Повторение. Scratch. Проект «Чему я научился за год». Урок оценки знаний.

#### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Алгоритмика»:**

*личностные результаты* – овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

*метапредметные результаты* – освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии; овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества; умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

*предметные результаты* – овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и

оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов; умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные; приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

**Учебно – тематический план  
4 класс**

№	Наименование модулей, тем	Всего, час	Количество часов		Основные направления воспитательной деятельности
			теория	практика	
1	Модуль 1.Введение в ИКТ.	5	2	3	3.1.,3.2.,3.3.,6.1., 6.2.13.8.
2	Модуль 2.Алгоритмы. Введение в Scratch.	6	3	3	3.1.,3.2.,3.3.,6.1., 6.2.13.8.
3	Модуль 3.Scratch. Продолжение.	6	3	3	3.1.,3.2.,3.3.,6.1., 6.2.13.8.
4	Модуль 4.Редактор презентаций.	7	3	4	3.1.,3.2.,3.3.,6.1., 6.2.13.8.
5	Модуль 5.Устройство компьютера.	6	3	3	3.1.,3.2.,3.3.,6.1., 6.2.13.8.
6	Модуль 6.Систематизация знаний.	4	2	2	3.1.,3.2.,3.3.,6.1., 6.2.13.8.
Итого:		34	16	18	

### Календарно-тематическое планирование 4 класса

№ п/п	Раздел программы	Тема занятий	Количество часов	Дата проведения	
				планируе мая	фактиче ская
Модуль 1.Введение в ИКТ. (5 часов)					
1	Введение в ИКТ	Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики».	1		
2	Введение в ИКТ	Виды информации.	1		
3	Введение в ИКТ	Информационные процессы.	1		
4	Введение в ИКТ	Файлы и папки.	1		
5	Введение в ИКТ	Текстовый редактор. Урок оценки знаний.	1		
Модуль 2.Алгоритмы. Введение в Scratch. (6 часов)					
6	Алгоритмы. Введение в Scratch	Как кошки и собаки появились в доме человека	1		
7	Алгоритмы. Введение в Scratch	Знакомимся с родословным деревом кошек и собак	1		
8	Алгоритмы. Введение в Scratch	Удивительные факты про кошачьих и собачьих	1		
9	Алгоритмы. Введение в Scratch	Такие разные собаки, такие разные кошки	1		
10	Алгоритмы. Введение в Scratch	Такие разные и такие прекрасные!	1		
11	Алгоритмы. Введение в Scratch	Газета про хвостатых- полосатых	1		
Модуль 3.Scratch. Продолжение. (6 часов)					
12	Scratch. Продолжение	Scratch. Циклы.	1		
13	Scratch. Продолжение	Scratch. Повороты и вращение.	1		
14	Scratch. Продолжение	Scratch. Повороты и движение.	1		
15	Scratch. Продолжение	Закрепление: циклы, повороты и движение.	1		
16	Scratch. Продолжение	Проект «Открытка».	1		
17	Scratch. Продолжение	Урок оценки знаний.	1		
Модуль 4.Редактор презентаций. (7 часов)					
18	Редактор презентаций	Знакомство с редактором презентаций	1		
19	Редактор презентаций	Объекты на слайде.	1		

20	Редактор презентаций	Оформление слайдов.	1		
21	Редактор презентаций	Оформление презентаций.	1		
22	Редактор презентаций	Проект.	1		
23	Редактор презентаций	Презентация проектов.	1		
24	Редактор презентаций	Презентация проектов.	1		
Модуль 5. Устройство компьютера. (6 часов)					
25	Устройство компьютера	Компьютер и обработка информации.	1		
26	Устройство компьютера	Основные устройства компьютера.	1		
27	Устройство компьютера	Периферийные устройства компьютера.	1		
28	Устройство компьютера	Программное обеспечение компьютера.	1		
29	Устройство компьютера	Проект «Новое устройство».	1		
30	Устройство компьютера	Урок оценки знаний.	1		
Модуль 6. Систематизация знаний. (4 часа)					
31	Систематизация знаний	Повторение пройденного.	1		
32	Систематизация знаний	Викторина. Повторение.	1		
33	Систематизация знаний	Scratch. Проект «Чему я научился за год».	1		
34	Систематизация знаний	Урок оценки знаний.	1		