

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
«30» августа 2024 г

«ПРОВЕРЕНО»

Зам. директора по ВР
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля
Ананьева Л.А.
«30» августа 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля
Лозовская О.А.
Приказ №584-ОД
«30» августа 2024 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 «30» августа 2024 г.

Кинель, 2024 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		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		