

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №5 г. Черепанова

СОГЛАСОВАНО

решением методического объединения
учителей начальных классов
Протокол № 1 от 27.08.2026 г.

ПРИНЯТО

педагог-организатор
Долгова Т.В..
г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Основа логики и алгоритмики»
для начального общего образования

Срок реализации 1 года (2 класс)

Составитель: учитель начальных классов

Сапожникова Виктория Александровна

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по курсу информатики на уровне начального общего образования составлена на основе «Требований к результатам освоения основной образовательной программы», представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, с учётом распределённых по модулям проверяемых требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, а также на основе характеристики планируемых результатов духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, представленной в Примерной программе воспитания (одобрено решением ФУМО от 02.06.2020).

Каждый учебный предмет вносит свой специфический вклад в получение результата обучения в начальной школе, включающего личностные качества учащихся, освоенные универсальные учебные действия, опыт деятельности в предметных областях и систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной картины мира. Учебный курс «Информатика и ИКТ» предъявляет особые требования к развитию в начальной школе логических универсальных действий и освоению информационно-коммуникационных технологий в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности учащихся. В соответствии со своими потребностями информатика предлагает и средства для целенаправленного развития умений выполнять универсальные логические действия и для освоения компьютерной и коммуникационной техники как инструмента в учебной и повседневной деятельности. Освоение информационно-коммуникационных технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Пропедевтическое изучение информатики в начальной школе с использованием информационных и коммуникационных технологий является важным элементом формирования универсальных учебных действий, обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

Таким образом, в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

Цель курса:

-овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией

Задачи:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации

Планируемые результаты:

Метапредметные результаты

1. Технологический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные результаты

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
- При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера

Содержание курса

2 класс (34 ч)

Модуль «Знакомство с компьютером»

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Учащиеся будут знать:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера.

Учащиеся будут уметь:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать и завершать компьютерные программы.

Модуль «Создание рисунков»

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Тематическое планирование

2 класс

№	Тема	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Кол-во часов
	Модуль «Знакомство с компьютером»		15
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Устройство ввода "клавиатура". Группы клавиш и их назначение.	https://multiurok.ru/files/instruktsiia-po-tiekhnikie-biezopasnosti-i-pravi-1.html	2
2	Группа алфавитно-цифровых клавиш.	http://school-collection.edu.ru/ https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/4104385/7b9b4d043f9d550cad0e040765274b86/564x318_1	2
3	Клавиши управлением курсором.	http://school-collection.edu.ru/	2
4	Группа функциональных клавиш.	http://school-collection.edu.ru/	2
5	Специальные клавиши для операционной системы.	https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/2350653/d5e97c6f8a21dc2b050f8763d668acd4/564x318_1	2
6	Блок дополнительных цифровых клавиш.	http://school-collection.edu.ru/	2
7	Запуск программы и завершение ее выполнения.	http://school-collection.edu.ru/	3
	Модуль «Создание рисунков»		19
8	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/1982632/f91de7107d7453f1a42cf284c83a96e9/564x318_1 http://school-collection.edu.ru/	2
9	Панель инструментов графического редактора.	http://school-collection.edu.ru/	2

10	Основные операции при рисовании	http://school-collection.edu.ru/	2
11	Рисование и стирание точек.	http://school-collection.edu.ru/	2
12	Рисование линий.	http://school-collection.edu.ru/	3
13	Рисование фигур.	http://school-collection.edu.ru/	2
14	Заливка цветом.	http://school-collection.edu.ru/	2
15	Сохранение и редактирование рисунков.	http://school-collection.edu.ru/	2
16	Итоговая творческая работа (рисунок)	http://school-collection.edu.ru/	2

3 класс

№	Тема	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Кол-во часов
	Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки(каталоги)».		2
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Файлы и действия над ними.	https://multiurok.ru/files/instruktsiia-po-tiekhnikie-biezopasnosti-i-pravi-1.html	1
2	Папки (каталоги) и действия над ними.	http://school-collection.edu.ru/	1
	Модуль «Создание текстов».		8
3	Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов.	https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/4425815/e2910aa52584f29880f46d676144b249/564x318_1 http://school-collection.edu.ru/	1
4	Правила клавиатурного письма.	http://school-collection.edu.ru/	1
5	Клавиатурные тренажеры.	http://school-collection.edu.ru/	1
	Основные операции при создании текстов:	http://school-collection.edu.ru/	

6	Набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа,	http://school-collection.edu.ru/	1
7	Открытие документа, создание нового документа,	http://school-collection.edu.ru/	1
8	Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	http://school-collection.edu.ru/	1
9	Компьютерное письмо. Оформление текста.	http://school-collection.edu.ru/	1
10	Итоговая творческая работа (создание текста - сочинение)	http://school-collection.edu.ru/	1
	<i>Модуль «Создание печатных публикаций».</i>		8
11	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.	http://school-collection.edu.ru/ https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/2713610/99309f2e7471104898ed0cb28432feb8/564x318_1	1
12	Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем.	http://school-collection.edu.ru/	1
13	Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях.	http://school-collection.edu.ru/	1
	<i>Некоторые виды схем:</i>		
14	схемы отношений;	http://school-collection.edu.ru/	1
15	схемы, отражающие расположение и соединение предметов;	http://school-collection.edu.ru/	1
16	схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий.	http://school-collection.edu.ru/	1
17	Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	http://school-collection.edu.ru/ https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/3070536/a50f60924715154ba542b8bc038e0749/564x318_1	1

18	Итоговая творческая работа (печатная публикация)	http://school-collection.edu.ru/	1
	<i>Модуль «Создание электронных публикаций».</i>		8
19	Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет.	https://avatars.mds.yandex.net/get-vthumb/3505116/9cd56f7005ab33a1e67d4aae5df2d2d1/564x318_1	1
20	Примеры программ для создания электронных публикаций.	http://school-collection.edu.ru/	1
21	Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками.	http://school-collection.edu.ru/	1
22	Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронной публикации.	http://school-collection.edu.ru/	1
23	Вставка анимации и видео в электронные публикации.	http://school-collection.edu.ru/	1
24	Порядок действий при создании электронной публикации.	http://school-collection.edu.ru/	1
25	Подготовка презентаций.	http://school-collection.edu.ru/	1
26	Итоговая творческая работа (электронная публикация).	http://school-collection.edu.ru/	1
	<i>Модуль «Поиск информации».</i>		8
27	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера.	http://school-collection.edu.ru/	1
	<i>Способы компьютерного поиска информации:</i>		
28	Просмотр подобранной о теме информации,	http://school-collection.edu.ru/	1

29	Поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях,	http://school-collection.edu.ru/	1
30	Использование специальных поисковых систем.	http://school-collection.edu.ru/	1
31	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет.	http://school-collection.edu.ru/	1
32	Поисковые запросы. Уточнение запроса на поиск информации. Сохраненные результаты поиска.	http://school-collection.edu.ru/	1
33	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	http://school-collection.edu.ru/	1
34	Итоговая творческая работа (поиск информации)	http://school-collection.edu.ru/	1

