

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской  
областисредняя общеобразовательная школа № 26 города Сызрани  
городского округа Сызрань Самарской области

**Рассмотрена** на заседании  
методического объединения  
классных руководителей  
начальных классов  
Протокол №1  
от 29.08.2022

**Проверена**  
Заместитель директора по  
учебно-методической работе  
\_\_\_\_\_ Шалютина Н.А.

**Утверждена**  
Приказом № 260  
от 29.08.2022  
Директор ГБОУ СОШ №26  
г.Сызрани  
\_\_\_\_\_ Т.С.Стягова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Алгоритмика*

*4 класс*

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Алгоритмика» 4 класс составлена на основе авторской программы А.К. Звонкина, С.К. Ландо, А.Л. Семенова «Алгоритмика».

Программа рассчитана для обучающихся 4 класса на 34 часа в год (1 раз в неделю).

## 1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

### Личностные результаты:

- осознание себя членом общества и государства самоопределение своей российской гражданской идентичности, чувство любви к своей стране, выражающееся в интересе к ее истории и культуре,
- осознание своей этнической и культурной принадлежности в контексте единого и целостного отечества при всем разнообразии культур, национальностей, религий России;
- уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов России;
- уважение к людям других национальностей, вероисповедания, культуры на основе понимания и принятия базовых общечеловеческих ценностей;

### Метапредметные результаты:

#### Регулятивные УУД:

- Определять цель деятельности с помощью учителя и самостоятельно.
- Учиться совместно с учителем, обнаруживать и формулировать нравственную проблему.
- Учиться планировать свою деятельность во внеурочное время.
- Высказывать свою версию разрешения проблемы, пытаться предлагать способ её проверки.
- Работая по предложенному плану, использовать необходимые средства.

#### Познавательные УУД:

- Иметь представления об устройстве компьютера.
- Иметь представление и уметь пользоваться устройствами ввода-вывода: клавиатура, мышь, дисплей, принтер, сканер, модем, планшет, световые перья, графопостроитель.
- Ориентироваться в программном интерфейсе, понимать, какие действия необходимо выполнить с программой, уметь пользоваться меню.
- Осуществлять управление программой в той среде, которая изучается.
- Уметь пользоваться инструкциями, подсказками среды, в которой работаешь.

#### Коммуникативные УУД:

- Доносить свою позицию до других людей: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других людей.
- Вступать в беседу во внеурочной деятельности.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

## 2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации учебных занятий, основных видов учебной деятельности

### Формы организации учебных занятий:

- наблюдение и обсуждение в педагогически организованной ситуации различных поступков;
- просмотр кинофильмов, мультфильмов, презентаций, фрагментов кинофильмов;
- занятия проводятся в машинном варианте с использованием программного обеспечения, соответствующего возрасту ребенка и проблемам изучаемого материала.

### Содержание курса внеурочной деятельности:

Тема 1. Правила техники безопасности. (1 час)

Основные правила техники безопасности. Правила проведения практических работ за компьютером. Основные требования к рабочему месту. Поведение учащегося в экстремальной ситуации

Тема 2. Компьютер – универсальная машина. (16 часов)

Основные устройства компьютера (системный блок, монитор, устройства ввода-вывода). Использование компьютера в разных отраслях

Работа в текстовом редакторе: создание надписей, списков, колонок, вставка изображения.

Тема 3. Логические задачи (11 час).

Знакомство с понятием Исполнителя. Волк, коза и капуста. Игра в Исполнителя Крестьянин.

Знакомство с Водолеем. Синтаксис. Удвоитель. Соревнование на составление самой короткой программы. Кузнечик. ОТКАЗ. Таблица состояний.

Тема 4. Программирование

4.1 Процедуры и конструкции (4 ч)

Процедуры. Составление новых команд для Кузнечика. Конструкция повторения (цикл). Использование конструкции повторения при работе с Кузнечиком и Удвоителем. Синтаксис.

4.2 Эффективность и сложность (2 ч)

Примеры построения эффективных алгоритмов. Раздвоитель

4.3. Условия (10 ч)

Использование условий. Значения истинности. Блок-схемы. Улучшенный Раздвоитель. Конструкция повторения ПОКА-ДЕЛАТЬ. Написание программ с использованием процедур, циклов и условий.

4.4 Программирование Робота (24 ч)

Знакомство с Роботом. Работа с исполнителем «РОБОТ». Программа, команды. Программирование Робота с помощью конструкции повторения. Стены и условия. Обратная связь. Логические операции и составные условия. Замена вложенных условных конструкций составными условиями. Сложные программы для Робота.

### 3. Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	Количество часов
1.	Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1
2.	Компьютер- универсальная машина.	16
3.	Логические задачи.	11
4.	Программирование.	15
5.	Итоговая работа	5

