

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Управление образования администрации

городского округа «Город Йошкар-Ола»

Автономная некоммерческая организация

общеобразовательная организация

Лицей "Инфотех"

УТВЕРЖДЕНА

Педагогическим советом от
04.06.26 (Протокол №6)

Лицей "Инфотех"
Приказ №4.06.2-ОД от
04.06.26 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ЛОГОМИРЫ»

(ID 10256632)

для обучающихся 3 класса

Йошкар-Ола 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Раннее обучение основам алгоритмизации и программирования обусловлено в настоящее время несколькими важными факторами.

Информационное пространство, в котором практически с рождения оказываются современные дети, наполнено многочисленными продуктами различных отраслей компьютерной индустрии: развлекательной, образовательной, коммуникационной. Взаимодействуя с большинством из них, ребенок занимает, главным образом, позицию потребителя – ведомого участника процессов, разработанных с разными целями. Чем раньше человек постигает смысл происходящего с ним или вокруг него, тем более самостоятельным он становится в принятии решений. Обучение алгоритмизации и программированию в младшем школьном возрасте и даже ранее преобразует позицию потребителя в позицию творца и ведет впоследствии к развитию навыков оценки качества программных продуктов и целей их создания.

Чем раньше школьник попадает в среду для формирования специфического вида мышления – алгоритмического, тем более подготовленным, активным, конкурентоспособным членом современного информационного общества он становится.

Любой язык программирования – это средство общения, управления виртуальными и материальными объектами. Общеизвестно и доказано научно: чем раньше мы овладеваем новыми средствами общения, тем полноценнее осваиваем их.

ЛогоМиры – многофункциональная инструментальная творческая среда для учащихся начальной и средней школы. Это мощное средство развивающего обучения позволяет не только программировать, но и выполнять широкий круг заданий – от простейших рисунков и презентационных роликов до сколь угодно сложных проектов на различные темы.

Используя ЛогоМиры, школьники имеют возможность накапливать знания по программированию в Лого, захватывая все новые средства и возвращаясь к знакомым объектам и командам.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Создание оптимальных условий для развития представлений об информационных моделях объектов и навыков их описаний с помощью мультимедийной среды программирования ЛогоМиры.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс органично вписывается в образовательную программу начальной школы как важный пропедевтический этап. Его главная задача – не просто научить работать на компьютере, а заложить основы логического и алгоритмического мышления.

Курс «ЛогоМиры» интегрирует знания по математике (координаты, алгоритмы), русскому языку (точность формулировок) и окружающему миру (моделирование процессов), а также развивает творческие способности через связь с изобразительным искусством и технологией. Программирование становится инструментом для практического применения знаний из разных предметов, превращая абстрактные правила в наглядные действия черепашки.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практические занятия, проектная работа.

На изучение курса планируется 2 часа в неделю в 3 классе – 68 часов.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Модуль 1. Знакомство со средой ЛогоМиры. Алгоритмизация и программирование.

Модуль 2. Основные структуры алгоритмов в среде ЛогоМиры. Программирование графики.

Модуль 3. Циклические алгоритмы.

Модуль 4. Черепашка анализирует ситуацию. Датчики.

Модуль 5. Многолистовые проекты. Алгоритм ветвления.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в

мире профессий и профессиональных предпочтений с учётом устойчивых познавательных интересов.

2. Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

3. Формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.

4. Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений с учётом устойчивых познавательных интересов.

2. Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

3. Формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.

4. Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Овладение основами логического и алгоритмического мышления, памяти и выполнения алгоритмов:

- изучение логики (суждения истинные и ложные, логические операции);
- построение цепочек рассуждений (цепочек причинно-следственных связей);
- сравнение объектов друг с другом;
- проведение рассуждений, связанных с противоречиями;
- изучение алгоритмики (понятие алгоритма, способы записи алгоритмов, виды алгоритмов, умение исполнять алгоритмы).

2. Воспитание информационной и алгоритмической культуры.

3. Формирование представления об основных изучаемых понятиях, таких как информация, алгоритм, модель, их свойства.

4. Развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе.

5. Развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях.

6. Знакомство с языком программирования ЛогоМиры и основными алгоритмическими структурами: линейной, условной и циклической.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов
Модуль 1. Знакомство		12
1.	Введение в предмет ЛогоМиры	2
2.	Графический редактор	2
3.	Алгоритмизация и программирование	2
4.	Начала языка Лого	2
5.	Простейшая анимация	2
6.	Модель «Подводный мир»	2
Модуль 2. Программирование графики		18
7.	Черепашка рисует	2
8.	Процедуры в среде ЛогоМиры	2
9.	Система координат	2
10.	Рисунки по координатам	2
11.	Проект «Новогодняя открытка»	2
12.	Проект «Новогодняя открытка»	2
13.	Проект «Новогодняя открытка»	2
14.	Проект «Новогодняя открытка»	2
15.	Защита проекта «Новогодняя открытка»	2
Модуль 3. Циклические алгоритмы		6
16.	Команда конечного цикла	2
17.	Команды поворотов черепашки	2
18.	Модель «Коврик»	2
Модуль 4. Черепашка анализирует ситуацию		10
19.	Датчики	2
20.	Действия с датчиками	2
21.	Графические процедуры с датчиками	2
22.	Модель «Смерч»	2
23.	Модель «Лебединое озеро»	2
Модуль 5. Многолистовые проекты с алгоритмом ветвления		22
24.	Текстовый редактор	2
25.	Интерактивное приложение «Карта зоопарка»	2
26.	Учебный проект «Удивительные места России»	2
27.	Оформление и программирование теста	2

28.	Оформление и программирование результатов теста	2
29.	Работа над индивидуальным многолистовым проектом	8
30.	Резервный урок	4
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68