

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Пермского края

Управление образования администрации муниципального образования

Пермский муниципальный округ

МАОУ "Кондратовская средняя школа «Патриот»



РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

ЕМЦ

Кудинова Т.В.
Протокол №1 от «26»
августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Каменских Е. Е.

Протокол педагогического
совета №1 от «28» августа
2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«ПЕРВЫЕ ШАГИ К ПРОГРАММИРОВАНИЮ»

Автор: учитель начальных классов

Попова Елена Георгиевна

Целевая аудитория: 2-3 класс

Срок реализации: 34 часа

д. Кондратово, 2025

«Первые шаги в программировании» для обучающихся 2-3 классов

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Первые шаги к программированию» (далее Программа) общеинтеллектуальную направленность.

Программа реализуется на базе Центра технической направленностей «Точка Роста» Кондратовской средней школы «Патриот».

Цели изучения курса

Программа предназначена для организации деятельности для развития личности. Основной целью учебного курса является формирование культуры конструкторско-исследовательской деятельности и освоение приемов конструирования, программирования и управления в среде Пиктомир, Скретч 3.0.

Результаты освоения учебного курса

В ходе изучения курса формируются и получают развитие

-метапредметные результаты: умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее удобные способы решения учебных и познавательных задач.

умение оценивать правильность выполнения учебной задачи

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений

умение работать индивидуально и в группе, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение

-личностные результаты:

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающегося 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

-коммуникативной компетентности в общении, сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, творческой и учебно-исследовательской деятельности.

-предметные

Знакомство с азами программирования

Объём программы

Срок реализации Программы – 1 год.

Общее количество учебных часов в год – 34 часов.

Тематическое планирование

Тема	Всего часов
Введение	1ч
Основные приемы программирования и создания проекта в среде Пиктомир, Скретч 3.0.	30ч
Создание и защита личного проекта	3ч
Итого	34

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Количество часов
1.	Введение	1
2.	Алгоритм. Что это такое? Способы записи алгоритмов	1
3.	Линейный алгоритм	1
4.	Разветвляющийся алгоритм	1
5.	Циклический алгоритм	1
6.	Компьютерные исполнители алгоритмов. Знакомство с системой Пиктомир.	1
7.	Общий вид алгоритма. Первая программа.	1
8.	Порядок действий при написании программы	1
9.	Линейные алгоритмы для исполнителя.	1
10.	Линейные алгоритмы для исполнителя.	1
11.	Линейные алгоритмы для исполнителя.	1
12.	Циклические алгоритмы для исполнителя. Арифметический цикл. Цикл n раз.	1
13.	Арифметический цикл. Цикл n раз.	1

14.	Циклические алгоритмы для исполнителя. Циклы, идущие подряд в одном алгоритме.	1
15.	Использование циклов при создании узоров-орнаментов.	1
16.	Использование циклов при создании узоров-орнаментов.	1
17.	Вложенные циклы(цикл в цикле)	1
18.	Вложенные циклы(цикл в цикле)	1
19.	Вложенные циклы(цикл в цикле)	1
20.	Вспомогательный алгоритм.	1
21.	Рисуем орнамент	1
22.	Подготовка проектов	1
23.	Презентации проектов	1
24.	Графический исполнитель Чертежник. Система команд.	1
25.	Линейные алгоритмы для исполнителя Чертежник.	1
26.	Линейные алгоритмы для исполнителя Чертежник.	1
27.	Линейные алгоритмы. Рисование простых фигур	1
28.	Линейные алгоритмы. Рисование простых фигур	1
29.	Циклические алгоритмы	1
30.	Циклические алгоритмы	1
31.	Циклические алгоритмы	1
32.	Вспомогательные алгоритмы	1
33.	Рисуем орнамент	1
34.	Подготовка проектов	1
	итого	34ч

Планируемые результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;

- принимать решения в проблемной ситуации.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- работать в сотрудничестве;
- формулировать и аргументировать свое мнение и позицию;
- устанавливать и сравнивать различные точки зрения прежде чем принимать решение и делать выбор;
- осуществлять взаимный контроль.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- основам проектно-исследовательской деятельности;
- проводить эксперимент и наблюдение;
- создавать и преобразовывать модели для решения задач;
- выбирать наиболее удачные способы решения и задач в зависимости от конкретных условий;
- находить и объяснять связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- планировать и выполнять исследовательский проект.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса внеурочной деятельности:

Компьютерный класс на 20 рабочих мест

Принтер, проектор, локальная сеть

ОС Windows

Программа Пиктомир, Скретч 3.0.

Учебно-методическое обеспечение

Рабочая программа курса

Практические работы

Литература:

[Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://elibrary.ru/item.asp?id=22284368>

Алгоритмика. IT-платформа и образовательная программа для обучения детей 7-12 лет программированию. – Режим доступа: <https://algoritmika.org/>