МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Пермского края

Управление образования администрации муниципального образования

"Пермский муниципальный округ"

МАОУ "Кондратовская средняя школа «Патриот»

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Каменских Е. Е.

Протокол педагогического совета №1 от «28» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочная деятельность

«Первые шаги к программированию»

для обучающихся 2-х классов

Автор: учитель начальных классов
Дашкина Кристина Тимофеевна
Мелехина Мария Михайловна

Срок реализации: 30 часов

Пояснительная записка

Данная программа разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 2 классов.

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не сможет сделать, если человек не напишет для него определенную программу.

Существенной ролью изучение программирование и алгоритмизация в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Занятия по программе «Первые шаги к программированию» подготовит обучающихся к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Содержание программы отработано в соответствии с возможностями и способностями обучающихся 2х классов.

Сроки реализации программы: 1 год.

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю, занятие в неделю по 40 мин, всего 30 часов в год.

Цель: сформировать у младших школьников базовые представления об алгоритмах и программировании, развить логическое и пространственное мышление, а также пробудить интерес к IT-сфере.

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучение навыкам разработки проекта, определения его структуры, дизайна;
- Познакомить с понятиями «алгоритм», «команда», «исполнитель», «условие», «цикл»;
- Научить составлять простые алгоритмы и реализовывать их в визуальных средах программирования.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес младших школьников;
- развить навыки планирования, анализа и исправления ошибок;
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление обучающихся.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой;
- Воспитывать культуру безопасности при работе за компьютером;
- Воспитывать культуру общения между обучающимися.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, проект.

Программой предусмотрены методы обучения: объяснительно-иллюстрационные, частично-поисковые, творческие, практические.

Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные:

- Интерес к информатике (ИКТ), стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- Познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества.

Метапредметные:

- Владение основами продуктивного воздействия сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Предметные:

- Умение использовать термины «информация», «сообщение», «алгоритм», «программа»;
- Умение использовать логические значения, операции и выражения с ними.

Форма занятий: комбинированная (беседа, игра, практическая работа, мини-проект).

Инструменты: визуальные среды программирования (создание ярких презентация, праздничных открыток, 3D моделирование, календарей, а так-же формирование основ компьютерной графики, безкомпьютерные активности (карточки, ролевые игры, «живые алгоритмы»).

Рефлексия: в конце каждого занятия 3–5 минут на вопросы «Что получилось?», «Что было сложно?», «Что хочу попробовать дальше?».

Оценка: использование карты успеха в целях поощрения детей в конце занятия.

Содержание курса внеурочной деятельности:

Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Кол-во часов	Характеристика деятельности учащихся
1.	Вводное занятие. Техника безопасности и устройство компьютера	2	Знакомство с правилами работы за компьютером, гигиена зрения, основные устройства ПК. Игра «Собери компьютер» (карточки).
2.	Что такое алгоритм? Алгоритмы в жизни	3	Понятие алгоритма, примеры из быта (рецепт, инструкция). Составление алгоритмов действий (одеться, приготовить бутерброд). Ролевая игра «Исполнитель и программист».
3.	Создание текстов. Исполнители и команды. Безкомпьютерные практики	2	Введение понятий «исполнитель», «система команд». Карточные задания: «Нарисуй маршрут», «Собери узор». Работа в парах: составление и выполнение алгоритмов.
4.	Создание печатных публикаций	3	Выделять существенные признаки предметов;
5.	Программа Word	3	Уметь создавать папку на рабочем столе и документ в Word программе; Выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
6.	Программа графический редактор Paint	3	Уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint; Выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
7.	Создание рисунков	2	Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения Давать определения тем или иным понятиям;
8.	Поиск информации	3	Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам; выделять существенные признаки предметов.
9.	3D моделирование	3	создания цифровых трёхмерных объектов (моделей), их форм, текстур, свойств и поведения в виртуальном пространстве
10.	Компьютерная графика	3	Графика применяется в моделировании объектов, визуализации технических процессов, цифровом искусстве.
11.	Творческий проект. Защита проекта	3	Создание открыток с помощью 3D моделирования.