

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской  
области основная общеобразовательная школа

с. Новая Рачейка муниципального района Сызранский Самарской области

Рассмотрена  
на заседании методического  
объединения учителей  
предметников  
Протокол № 1  
от 29.08.2025 г.

Проверена  
29 августа 2025г.  
Заместитель  
директора по УВР:  
\_\_\_\_\_ С.М. Степанова

Утверждена  
Приказ № 195  
от 29.08.2025г.  
Директор:  
\_\_\_\_\_ В.Р.Ковальская

Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
«Алгоритмика»  
1-4 класс (34ч)



О=ГБОУООШ.  
Новая Рачейка, СН=Ковальская  
ВикторияРасимовна,  
E=zu\_new\_r\_shcool@63edu.ru  
00973506666af8dad3  
2025.08.2913:51: 02+04'00'

Программа «Алгоритмика» предназначена для организации внеурочной деятельности в начальных классах на уровне основного общего образования по обще интеллектуальному направлению развития личности.

Форма реализации курса – кружковые занятия. Общий объем учебного времени составляет 34 часа (по 1 часу в неделю) и рассчитан на один год обучения.

Основной целью курса является углубленное изучение математического аппарата, используемого в информатике.

Задачи курса:

- провести коррекцию проблем знания и умений учащихся;
- сформировать систему базовых знаний по математике и основам информатики;
- научить применять теоретические результаты, полученные в математике, для реализации новых идей и результатов в теории алгоритмов, программировании и в других разделах информатики;
- сформировать умение пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- сформировать навыки проектной деятельности;
- развивать творческие способности учащихся;
- готовить к участию в олимпиадах и государственной итоговой аттестации по информатике.

### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Изучение курса "Математические основы информатики" дает возможность учащимся достичь следующих личностных результатов развития:

- умение ясно, точно, грамотно излагать свои мысли в устной и письменной речи, понимать смысл поставленной задачи, выстраивать аргументацию придать примеры и контрпримеры;
- критичность мышления, умение распознавать логические и некорректные высказывания, отличать гипотезу от факта;
- представление об информатике как сфере человеческой деятельности, о ее значимости для развития цивилизации;
- креативность мышления, инициатива, находчивость, активность при решении математических и практических задач;
- умение контролировать процесс и результат учебной деятельности;
- способность к эмоциональному восприятию объектов окружающего мира, задач, решений, рассуждений.

**Метапредметными результатами** является формирование следующих универсальных учебных действий.

#### *Регулятивные универсальные учебные действия*

Обучающийся научится:

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

#### *Коммуникативные универсальные учебные действия*

**Обучающийся научится:**

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- применять современные информационные технологии для коллективной групповой работы.

**Познавательные универсальные учебные действия**

**Обучающийся научится:**

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотеки Интернета;
- осуществлять сравнение, сопоставление;
- строить логическое рассуждение;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основываться на знакомительного, изучающего, усваивающего поискового чтения;
- находить в различных источниках информацию, необходимую для решения математических и других практических проблем, и представлять ее в понятной форме;
- принимать решение в условиях неполной и избыточной, точной и вероятностной информации;
- ставить цели, выбирать и создавать алгоритмы для решения учебных математических практических проблем;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задачи;
- осуществлять выбор на основе эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- видеть математическую задачу в контексте проблемной ситуации в других дисциплинах, в окружающей жизни.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает:

- на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

**В результате изучения этого курса учащиеся будут знать:**

- о роли фундаментальных знаний (математики) в развитии информатики;
- содержание понятий «базис», «алфавит», «основание» для позиционных систем счисления;
- особенности компьютерной арифметики на целыми числами;
- способы представления вещественных чисел в компьютере;
- принципы представления текстовой информации в компьютере;
- принципы цифровой графической и звуковой информации;
- терминологию, связанную с графиками, деревьями и списками;
- функции алгебры логики;
- понятия исполнителя, среди которых исполнителя;

- понятие сложности алгоритма; его эффективности;
- содержание понятий «информация» и «количество информации»;
- суть различных подходов к определению количества информации.

**Учащиеся научаются:**

- описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных, оценивать время передачи данных;
- кодировать и декодировать тексты по заданной кодовой таблице;
- определять минимальную длину кодового слова по заданному алфавиту кодируемого текста и кодовому алфавиту (для кодового алфавита из 2, 3 или 4 символов);
- определять длину кодовой последовательности подчиненного текста по кодовой таблице равномерного кода;
- записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 1024;
- переводить заданное вещественное число из десятичной записи в другую систему счисления и обратно;
- сравнивать числа в различных системах счисления;
- выполнять арифметические действия над числами, записанными в различных системах счисления;
- записывать логические выражения, составленные с помощью операций «и», «или», «не» и скобок, определять истинность такого составного высказывания, если известны значения истинности входящих в него элементарных высказываний;
- определять количество элементов в множествах, полученных из двух или трех базовых множеств с помощью операций объединения, пересечения и дополнения;
- использовать - описывать граф спомощью таблиц с указанием длин ребер;
- использовать основные способы графического представления числовой информации, (графики, диаграммы).
- проектировать математические модели алгоритмы для исполнителей, использовать компьютеры и среды программирования при реализации и их анализе;
- выявлять ошибки в алгоритмах и анализировать их на эффективность.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

Наименование разделов, содержание	Формы организации	Виды деятельности
<b>Раздел 1. Введение. Нормы информационной этики и права</b> Инструктаж по охране труда и организации автоматизированного рабочего места обучающегося. Информационное общество. Возможности глобальной сети. Правила общения в сети Интернет.	Вводное коллективное занятие, семинар, индивидуальное тестирование.	Проектировать собственное информационное пространство; оценивать информацию с позиции ее свойств (актуальность, достоверность, полнота и пр.); классифицировать возможности сети Интернет по принятому основанию; распознавать потенциальные угрозы и вредные воздействия, связанные с ИКТ; оценивать предлагаемые пути их устранения.

<p><b>Раздел 2. Системы счисления</b></p> <p>Система счисления, цифра, позиционная система счисления, непозиционная система счисления, базис, алфавит, основание. Развернутая форма записи числа, свернутая форма. Сложение, вычитание, умножение, деление чисел в различных системах счисления. Перевод целого числа из Р-ичной системы счисления в десятичную. Перевод целого числа из десятичной системы счисления в Р-ичную. Взаимосвязь между системами счисления с основаниями <math>P^m = Q</math>. Перевод чисел из Р-ичной системы в Q-ичную.</p>	<p>Занятия по углублению и совершенствованию знаний и навыков, фронтальная, парная и индивидуальная работа, викторина, сетевое проектирование, практические работы за компьютером.</p>	<p>Выявлять различия в позиционных и непозиционных системах счисления; выявлять общее и отличия в разных позиционных системах счисления; переводить целые числа (от 0 до 1024) из десятичной системы счисления в двоичную, восьмеричную, шестнадцатеричную и обратно; выполнять операции сложения, вычитания и умножения над числами в различных системах счисления.</p>
<p><b>Раздел 3. Представление информации на компьютере</b></p> <p>Единицы измерения информации. Подсчет количества информации. Представление целых и действительных чисел в компьютере. Дополнительный и обратный код, фиксированная запятая, плавающая запятая. Нормализованная запись вещественных чисел. Особенности реализации вещественной компьютерной арифметики. Числовой код символа, таблицы кодировок символов (системы кодирования, универсальная система кодирования текста). Растр, принцип декомпозиции, система кодирования RGB. Пространственная дискретизация. Палитра цветов растрового изображения. Разрешающая способность экрана, глубина цвета, графический режим. Режимы кодировки цветного изображения. Аналоговая и дискретная форма информации. Дискретизация. Частота дискретизации. Глубина кодирования. Методы сжатия цифровой информации.</p>	<p>Занятия по общению и систематизации знаний и умений, фронтальная и групповая работа, семинар, деловая игра, практические работы за компьютером, индивидуальное тестирование.</p>	<p>Переводить, сравнивать единицы измерения информации; записывать вещественные числа в нормализованной форме; выполнять кодирование и декодирование текстовой информации, используя кодовые таблицы; определять код цвета в палитре RGB; рассчитывать количество текстовой и графической информации; определять размер звуковых файлов с различным качеством звучания (глубиной кодирования и частотой дискретизации).</p>
<p><b>Раздел 4. Введение в алгебру логики</b></p> <p>Что такое алгебра высказываний. Простое и сложное высказывания. Операции логического отрицания, дизъюнкции, конъюнкции, импликации, эквиваленции. Свойства логических операций. Логические формулы, таблицы истинности. Законы тождества, противоречия,</p>	<p>Комбинированная форма организации занятий, групповая и парная работа, практические работы за компьютером,</p>	<p>анализировать логическую структуру высказываний; выполнять высказываниями логические операции; строить таблицы истинности для логических выражений; вычислять значение и преобразовывать логическое выражения;</p>

<p>исключенного третьего, двойного отрицания, идемпотентности, коммуникативности, ассоциативности, дистрибутивности, де Моргана. Построение и преобразование логических выражений. Вычисление значения логического выражения. Построение для логической функции таблицы истинности. Решение логических уравнений. Графический способ решения логических задач: графы, деревья. Табличный способ решения логических задач.</p>	<p>деловая игра, сетевой проект</p>	<p>решать логические уравнения и задачи.</p>
<p><b>Раздел 5. Элементы теории алгоритмов программирования</b> Виды алгоритмов, способы записи алгоритмов. Решение задач на составление алгоритмов. Понятие сложности алгоритма. Алгоритмы для исполнителя Робот Алгоритмы обработки числовой и текстовой информации. Среда программирования. Реализация алгоритмов в среде программирования. Эффективность программ.</p>	<p>Занятия по углублению и совершенствованию знаний и навыков, индивидуальная, парная и фронтальная работы, практические работы в средах программирования, подготовка и презентация проекта, индивидуальное тестирование.</p>	<p>Определять по выбранному методу решения задачи, какие алгоритмические конструкции могут войти в алгоритм и какую форму записи использовать; сравнивать различные алгоритмы решения одной задачи; анализировать изменение значений величин при пошаговом выполнении алгоритма; исполнять готовые алгоритмы для конкретных исходных данных; строить цепочки команд, дающих нужный результат при конкретных исходных данных для исполнителя, преобразующего строки символов; строить арифметические, строковые, логические выражения и вычислять их значения; разрабатывать и анализировать программы, содержащие операторы ветвления, циклов и обработки массивов.</p>

### Тематическое планирование

№	Раздел	Общее кол-во часов	Форма организации занятий						
			Практика				Проект		
Теория	Семинар	Деловая игра	Викторина	Практическая за компьютер.	Тестирование	Проект			
1	Введение. Нормы информационной этики и права	2	1				1		

2	Системы счисления	7	3			1	2		1
3	Представление информации на компьютере	7	2	1	1		2	1	
4	Введение в алгебру. Логики	6	2		1		2		1
5	Элементы теории алгоритмов и программирования	12	3				6	1	2
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>10</b>				<b>24</b>		