

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Свердловской области

ОМС Управление образованием ПМО Свердловской области

МБОУ ПМО СО "СОШ № 1"

имени Героя Советского Союза Н.В. Кологойды

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 6762731)

«Основы логики и алгоритмики»

для обучающихся 1-4 классов

г. Полевской, 2026

Пояснительная записка

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики».

Целями изучения курса «Основы логики и алгоритмики» являются:

- развитие алгоритмического и критического мышлений;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Основные задачи курса «Основы логики и алгоритмики»:

- формирование понимания принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения;
- формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;
- формирование умений и навыков формализованного описания поставленных задач;
- формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- формирование умений и навыков составления простых программ по построенному алгоритму на языке программирования Scratch;
- формирование умения грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Курс внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология» (раздел «Информационно-коммуникативные технологии»), «Математика» (раздел «Математическая информация»), «Окружающий мир» (раздел «Правила безопасной жизни»).

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.

Место в учебном плане

Программа курса составлена из расчёта 135 учебных часов — по 1 часу в неделю. В 1 классе — 33 часа, во 2—4 классах — по 34 часа.

Срок реализации программы — 4 года.

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности. При этом обязательная часть курса, установленная примерной рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью.

**Изменения, внесенные учителем в авторскую программу по предмету,
если таковые имеются, и обоснования их целесообразности:**

Нет

Содержание курса

1 класс

1. Цифровая грамотность

Техника безопасности при работе с компьютером. Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение). Понятие аппаратного обеспечения компьютера. Знакомство с браузером. Понятие программного обеспечения компьютера. Файл как форма хранения информации.

2. Теоретические основы информатики

Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации. Понятие объекта. Названия объектов. Свойства объектов. Сравнение объектов. Понятие высказывания. Истинные и ложные высказывания. Понятие множества. Множества объектов. Названия групп объектов. Общие свойства объектов.

3. Алгоритмы и программирование

Последовательность действий. Понятие алгоритма. Исполнитель. Среда исполнителя. Команды исполнителя. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Знакомство со средой формального исполнителя «Художник».

4. Информационные технологии

Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор. Запуск графического редактора. Интерфейс графического редактора. Калькулятор. Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие. Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста. Исправление ошибок средствами текстового редактора.

2 класс

1. Цифровая грамотность

Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок. Программное обеспечение. Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами. Файлы и папки.

2. Теоретические основы информатики

Информатика и информация. Понятие «информация». Восприятие информации. Органы восприятия информации. Виды информации по способу восприятия. Носитель информации. Хранение, передача и обработка как информационные процессы.

Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление информации. Виды информации по способу представления. Введение в логику. Объект, имя объектов, свойства объектов. Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием.

3. Алгоритмы и программирование

Определение алгоритма. Команда, программа, исполнитель. Свойства алгоритма. Линейные алгоритмы. Работа в среде формального исполнителя. Поиск оптимального пути.

4. Информационные технологии

Стандартный текстовый редактор. Набор текста. Создание и сохранение текстового документа. Клавиши редактирования текста. Редактирование текста. Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти.

3 класс

1. Цифровая грамотность

Аппаратное обеспечение компьютера. Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение). Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией. Программное обеспечение компьютера (примеры и назначение). Основные элементы рабочего окна программы. Рабочий стол. Ярлык программы. Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки (инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить). Поиск информации.

2. Теоретические основы информатики

Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информационные процессы. Хранение, передача, обработка (три вида обработки информации). Носитель информации (виды носителей информации). Источник информации, приёмник информации. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление информации. Виды информации по способу представления. Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства. Нахождение лишнего объекта. Высказывания. Одинаковые по смыслу высказывания. Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые». Решение задач с помощью логических преобразований.

3. Алгоритмы и программирование

Алгоритмы и языки программирования. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту. Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма. Элемент блок-схемы: цикл. Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма. Работа в среде формального исполнителя.

4. Информационные технологии

Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет.

Изображения в тексте: добавление, положение. Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра. Работа с фрагментами картинок. Копирование фрагмента изображения. Добавление цвета в палитру. Масштабирование изображений.

4 класс

1. Цифровая грамотность

Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки информации. Аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, оперативная память, процессор, системный блок, графический планшет, гарнитура, сенсорный экран. Основные и периферийные устройства компьютера. Устройства ввода, вывода и ввода-вывода. Программное обеспечение (основные и прикладные программы). Операционная система. Кнопки управления окнами. Рабочий стол. Меню «Пуск», меню программ. Файловая система компьютера.

2. Теоретические основы информатики

Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информационные процессы. Хранение, передача, обработка (развёрнутое представление). Источник информации, приёмник информации. Объекты и их свойства. Объект, имя объектов, свойства объектов. Логические утверждения. Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или».

3. Алгоритмы и программирование

Алгоритмы. Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс визуальной среды программирования Scratch. Линейный алгоритм и программы. Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться» «спрятаться», «ждать». Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение. Алгоритм с ветвлением и его блок-схема. Использование условий при составлении программ на Scratch.

4. Информационные технологии

Графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ластик, текст, кисти. Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна. Копирование и вставка фрагмента изображения. Коллаж. Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет. Изображения в тексте: добавление, положение. Маркированные и нумерованные списки. Знакомство с редактором презентаций. Способы организации информации. Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема. Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить. Макет слайдов.

Формы организации занятий и виды деятельности

Форма организации: курс проводится в классе с использованием фронтальной, групповой, парной и индивидуальной работы.

Некоторые занятия могут быть проведены в библиотеке школы, компьютерном классе (это позволит использовать компьютер при оформлении некоторых результатов выполнения заданий).

Предметные, метапредметные и личностные результаты освоения курса

В результате изучения курса в школе у обучающихся будут сформированы следующие результаты.

Личностные результаты

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;
- принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

- использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

- осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

- проявление бережного отношения к природе;
- неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

- формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

- осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

Метапредметные результаты

Универсальные познавательные учебные действия:

базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
 - проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
 - признавать возможность существования разных точек зрения;
 - корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
 - строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
 - создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
 - готовить небольшие публичные выступления;
 - подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;
- совместная деятельность:
- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
 - оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты

1 класс

К концу обучения в 1 классе по курсу обучающийся научится:

1. Цифровая грамотность:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- иметь представление о компьютере как универсальном устройстве для передачи, хранения и обработки информации;
- использовать русскую раскладку клавиш на клавиатуре;
- иметь представление о клавиатуре и компьютерной мыши (описание и назначение);
- знать основные устройства компьютера;
- осуществлять базовые операции при работе с браузером;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера (понятие «программа»);
- иметь базовые представления о файле как форме хранения информации.

2. Теоретические основы информатики:

- знать понятие «информация»;
- иметь представление о способах получения информации;
- знать основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;
- использовать понятие «объект»;
- различать свойства объектов;
- сравнивать объекты;

- использовать понятие «высказывание»;
- распознавать истинные и ложные высказывания;
- знать понятие «множество»;
- знать название групп объектов и общие свойства объектов.

3. Алгоритмы и программирование:

- иметь представление об алгоритме как порядке действий;
- знать понятие «исполнитель»;
- иметь представление о среде исполнителя и командах исполнителя;
- работать со средой формального исполнителя «Художник».

4. Информационные технологии:

- иметь представление о стандартном графическом редакторе;
- уметь запускать графический редактор;
- иметь представление об интерфейсе графического редактора;
- осуществлять базовые операции в программе «Калькулятор» (алгоритм вычисления простых примеров в одно действие);
- иметь представление о стандартном текстовом редакторе;
- знать интерфейс текстового редактора;
- уметь набирать текст и исправлять ошибки средствами текстового редактора.

2 класс

К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся научится:

1. Цифровая грамотность:

различать аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок;

- иметь представление о программном обеспечении компьютера: программное обеспечение, меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами;
- иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»).

2. Теоретические основы информатики:

- правильно использовать понятия «информатика» и «информация»;
- различать органы восприятия информации;
- различать виды информации по способу восприятия;
- использовать понятие «носитель информации»;
- уметь определять основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;

- уметь работать с различными способами организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы;

- знать виды информации по способу представления;
- уметь оперировать логическими понятиями;
- оперировать понятием «объект»;
- определять объект по свойствам;
- определять истинность простых высказываний;
- строить простые высказывания с отрицанием.

3. Алгоритмы и программирование:

- определять алгоритм, используя свойства алгоритма;
- использовать понятия «команда», «программа», «исполнитель»;
- составлять линейные алгоритмы и действовать по алгоритму;

- осуществлять работу в среде формального исполнителя.

4. Информационные технологии:

- создавать текстовый документ различными способами;
- набирать, редактировать и сохранять текст средствами стандартного текстового редактора;
- знать клавиши редактирования текста;
- создавать графический файл средствами стандартного графического редактора;
- уметь пользоваться основными инструментами стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти.

3 класс

К концу обучения в 3 классе по курсу обучающийся научится:

1. Цифровая грамотность:

- различать и использовать обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок, устройства, передающие информацию от пользователя компьютеру, устройства, передающие информацию от компьютера пользователю;
- пользоваться программным обеспечением компьютера: кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ;
- пользоваться файловой системой компьютера (понятия «файл» и «папка», инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить);
- осуществлять простой поиск информации.

2. Теоретические основы информатики:

- определять виды информации по форме представления;
- пользоваться различными способами организации информации и информационными процессами;
- различать основные информационные процессы: хранение (носитель информации, виды носителей информации), передача (источник информации, канал связи, приёмник информации), обработка (виды обработки информации);
- группировать объекты;
- определять общие и отличающие свойства объектов;
- находить лишний объект;
- определять одинаковые по смыслу высказывания;
- использовать логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»;
- решать задачи с помощью логических преобразований.

3. Алгоритмы и программирование:

- иметь представление об алгоритмах и языках программирования;
- определять алгоритм по свойствам;
- иметь представление о различных способах записи алгоритмов;
- знать основные элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка;
- строить блок-схему по тексту;
- иметь представление о циклических алгоритмах;
- строить блок-схему циклического алгоритма;
- знать элемент блок-схемы «цикл»;
- строить блок-схему циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма;

- различать основные элементы среды визуального программирования Scratch;
- использовать понятия «спрайт» и «скрипт»;
- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch.

4. Информационные технологии:

- знать, что такое текстовый процессор;
- отличать текстовый процессор от текстового редактора;
- создавать и сохранять текстовый документ средствами текстового процессора;
- знать основные элементы интерфейса текстового процессора;
- знать правила набора текста в текстовом процессоре;
- редактировать текст в текстовом процессоре: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки;
- знать понятие «форматирование»;
- пользоваться базовыми функциями форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет;
- добавлять изображения в текст средствами текстового процессора;
- изменять положение изображения в тексте средствами текстового процессора;
- работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра, фрагменты картинок, копирование фрагмента изображения.

4 класс

К концу обучения в 4 классе по курсу обучающийся научится:

1. Цифровая грамотность:

- различать и использовать аппаратное обеспечение компьютера: устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода-вывода;
- различать программное обеспечение компьютера: операционная система, кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ, файловая система компьютера.

2. Теоретические основы информатики:

- определять виды информации по способу получения и по форме представления;
- пользоваться различными способами организации информации в повседневной жизни;
- иметь развёрнутое представление об основных информационных процессах;
- оперировать объектами и их свойствами;
- использовать знания основ логики в повседневной жизни;
- строить различные логические высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или».

3. Алгоритмы и программирование:

- знать элементы интерфейса визуальной среды программирования Scratch;
- создавать простые скрипты на Scratch;
- программировать действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»;
- реализовывать в среде визуального программирования Scratch циклы, анимацию, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращения, движение;
- иметь представление об алгоритме с ветвлением и его блок-схеме;
- использовать условия при составлении программ на Scratch.

4. Информационные технологии:

- работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, текст, кисти, работа с фрагментами картинок, копирование и вставка фрагмента изображения;

- набирать, редактировать и форматировать текст средствами текстового процессора;

- использовать «горячие» клавиши в процессе набора и редактирования текста;

- добавлять изображения в текст средствами текстового процессора и изменять их положение;

- создавать маркированные и нумерованные списки средствами текстового процессора;

- иметь представление о редакторе презентаций;

- создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;

- добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;

- оформлять слайды;

- создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;

- работать с макетами слайдов;

- добавлять изображения в презентацию;

- составлять запрос для поиска изображений.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА «ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ»

1 КЛАСС 1 час в неделю, всего 23 часа, 5 часов — резервное время

№	Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Техника безопасности	Техника безопасности при работе с компьютером	Изучает правила техники безопасности при работе с компьютером. Анализирует различные ситуации, работает с иллюстративным материалом	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
2	Компьютер - универсальное устройство обработки данных	Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение). Понятие аппаратного обеспечения компьютера	Обсуждает устройства компьютера. Приводит примеры различных устройств компьютера с опорой на собственный опыт	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
3	Программы и данные	Знакомство с браузером	Осуществляет работу при помощи браузера в сети Интернет	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
4-5	Информация и	Информация	Раскрывает смысл изучаемых	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-

	информационные процессы	и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации	понятий («хранение», «передача», «обработка»). Определяет средства, необходимые для осуществления информационных процессов		uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
6	Программы и данные	Понятие программного обеспечения компьютера. Файл как форма хранения информации. «Калькулятор». Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие	Раскрывает смысл изучаемых понятий («файл», «папка»). Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе. Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
7-8	Компьютерная графика	Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор. Запуск графического редактора. Интерфейс графического редактора	Раскрывает смысл изучаемых понятий («графический редактор»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создает и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass

9	Текстовые документы	Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста. Исправление ошибок средствами текстового редактора	Раскрывает смысл изучаемых понятий («текстовый редактор»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создает небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
10-13	Элементы математической логики	Понятие объекта. Названия объектов. Свойства объектов. Сравнение объектов	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Оперировать понятием «объект». Совершает действия с объектами на основе их свойств. Приводит примеры объектов	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
14-17	Элементы математической логики	Понятие высказывания. Истинные и ложные высказывания. Понятие множества. Множества объектов. Названия групп объектов. Общие свойства объектов	Анализирует логическую структуру высказываний. 6 Классифицирует объекты по множествам. 6 Определяет общие свойства объектов	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
18-23	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические	Последовательность действий. Понятие	Раскрывает смысл изучаемых понятий («алгоритм», «исполнитель»). Анализирует	6	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass

	конструкции	алгоритма. Исполнитель. Среда исполнителя. Команды исполнителя. Свойства алгоритмов: массовость, результатив-	предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма, как массовость, результативность, дискретность, понятность. Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма		orithms/1-klass
24-26	Систематизация знаний		Обобщает и систематизирует материал курса	3	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
27-31	Резерв				

2 КЛАСС -1 час в неделю, всего 28 часов (резерв 6 ч.)

№	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1-5	Информация и информационные процессы	Информатика и информация. Понятие «информация». Восприятие информации. Органы восприятия информации. Виды информации по способу восприятия.	Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка»). Приводит примеры информационных процессов с опорой на жизненный опыт и ранее изученный материал.	5	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass

		Носитель информации. Хранение, передача и обработка как информационные процессы. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление информации. Виды информации по способу представления	Классифицирует информационные процессы. Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов		
6-7	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок	Получает информацию о характеристиках компьютера	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
8-10	Программы и данные	Программное обеспечение. Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами. Файлы и папки	6 Раскрывает смысл изучаемых понятий («файл», «папка», «меню “Пуск”», «программа»). Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Оперировать компьютерными	3	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass

			информационными объектами в нагляднографическом интерфейсе. Выполняет основные операции с файлами и папками. Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера		
11-14	Текстовые документы	Стандартный текстовый редактор. Набор текста. Создание и сохранение текстового документа. Клавиши редактирования текста. Редактирование текста	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создает небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов. Осуществляет набор и редактирование текста средствами текстового редактора	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
15-16	Элементы математической логики	Введение в логику. Объект, имя объектов, свойства объектов. Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием	Раскрывает смысл изучаемых понятий («объект», «высказывание»). Определяет объекты и их свойства. Классифицирует объекты. Анализирует логическую структуру высказываний. Строит логические высказывания с отрицанием	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
17-19	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции	Определение алгоритма. Команда, программа, исполнитель.	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма. Анализирует изменение значения величин при	3	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass

		Свойства алгоритма. Линейные алгоритмы. Работа в среде формального исполнителя. Поиск оптимального пути	пошаговом выполнении алгоритма. Строит алгоритмическую конструкцию «следование». Работает в среде формального исполнителя		
20-24	Компьютерная графика	Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора	5	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
25-28	Систематизация знаний		Обобщает и систематизирует материал курса	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
29-34	Резерв				

3 КЛАСС -1 час в неделю, всего 28 часов (резерв 6 ч.)

№	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы,	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
----------	--	-----------------------------	---	-------------------------	---

	<i>и количество часов, отводимое на их изучение</i>				
1	Информация и информаци- онные процессы	Понятие «информация» Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информационные процессы. Хранение, передача, обработка (три вида обработки информации). Носитель информации (виды носите- лей информации). Источник информации, приёмник информации. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление	Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка», «источник информации», «приёмник информации», «канал связи»). Определяет виды информации по форме представления. Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов. Определяетвидыносителейинфор мации. Определяетвидыобработкиинфор мации	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

		информации. Виды информации по способу представления			
2-3	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	Аппаратное обеспечение компьютера. Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение). Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией	Получает информацию о характеристиках компьютера. Определяет устройства компьютера и их назначение	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
4-6	Программы и данные	Программное обеспечение компьютера (примеры и назначение). Основные элементы рабочего окна программы. Рабочий	Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка»). Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при	3	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

		стол. Ярлык программы. Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки (инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить). Поиск информации	решении задач. Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе. Выполняет основные операции с файлами и папками. Ищет информацию в сети Интернет		
7-10	Текстовые документы	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты форматирования:	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создает небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров. Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета). Вставляет в документ изображения и изменяет их положение	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

		шрифт, кегль, начертание, цвет. Изображения в тексте: добавление, положение			
11-14	Компьютерная графика	Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра. Работа с фрагментами картинок.	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
15-20	Элементы математической логики	Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства. Нахождение лишнего объекта. Высказывания. Одинаковые по смыслу высказывания.	Группирует объекты по общим и отличительным признакам.6 Анализирует логическую структуру высказываний.6 Осуществляет работу с логическими конструкциями «все», «ни один», «некоторые».6 Применяет навыки работы с объектами и высказываниями для логических преобразований	6	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

		Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые». Решение задач с помощью логических преобразований			
21-25	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические	Алгоритмы и языки программирования. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту. Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма.	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма. Определяет по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм. Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма. Сравнивает различные алгоритмы решения одной задачи. Создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования	5	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

		Элемент блок-схемы: цикл. Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма. Работа в среде формального исполнителя			
26-28	Систематизация знаний		Обобщает и систематизирует материал курса	3	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
29-34	Резерв				

4 КЛАСС -1 час в неделю, всего 28 часов (резерв 6 ч.)

№	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Информация и информационные процессы	Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Способы организации информации	Определяет виды информации по способу получения и по форме представления. Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов	1	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

		и информационны е процес- сы. Хранение, передача, обработка (развёрнутое предст авление). Источник информации, приёмник информации	сов		
2-3	Компьютер — универсаль- ное устройство обработки данных	Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки информации. Аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, оперативная память, процессор, системный блок, графический планшет, гарнитура, сенсорный экран. Основные и периферийные	Определяет устройства компьютера и их назначение. Классифицирует устройства компьютера на основные, периферийные, устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода-вывода. Получает информацию о характер истиках компьютера	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

		устройства компьютера. Устройства ввода, вывода и ввода-вывода			
4-5	Программы и данные	Программное обеспечение (основные и прикладные программы). Операционная система. Кнопки управления окнами. Рабочий стол. Меню «Пуск», меню программ. Файловая система компьютера	Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «операционная система», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка»). Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
6-7	Компьютерная графика	Графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ластик, текст, кисти. Добавление	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

		новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна. Копирование и вставка фрагмента изображения. Коллаж			
8-9	Текстовые документы	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров. Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета).	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

		форматирования: Маркированные и нумерованные списки			
10-14	Мультимедийные презентации	Знакомство с редактором презентаций. Способы организации информации. Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема. Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить. Макет слайдов	Раскрывает смысл изучаемых понятий («презентация», «редактор презентаций», «слайд»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определяет условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Создаёт презентации, используя готовые шаблоны	5	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
15-16	Элементы математической логики	Объекты и их свойства. Объект, имя объектов, свойства объектов. Логические утверждения. Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один»,	Группирует объекты по общим и отличительным признакам. Анализирует логическую структуру высказываний. Строит логические высказывания с отрицанием. Строит логические высказывания с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», «и», «или».	2	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

		«некоторые», сложные с конструкциями «и», «или»			
17-19	Язык программирования	Алгоритмы. Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс визуальной среды программирования Scratch. Линейный алгоритм и программы. Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена. Программирует линейные и циклические алгоритмы. Осуществляет действия со скриптами	3	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
20-24	Язык программирования	Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение. Алгоритм с ветвлением и его блок-схема. Использование условий при составлении	Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена. Программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы. Осуществляет действия со скриптами	5	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

		программ на Scratch			
25-28	Систематизация знаний		Обобщает и систематизирует материал курса	4	https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
29-34	Резерв				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Темаурока	Количествоч асов	Датаиз учени я	Электронныецифро выеобразовательны ересурсы
		Всего		
1	Техника безопасности при работе с компьютером	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
2	Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение) .	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
3	Знакомство с браузером	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
4	Информация и способы получения информации	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
5	Хранение, передача и обработка информации	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
6	Файл как форма хранения информации. «Калькулятор».	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
7	Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
8	Запуск графического редактора. Интерфейс	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass

	графического редактора			uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
9	Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
10	Понятие объекта.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
11	Названия объектов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
12	Свойства объектов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
13	Сравнение объектов	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
14	Понятие высказывания. Истинные и ложные высказывания.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
15	Понятие множества. Множество объектов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
16	Названия групп объектов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
17	Общие свойства объектов	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
18	Последовательность действий.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass

19	Понятие алгоритма.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
20	Исполнитель. Среда исполнителя.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
21	Команды исполнителя.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
22	Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
23	Знакомство со средой формального исполнителя «Художник»	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
24	Систематизация знаний	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
25	Обобщение и систематизация материал курса	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
26	Обобщение и систематизация материал курса	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
27-31	Резерв	5		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/1-klass
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		31		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 КЛАСС

№	Тема урока	Количество	Дата и время	Электронные цифровые образовательные ресурсы
---	------------	------------	--------------	--

п / п		в часов	чения	вательные ресурсы
		Всего		
1	Информатика и информация. Понятие «информация». Восприятие информации.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
2	Органы восприятия информации. Виды информации по способу восприятия.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
3	Носитель информации. Хранение, передача и обработка как информационные процессы.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
4	Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
5	Представление информации. Виды информации по способу представления.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
6	Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
7	Принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
8	Программное обеспечение.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
9	Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass

10	Файлы и папки.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
11	Стандартный текстовый редактор. Набор текста.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
12	Создание и сохранение текстового документа.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
13	Клавиши редактирования текста.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
14	Редактирование текста	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
15	Введение в логику. Объект, имя объектов, свойства объектов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
16	Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
17	Определение алгоритма. Команда, программа, исполнитель. пути	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
18	Свойства алгоритма. Линейные алгоритмы.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
19	Работа в среде формального исполнителя. Поиск оптимального пути.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
20	Стандартный графический редактор.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
21	Создание и сохранение графического файла.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
22	Основные инструменты стандартного графического	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass

	редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти			
23	Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
24	Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
25 - 28	Систематизация знаний	4		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
29 - 34	Резерв	6		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/2-klass
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 КЛАСС

№ п / п	Тема урока	Количество часов	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего		
1	Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Хранение, передача, обработка. Носитель информации.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
2	Аппаратное	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-

	обеспечение компьютера. Устройства компьютера.			uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
3	Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
4	Программное обеспечение компьютера .	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
5	Основные элементы рабочего окна программы. Рабочий стол . Ярлыки программы.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
6	Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки. Поиск информации.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
7	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
8	Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
9	Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
10	Изображения в тексте: добавление, положение.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
11	Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
12	Инструменты графического редактора: заливка,	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

	фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра.			
13	Работа с фрагментами картинок. Копирование фрагмента изображения.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
14	Добавление цвета в палитру. Масштабирование изображений	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
15	Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
16	Нахождение лишнего объекта.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
17	Высказывания.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
18	Одинаковые по смыслу высказывания.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
19	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые».	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
20	Решение задач с помощью логических преобразований	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
21	Алгоритмы и языки программирования. в среде формального исполнителя	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
22	Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
23	Команда. Программа.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass

	Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту.			uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
24	Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма. Элемент блок-схемы: цикл.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
25	Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма. Работа в среде формального исполнителя	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
26 - 28	Систематизация знаний	3		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
29 - 34	Резерв	6		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/3-klass
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

4 КЛАСС

№ п / п	Тема урока	Количество часов	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего		
1	Понятие «информация». Виды информации по форме представления.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
2	Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

	и обработки информации. Аппаратное обеспечение компьютера.			
3	Основные и периферийные устройства компьютера. Устройства ввода, вывода и ввода-вывода	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
4	Программное обеспечение (основные и прикладные программы). Операционная система.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
5	Кнопки управления окнами. Рабочий стол. Меню «Пуск», меню программ. Файловая система компьютера	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
6	Графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
7	Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна. Копирование и вставка фрагмента изображения. Коллаж	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
8	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш. Инструменты редактирования: .	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
9	Форматирование. Инструменты форматирования:	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

	шрифт, кегль, начертание, цвет. Изображения в тексте: добавление, положение. Маркированные и нумерованные списки.			
10	Знакомство с редактором презентаций.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
11	Способы организации информации.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
12	Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
13	Оформление слайдов. Действия со слайдами.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
14	Макет слайдов	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
15	Объекты и их свойства. Объект, имя объектов, свойства объектов.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
16	Логические утверждения. Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или»	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
17	Алгоритмы. Визуальная среда программирования Scratch.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
18	Интерфейс визуальной среды программирования Scratch.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
19	Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass

	костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»			
20	Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
21	Алгоритм с ветвлением и его блок-схема.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
22	Линейный алгоритм и программы.	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
23	Использование условий при составлении программ на Scratch	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
24	Осуществление действий с скриптами	1		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
25 - 28	Систематизация знаний	4		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
29 - 34	Резерв	6		https://uchi.ru/podgotovka-k-uroku/activity_logic_and_algorithms/4-klass
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Методические материалы для ученика:

по модульным дидактическим материалам, представленным на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т. д.)

Методические материалы для учителя:

методические материалы;

демонстрационные материалы по теме занятия;

методическое видео по подробному разбору материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

образовательная платформа Учи.ру

Учебное оборудование:

компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);

компьютерные мыши;

клавиатуры.

Учебное оборудование для проведения лабораторных, практических работ и демонстраций:

мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 718347121640588829950956015509898228369374285942

Владелец Григорьева Наталья Валерьевна

Действителен с 26.09.2025 по 26.09.2026