

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области

Самарская область

ГБОУ СОШ № 19 г. Сызрани

РАССМОТРЕНО

на заседании МО учителей  
начальных классов

руководитель МО  
Бегункова О.В.

ПРОВЕРЕНО

заместитель директора по  
УВР

Клетнова Е.А.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ СОШ №19

Максименкова Н.В.  
Приказ № 319-ОД  
от 29.08.2024 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Основы логики и алгоритмики»

для 1-4 класса



О=ГБОУ СОШ 19 г. Сызрани,  
CN=Максименкова Наталья  
Владимировна,  
E=so\_school19\_szr@samara.edu.r  
u  
00f9ba4741a9d00059  
2024.09.01 22:51:47+04'00'

Сызрань, 2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» (далее — курс) составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20)), Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г.

№ 1/15)), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».

**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.

**Общая характеристика курса «Основы логики и алгоритмики»**

**Программа курса отражает:**

- перечень базовых навыков, необходимых для формирования компьютерной грамотности;
- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей

закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

- основные области применения информационных технологий;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Курс «Математика и информатика. Основы логики и алгоритмики» как пропедевтический этап обучения информатике, логике и алгоритмике оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении данного курса, найдут применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, станут значимыми для формирования качеств личности, т. е. они ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает содержание следующих четырёх основных тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

### **Формы организации учебного процесса**

Курс внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» рассчитан на один академический час в неделю. Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с учителем. Тематическое планирование каждого класса состоит из 6 модулей, в каждом из которых — от 3 до 6 занятий.

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе.

### **Место курса «Основы логики и алгоритмики» в учебном плане образовательной организации**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» рассчитана **130** учебных часов по 1 часу в неделю. В 1 классе — 28 часов, во 2-4 классах — по 34 часа.

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики»**

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
- Духовно – нравственного воспитания
- Эстетического воспитания
- Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия
- Трудового овспитания
- Экологического воспитания
- Ценности научного опзнания.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Универсальные познавательные учебные действия:**

- базовые логические действия:
  - сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
  - объединить 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) несовершенно- летних 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.

## **Содержание курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики»**

### **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 высказывание. Истинные и ложные высказывание. Понятие множества. Множества объектов. Названия групп объектов. Общие свойства объектов.

#### **3. Алгоритмы и программирование**

Последовательность действий. Понятие алгоритма. Исполнитель. Среда исполнителя. Команды исполнитель. 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. Высказывание. Истинность простых высказываний. Высказывание 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. Высказывание: 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, анимации, 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.

### **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 высказывание;
- 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 исполнитель и командах исполнитель;

- 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.

### **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.

### **К концу обучения в 3 классе по курсу обучающийся научится:**

#### 1. Цифровая грамотность:

- различать и использовать оборудование 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 высказывание;
- 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;
- 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.

#### **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 высказывание: 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

Класс	Наименование тематического раздела	Всего
	<b>1 класс</b>	
1	Введение в ИКТ	<b>5</b>
2	Информация и компьютер	<b>4</b>

3	Логика. Объекты	4
4	Логика. Множества	4
5	Алгоритмы	3
6	Систематизация знаний	3
7	Резерв	5
	<b>Итого</b>	<b>28</b>
	<b>2 класс</b>	
1	Теория и информация	5
2	Устройство компьютера	5
3	Текстовый редактор	4
4	Алгоритмы и логика	5
5	Графический редактор	5
6	Систематизация знаний	4
7	Резерв	6
	<b>Итого</b>	<b>34</b>
	<b>3 класс</b>	
1	Введение в ИКТ	6
2	Текстовый процессор	4
3	Графический редактор	4
4	Логика	6
5	Алгоритмы. Блок - схемы	5
6	Систематизация знаний	3
7	Резерв	6
	<b>Итого</b>	<b>34</b>
	<b>4 класс</b>	
1	Введение в ИКТ	5
2	Графический и текстовый редакторы	4

3	Редактор презентаций	5
4	Алгоритмы 1	5
5	Алгоритмы 2	5
6	Систематизация знаний	4
7	Резерв	6
	<b>Итого</b>	<b>34</b>
	<b>Итого за курс</b>	<b>130</b>

### Календарно-тематическое планирование. 1 класс

№ п/п	Наименование раздела и темы урока	Часы учебного времени	Сроки прохождения		Примечание
			плано вые	фактич еские	
<b>Введение в ИКТ (6 ч)</b>					
1	Техника безопасности	1			
2	Знакомство с браузером и платформой	1			
3	Клавиатура и компьютерная мышь.	1			
4	Информация и способы ее получения	1			
5	Что можно делать с информацией	1			
6	Подведение итогов модуля	1			
<b>Информация и компьютер (5 ч)</b>					
7	Для чего нужен компьютер	1			
8	Графический редактор	1			
9	Калькулятор	1			

10	Текстовый редактор	1			
11	Подведение итогов модуля	1			
<b>Логика. Объекты (5 ч)</b>					
12	Названия объектов	1			
13	Свойства объектов	1			
14	Сравнение объектов	1			
15	Повторение	1			
16	Подведение итогов модуля	1			
<b>Логика. Множества (5 ч)</b>					
17	Истинные и ложные высказывания	1			
18	Множества объектов	1			
19	Названия групп объектов	1			
20	Общие свойства объектов	1			
21	Подведение итогов модуля	1			
<b>Алгоритмы (4 ч)</b>					
22	Последовательность действий	1			
23	Алгоритмы	1			
24	Свойства алгоритмов	1			

25	Подведение итогов модуля	1			
<b>Систематизация знаний (3 ч)</b>					
26	Информация и компьютер. Повторение	1			
27	Объекты и множества. Повторение	1			
28	Алгоритмы. Повторение	1			

### Календарно-тематическое планирование. 2 класс

№ п/п	Наименование раздела и темы урока	Часы учебного времени	Сроки прохождения		Примечание
			плано вые	фактич еские	
<b>Теория информации (5 ч)</b>					
1	Информация и информатика	1			
2	Виды информации	1			
3	Информационные процессы	1			
4	Способы организации информации	1			
5	Подведение итогов модуля «Теория информации»	1			
<b>Устройство компьютера (7 ч)</b>					
6	Аппаратное устройство	1			
7	Программное обеспечение	1			
8	Файлы и папки	1			

9	Компьютер и информационные процессы	1			
10	Виды компьютеров	1			
11	Подведение итогов модуля «Устройство компьютера. Программы»	1			
12	Повторение. Файлы и папки	1			
<b>Текстовый редактор (5 ч)</b>					
13	Виды информации по способу представления	1			
14	Текстовый редактор	1			
15	Текстовый редактор. Редактирование текста	1			
16	Проектный урок	1			
17	Подведение итогов модуля «Файлы и папки. Текстовый редактор»	1			
<b>Алгоритмы и логика (5 ч)</b>					
18	Введение в логику	1			
19	Истинность простых высказываний	1			
20	Алгоритм и его свойства	1			
21	Линейные алгоритмы	1			
22	Подведение итогов модуля «Алгоритмы и логика»	1			
<b>Графический редактор (6 ч)</b>					
23	Основные инструменты графического редактора	1			

24	Графический редактор. Новые инструменты	1			
25	Графический редактор. Фон	1			
26	Проектный урок. Графический редактор и устройства компьютера	1			
27	Презентация проектов	1			
28	Подведение итогов модуля «Графический редактор»	1			
<b>Систематизация знаний (6 ч)</b>					
29	Повторение. Устройство компьютера	1			
30	Повторение. Алгоритмы и логика	1			
31	Повторение. «Текстовый и графический редактор» Проектный урок	1			
32	Презентация проектов	1			
33	Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1			
34	Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1			

### Календарно-тематическое планирование. 3 класс

№ п/п	Наименование раздела и темы урока	Часы учебного времени	Сроки прохождения		Примечание
			плановые	фактические	
<b>Введение в ИКТ (6 ч)</b>					
1	Информация и ее виды.	1			

2	Способы организации информации и информационные процессы	1			
3	Аппаратное обеспечение компьютера	1			
4	Программное обеспечение компьютера	1			
5	Файлы и папки	1			
6	Подведение итогов модуля	1			
<b>Текстовый процессор (5 ч)</b>					
7	Текстовый процессор. Набор текста.	1			
8	Редактирование и форматирование текста	1			
9	Изображения в тексте	1			
10	Дополнительный урок. Проект: пишем сказку.	1			
11	Подведение итогов модуля	1			
<b>Графический редактор (6 ч)</b>					
12	Графический редактор. Повторение	1			
13	Новые инструменты графического редактора	1			
14	Работа с фрагментами картинок	1			

15	Проектный урок.	1			
16	Дополнительное занятие. Презентация проектов	1			
17	Подведение итогов модуля	1			
<b>Логика (6 ч)</b>					
18	Объекты и их свойства	1			
19	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»	1			
20	Логика – решение задач	1			
21	Проектный урок. Графический редактор и объекты.	1			
22	Презентация проектов	1			
23	Подведение итогов модуля.	1			
<b>Алгоритмы. Блок – схемы (6 ч)</b>					
24	Алгоритмы и языки программирования	1			
25	Блок - схемы	1			
26	Циклические алгоритмы. Копия	1			
27	Блок – схема циклического алгоритма	1			

28	Дополнительный урок. Проектный урок. Рисуем блок - схему	1			
29	Подведение итогов модуля	1			
<b>Систематизация знаний (5 ч)</b>					
30	Дополнительный урок. Теория информации. Повторение	1			
31	Повторение. Устройство компьютера	1			
32	Повторение. Логика и алгоритмы. Копия	1			
33	Дополнительный урок. Проектный урок. Текстовый редактор. Копия	1			
34	МСО - 6 копия	1			

#### Календарно-тематическое планирование. 4 класс

№ п/п	Наименование раздела и темы урока	Часы учебного времени	Сроки прохождения		Примечание
			плановые	фактические	
<b>Введение в ИКТ (5 ч)</b>					
1	Виды информации и информационные процессы	1			
2	Основные и периферийные устройства компьютера	1			
3	Устройства ввода, вывода и ввода-вывода	1			

4	Программное обеспечение. Файлы и папки	1			
5	Подведение итогов модуля «Введение в ИКТ»	1			
<b>Графический и текстовый редакторы (5 ч)</b>					
6	Графический редактор	1			
7	Текстовый процессор	1			
8	Текстовый процессор. Оформление текста	1			
9	Проектный урок.	1			
10	Подведение итогов модуля «Графический и текстовый редакторы»	1			
<b>Редактор презентаций (6 ч)</b>					
11	Знакомство с редактором презентаций	1			
12	Объекты на слайде	1			
13	Способы организации информации	1			
14	Учимся оформлять слайды	1			
15	Проект «Новое устройство»	1			
16	Подведение итогов модуля «Редактор презентаций»	1			
<b>Алгоритмы 1 (7 ч)</b>					

17	Объекты и их свойства. Логические утверждения	1			
18	Алгоритмы. Scratch. Знакомство	1			
19	Scratch. Скрипты	1			
20	Scratch. Циклы	1			
21	Проект. Анимация	1			
22	Тестирование проектов	1			
23	Подведение итогов модуля «Алгоритмы 1»	1			
<b>Алгоритмы 2 (7 ч)</b>					
24	Scratch. Повороты и вращение	1			
25	Scratch. Движение	1			
26	Алгоритм с ветвлением	1			
27	Scratch. Условия	1			
28	Подведение итогов модуля «Алгоритмы 2»	1			
29	Проект по выбору	1			
30	Проект по выбору. Продолжение	1			
<b>Систематизация знаний (4 ч)</b>					
31	Презентация проектов	1			

32	Повторение. Викторина	1			
33	Карта знаний	1			
34	Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1			