

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ПЕРВОЦЕПЛЯЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
ШЕБЕКИНСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ»


**Рассмотрена**

на заседании педагогического совета  
от « 29 » августа 2022 г.,  
протокол № 1


**Изменения рассмотрены**

на заседании педагогического совета  
от « 28 » августа 2023 г.,  
протокол № 1

**Утверждаю:**

Директор МБОУ «Первоцепляевская СОШ»  
 Е.Тимофеева  
Приказ № 250 от 30 августа 2022 г.

**Утверждаю:**

Директор МБОУ «Первоцепляевская СОШ»  
 Е.Тимофеева  
Приказ № 233 от 30 августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Основы логики и алгоритмики»**  
направление: информационная культура  
для обучающихся 1-4 классов

с. Первое Цепляево – 2023 г.

**Рабочая программа** курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» для 1-4 классов составлена на основе:

- 1) плана внеурочной деятельности муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Первоцпляевская средняя общеобразовательная школа Шебекинского района Белгородской области».
- 2) требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (п.12.4),
- 3) 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»
- 4) Рабочей программы Воспитания Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Первоцпляевская средняя общеобразовательная школа Шебекинского района Белгородской области»

## **1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

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 безопасного (для себя и других людей) образа жизни;  
выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе ин- формационной); 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 связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);

### **Целевой раздел**

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»;

целевой раздел

1. различать свойства объектов;

2. 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 про- грамм, кнопки управления окнами;
- иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»)
- 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 на-учится:

#### 1 Цифровая грамотность:

- различать и использовать обеспечение компьютера: микро- фон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная па- мять, системный блок, устройства, передающие информацию от пользователя компьютеру, устройства, передающие ин- формацию от компьютера пользователю;
- пользоваться программным обеспечением компьютера: кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ;

целевой раздел

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

#### 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 на-учится:

#### 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
- 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»
- 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

## **2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Форма проведения занятий

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. Ежегодно по окончании учебного года для определения сформированности планируемых результатов проводятся презентации итоговых проектов.

## 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 Общесвойства 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 папки

## ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### 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: за-крыть, 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 Элементблок-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 пали-тру Масштабирование изображений



## 4 КЛАСС

### 1. Цифровая грамотность

Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки информации

целевой раздел

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», «показать-ся» «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 доку- мента 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

### **3 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА «ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ»**

#### **1 КЛАСС**

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

<b>Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)</b>		

Техника безопасности	Техника безопасности при работе с компьютером	Изучает правила техники безопасности при работе с компьютером Анализирует различные ситуации, работает с иллюстративным материалом
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
Программы и данные	Знакомство с браузером	Осуществляет работу при помощи браузера в сети Интернет
Информация и информационные процессы	Информация и способы получения информации Хранение, передача и обработка информации	Раскрывает смысл изучаемых понятий («хранение», «передача», «обработка») Определяет средства, необходимые для осуществления информационных процессов
<b>Раздел 2. Информация и компьютер (4 ч)</b>		
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

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
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
<b>Раздел 3. Логика. Объекты (4 ч)</b>		
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
<b>Раздел 4. Логика. Множества (4 ч)</b>		
Элементы математической логики	Понятие высказывания Истинные и ложные высказывания Понятие множества Множества объектов	Анализирует логическую структуру высказываний Классифицирует объекты по множествам

	<p>Названия групп объектов Общие свойства объектов</p>	<p>Определяет общие свойства объектов</p>
<p><b>Раздел 5. Алгоритмы (3 ч)</b></p>		
<p>Исполнители алгоритмы Алгоритмические конструкции</p>	<p>Последовательность действий Понятие алгоритма Исполнитель Среда исполнителя Команды исполнителя Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность Знакомство со средой формального исполнителя «Художник»</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («алгоритм», «исполнитель») Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма, как массовость, результативность, дискретность, понятность Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма</p>
<p><b>Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)</b></p>		
<p>Систематизация знаний</p>		<p>Обобщает и систематизирует материал курса</p>
<p>Резерв (5 ч)</p>		

## 2 КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

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)
<b>Раздел 1. Теория информации (5 ч)</b>		
Информация и информационные процессы	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,	Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка») Приводит примеры информационных процессов с опорой на жизненный опыт и ранее изученный материал Классифицирует информационные процессы Использует различные способы организации информации при осуществлении

	схемы, столбчатые диаграммы Представление информации Виды информации по способу представления	информационных процессов
<b>Раздел 2. Устройство компьютера</b>		
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
Программы и данные	Программное обеспечение Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами Файлы и папки	Раскрывает смысл изучаемых понятий («файл», «папка», «меню “Пуск”», «программа») Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе Выполняет основные операции с файлами и папками Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера
<b>Раздел 3. Текстовый редактор (4 ч)</b>		

Текстовые документы	Стандартный текстовый редактор Набор текста Создание и сохранение текстового документа Клавиши редактирования текста Редактирование текста	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов Осуществляет набор и редактирование текста средствами текстового редактора
<b>Раздел 4. Алгоритмы и логика (5 ч)</b>		
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
<b>Раздел 5. Графический редактор (5 ч)</b>		
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



<b>Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)</b>		
Систематизация знаний		Обобщает и систематизирует материал курса

3 КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

<b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (6 ч)</b>		
Информация и информационные процессы	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	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

	<p>информации, приёмник информации Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы Представление информации Виды информации по способу представления</p>	<p>Определяет виды носителей информации Определяет виды обработки информации</p>
<p>Компьютер — универсальное устройство обработки данных</p>	<p>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</p>	<p>Получает информацию о характеристиках компьютера Определяет устройства компьютера и их назначение</p>
<p>Программы и данные</p>	<p>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,</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка») Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе</p>

	создать, открыть, удалить) Поиск информа- ции	Выполняет основные операции с файлами и папками Ищет информацию в сети Интернет
<b>Раздел 2. Текстовый процессор (4 ч)</b>		
Текстовые документы	Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа Интерфейс текстового процессора Редактирование текста Инструменты редак- тирования: удалить, копиро- вать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки Форматирование Инстру- менты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет Изображения в тексте: добавление, положение	Анализирует пользовательский интер- фейс применяемого 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 программного средства
<b>Раздел 3. Графический редактор (4 ч)</b>		
Компьютерная графика	Стандартный графический редактор Создание и сохра- нение графического файла Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб,	Анализирует пользовательский интер- фейс применяемого программного средства Создает и редактирует изображения с помощью инструментов растрового гра- фического редактора Применяет навыки работы с фрагмента- ми рисунка при создании изображений

	<p>палитра Работа с фрагментами картинок Копирование фрагмента изображения Добавление цвета в палитру Масштабирование изображений</p>	
<b>Раздел 4. Логика (6 ч)</b>		
<p>Элементы математической логики</p>	<p>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</p>	<p>Группирует объекты по общим и отличительным признакам Анализирует логическую структуру высказываний Осуществляет работу с логическими конструкциями «все», «ни один», «некоторые» Применяет навыки работы с объектами и высказываниями для логических преобразований</p>
<b>Раздел 5. Алгоритмы. Блок-схемы (5 ч)</b>		
<p>Исполнители и алгоритмы Алгоритмические конструкции</p>	<p>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,</p>	<p>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</p>

	<p>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</p>	<p>несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования</p>
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)</b>		
Систематизация знаний		6 Обобщает и систематизирует материал курса
<b>Резерв 6 часов</b>		

#### 4КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

<b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)</b>		
Информация и информационные процессы	Понятие «информация» Виды информации по форме представления Способы организации информации и информационные процессы Хранение, передача, обработка (развёрнутое представление) Источник информации, приёмник информации	Определяет виды информации по способу получения и по форме представления Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов
Компьютер — универсальное	Компьютер как универсальное	Определяет устройства компьютера и их назначение

<p>устройство обработки данных</p>	<p>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</p>	<p>Классифицирует устройства компьютера на основные, периферийные, устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода-вывода          Получает информацию о характеристиках компьютера</p>
<p>Программы и данные</p>	<p>Программное обеспечение (основные и прикладные программы)          Операционная система          Кнопки управления окнами          Рабочий стол          Меню «Пуск», меню программ          Файловая система          компьютер-а</p>	<p>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          Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графиче-</p>

		ском интерфейсе Выполняет основные операции с файлами и папками
<b>Раздел 2. Графический и текстовый редакторы (4 ч)</b>		
Компьютерная графика	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	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
Текстовые документы	Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш Инструменты редактирования: удалить, копировать,	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,



	<p>вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки</p> <p>Форматирование Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет</p> <p>Изображения в тексте: добавление, положение</p> <p>Маркированные и нумерованные списки</p>	<p>цвета)</p> <p>Вставляет в документ изображения и изменяет их положение</p> <p>Создаёт маркированные и нумерованные списки</p>
<b>Раздел 3. Редактор презентаций (5 ч)</b>		
Мультимедийные презентации	<p>Знакомство с редактором презентаций</p> <p>Способы организации информации</p> <p>Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема</p> <p>Оформление слайдов</p> <p>Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить</p> <p>Макет слайдов</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («презентация», «редактор презентаций», «слайд»)</p> <p>Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определяет условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Создаёт презентации, используя готовые шаблоны</p>
<b>Раздел 4. Алгоритмы 1 (5 ч)</b>		
Элементы математической логики	<p>Объекты и их свойства</p> <p>Объект, имя объектов, свойства объектов</p> <p>Логические утверждения</p>	<p>Группирует объекты по общим и отличительным признакам</p> <p>Анализирует логическую структуру высказываний</p> <p>Строит</p>

	<p>Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или»</p>	<p>логические высказывания с отрицанием Строит логические высказывания с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», «и», «или» Вычисляет истинное значение логического выражения</p>
<b>Раздел 5. Алгоритмы 2 (5 ч)</b>		
<p>Язык программирования</p>	<p>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»</p>	<p>Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена Программирует линейные и циклические алгоритмы Осуществляет действия со скриптами</p>
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)</b>		
<p>Систематизация знаний</p>		<p>Обобщает и систематизирует материал курса</p>
<p>Резерв 6 часов</p>		

### 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Количество часов	Форма занятия	Реализация календарного плана воспитательной работы рабочей программы воспитания	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Введение ВИКТ (5 ч)</b>				
Техника безопасности	1	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Музейные уроки Интерактивные формы учебной деятельности	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>
Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1		Международный день распространения грамотности	
Программы и данные	1			

Информация и информационные процессы	1			
<b>Раздел 2. Информация и компьютер (4 ч)</b>				
Программы и данные	1	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	День учителя Международный день учителя	<a href="https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
Компьютерная графика	2			
Текстовые документы	1		Международный день пожилых людей (01.10)	

**Раздел 3. Логика. Объекты (4 ч)**

Элементы математической логики	4	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	День безопасного Интернета.	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>
--------------------------------	---	---	-----------------------------	---

**Раздел 4. Логика. Множества (4 ч)**

Элементы математической логики	4	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Проект «От сердца к сердцу» «Удивительные елки» Мастер-класс для детей с особенностями развития	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>
--------------------------------	---	---	---	---

<b>Раздел 5. Алгоритмы (3 ч)</b>				
Исполнители алгоритмы Алгоритмические конструкции	и 3	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Семейные мастер-классы «Мамины руки не знают скуки» ко Дню матери в России День государственного флага Российской Федерации (информационная минутка на уроках окружающего мира)	<a href="https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)</b>				
Систематизация знаний	3	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Тематические мероприятия, посвященные Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады Недели наук	<a href="https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
Резерв (5 ч)				

2КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Количество часов	Форма занятия	Реализация календарного плана воспитательной работы рабочей программы воспитания	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Теория информации</b>				
Информация и информационные процессы	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Музейные уроки Интерактивные формы учебной деятельности  Международный день распространения грамотности	<a href="https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 2. Устройство компьютера</b>				
Компьютер — универсальное устройство	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты,	День учителя Международный день учителя Международный	<a href="https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher</a>

обработки данных		викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	день пожилых людей (01.10)	
------------------	--	--	-------------------------------	--



<b>Раздел 3. Текстовый редактор</b>				
Текстовые документы	4	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	День безопасного Интернета.	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 4. Алгоритмы и логика</b>				
Элементы математической логики	2	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Проект «От сердца к сердцу» «Удивительные елки» Мастер-класс для детей с особенностями развития	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>

Исполнители алгоритмы Алгоритмические конструкции	и 3	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе		<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 5. Графический редактор</b>				
Компьютерная графика	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Семейные мастер-классы «Мамины руки не знают скуки» ко Дню матери в России  День государственного флага Российской Федерации (информационная минутка на уроках окружающего мира)	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 6. Систематизация знаний</b>				
Систематизация знаний	4	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины,	Тематические мероприятия, посвященные Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	<a href="https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.su/dashboard/default/teacher</a>

		коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Недели наук	
Резерв (6 ч)				

### 3 КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

<p><b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b></p>	<p><b>Количество часов</b></p>	<p><b>Форма занятия</b></p>	<p><b>Реализация календарного плана воспитательной работы рабочей программы воспитания</b></p>	<p><b>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</b></p>
<p><b>Раздел 1. Введение в ИКТ (6 ч)</b></p>				
<p>Информация и информационные процессы</p>	<p>2</p>	<p>Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе</p>	<p>Музейные уроки Интерактивные формы учебной деятельности Международный день распространения грамотности</p>	<p><a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a></p>
<p>Компьютер — универсальное устройство обработки данных</p>	<p>2</p>	<p>Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины,</p>		<p><a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a></p>

		коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	
Программы и данные	2	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>

**Раздел 2. Текстовый процессор (4 ч)**

Текстовые документы	4	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	День учителя Международный день учителя  Международный день пожилых людей (01.10)	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
---------------------	---	---	--	---

**Раздел 3. Графический редактор (4 ч)**

Компьютерная графика	4	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	День безопасного Интернета.	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
----------------------	---	---	-----------------------------	---

<b>Раздел 4. Логика (6 ч)</b>				
Элементы математической логики	6	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Проект «От сердца к сердцу» «Удивительные елки» Мастер-класс для детей с особенностями развития	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 5. Алгоритмы. Блок-схемы (5 ч)</b>				
Исполнители алгоритмы Алгоритмические конструкции	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Семейные мастер-классы «Мамины руки не знают скуки» ко Дню матери в России День государственного флага Российской Федерации (информационная минутка на уроках окружающего мира)	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)</b>				

Систематизация знаний	3	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Тематические мероприятия, посвященные Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады Недели наук	<a href="https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher</a>
Резерв 6 часов				



#### 4КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Количество часов	Форма занятия	Реализация календарного плана воспитательной работы рабочей программы воспитания	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)</b>				
Информация и информационные процессы	1	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Музейные уроки Интерактивные формы учебной деятельности Международный день распространения грамотности	<a href="https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.su/dashboard/default/teacher</a>
Компьютер — универсальное устройство обработки данных	2			
Программы и данные	2			

<b>Раздел 2. Графический и текстовый редакторы (4 ч)</b>				
Компьютерная графика	2	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	День учителя Международный день учителя  Международный день пожилых людей (01.10)	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
Текстовые документы	2			<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 3. Редактор презентаций (5 ч)</b>				
Мультимедийные презентации	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на	День безопасного Интернета.	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>

		образовательной платформе		
<b>Раздел 4. Алгоритмы 1 (5 ч)</b>				
Элементы математической логики	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Проект «От сердца к сердцу» «Удивительные елки» Мастер-класс для детей с особенностями развития	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
<b>Раздел 5. Алгоритмы 2 (5 ч)</b>				
Язык программирования	5	Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение	Семейные мастер-классы «Мамины руки не знают скуки» ко Дню матери в России День государственного флага Российской	<a href="https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algoritmika.ru/dashboard/default/teacher</a>

		интерактивных заданий на образовательной платформе	Федерации (информационная минутка на уроках окружающего мира)	
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)</b>				
Систематизация знаний		Обсуждение, дискуссия, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе	Тематические мероприятия, посвященные Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады Недели наук	<a href="https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher">https://lms.algorithmika.ru/dashboard/default/teacher</a>
Резерв 6 часов				