

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа имени полного кавалера ордена Славы Александра Михайловича Шулайкина с. Старый Аманак муниципального района Похвистневский Самарской области**

Проверено  
Зам. директора по УВР  
\_\_\_\_\_ Г.А. Вдовина \_\_\_\_\_  
(подпись) (ФИО)  
«\_06\_» \_\_\_\_\_ июня \_\_\_\_\_ 2025\_г.

Утверждено  
приказом № 109 - од  
от «\_06\_» июня \_\_\_\_\_ 2025 г.  
Директор \_\_\_\_\_ Хмелева М.Н.  
(подпись)  
(ФИО)

## **Рабочая программа внеурочной деятельности**

Предмет ( курс) **«Основы логики и алгоритмики»**

Класс **1-4**

Общее количество часов по учебному плану: **1 час** в неделю во 2 классе -34ч

Составлена в соответствии с Федеральной рабочей программой курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики»

Рассмотрена на заседании МО \_\_\_\_\_ учителей естественных и точных наук  
(название методического объединения)

Протокол №\_5\_ от «\_05\_» \_\_\_\_\_ июня \_\_\_\_\_ 2025 г.

Руководитель МО \_\_\_\_\_ Кирдяшева В.А.  
(подпись) (ФИО)

## СОДЕРЖАНИЕ

---

Пояснительная записка	4
Общая характеристика программы курса «Основы логики и алгоритмики»	5
Цели изучения курса «Основы логики и алгоритмики»	5
Место курса «Основы логики и алгоритмики» в плане внеурочной деятельности	6
Планируемые результаты освоения курса «Основы логики и алгоритмики»	8
Личностные результаты	8
Метапредметные результаты	9
Предметные результаты	11
1 класс	11
2 класс	12
3 класс	13
4 класс	15
Содержание курса «Основы логики и алгоритмики»	17
1 класс	17
2 класс	17
3 класс	18
4 класс	19
Тематическое планирование курса «Основы логики и алгоритмики»	22
1 класс	22
2 класс	26
3 класс	30
4 класс	35
Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса	42

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3
----------------	---

## 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»

Программа по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» включает пояснительную записку, планируемые результаты освоения программы курса, содержание курса, тематическое планирование и формы организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Пояснительная записка к рабочей программе отражает характеристику курса, общие цели и задачи изучения курса, а также место курса в структуре плана внеурочной деятельности.

Планируемые результаты курса включают личностные, метапредметные и предметные результаты за период обучения (по классам).

В содержании курса представлены дидактические единицы, распределённые по классам и разделам программы.

В тематическом планировании описываются программное содержание по всем разделам содержания обучения каждого года за период обучения и характеристика деятельности, которые целесообразно использовать при изучении той или иной программной темы.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА «ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ»**

*Программа курса отражает:*

- 66 перечень базовых навыков, необходимых для формирования компьютерной грамотности;
- 66 сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- 66 основные области применения информационных технологий;
- 66 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.

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА «ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ»**

*Целями изучения курса «Основы логики и алгоритмики» являются:*

- 66 развитие алгоритмического и критического мышлений;
- 66 формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсаль-

и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

**Основные задачи курса «Основы логики и алгоритмики»:**

66 формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;

66 формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

66 формирование умения грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

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

6 ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ. 1—4 классы

Программа курса составлена из расчёта 130 учебных часов — по 1 часу в неделю. В 1 классе — 28 часов, во 2—4 классах — по 34 часа.

Срок реализации программы — 4 года.

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

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «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:***

66 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:***

66 проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;

66 принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

#### ***Эстетического воспитания:***

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

#### ***Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:***

66 соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);

66 бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

#### ***Трудового воспитания:***

66 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:***

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

### ***Ценности научного познания:***

- 66 формирование первоначальных представлений о научной картине мира;
- 66 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:**

66 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;
- 66 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;
- 66 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:**

- 66 общение:
- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знаковой 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;
- 66 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:**

- 66 самоорганизация:
  - планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
  - выстраивать последовательность выбранных действий;
- 66 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 на-учится:**

#### **1. Цифровая грамотность:**

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

#### **2. Теоретические основы информатики: 66 знать понятие «информация»;**

- 66 иметь представление о способах получения информации;
- 66 знать основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;
- 66 использовать понятие «объект»;

## **ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

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

### 3. Алгоритмы и программирование:

- 66 иметь представление об алгоритме как порядке действий;
- 66 знать понятие «исполнитель»;
- 66 иметь представление о среде исполнителя и командах исполнителя;

66 работать со средой формального исполнителя «Художник».

### 4. Информационные технологии:

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

## 2 класс

### К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся на-учится:

#### 1. Цифровая грамотность:

- 66 различать аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок;
- 66 иметь представление о программном обеспечении компьютера: программное обеспечение, меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами;
- 66 иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»).

#### 2. Теоретические основы информатики:

- 66 правильно использовать понятия «информатика» и «информация»;
- 66 различать органы восприятия информации;
- 66 различать виды информации по способу восприятия;

- 66 использовать понятие «носитель информации»;
- 66 уметь определять основные информационные процессы:  
хранение, передача и обработка;
- 66 уметь работать с различными способами организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы;
- 66 знать виды информации по способу представления;
- 66 уметь оперировать логическими понятиями;
- 66 оперировать понятием «объект»;
- 66 определять объект по свойствам;
- 66 определять истинность простых высказываний;
- 66 строить простые высказывания с отрицанием.

### 3. Алгоритмы и программирование:

- 66 определять алгоритм, используя свойства алгоритма;
- 66 использовать понятия «команда», «программа», «исполнитель»;
- 66 составлять линейные алгоритмы и действовать по алгоритму;
- 66 осуществлять работу в среде формального исполнителя.

### 4. Информационные технологии:

- 66 создавать текстовый документ различными способами;
- 66 набирать, редактировать и сохранять текст средствами стандартного текстового редактора;
- 66 знать клавиши редактирования текста;
- 66 создавать графический файл средствами стандартного графического редактора;
- 66 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:

- 66 различать и использовать оборудование компьютера: микро-фон, 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;
- 66 пользоваться программным обеспечением компьютера: кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ;

66 пользоваться файловой системой компьютера (понятия «файл» и «папка», инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить);

66 осуществлять простой поиск информации.

## 2. Теоретические основы информатики:

66 определять виды информации по форме представления;

66 пользоваться различными способами организации информации и информационными процессами;

66 различать основные информационные процессы: хранение (носитель информации, виды носителей информации), передача (источник информации, канал связи, приёмник информации), обработка (виды обработки информации);

66 группировать объекты;

66 определять общие и отличающие свойства объектов;

66 находить лишний объект;

66 определять одинаковые по смыслу высказывания;

66 использовать логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»;

66 решать задачи с помощью логических преобразований.

## 3. Алгоритмы и программирование:

66 иметь представление об алгоритмах и языках программирования;

66 определять алгоритм по свойствам;

66 иметь представление о различных способах записи алгоритмов;

66 знать основные элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка;

66 строить блок-схему по тексту;

66 иметь представление о циклических алгоритмах;

66 строить блок-схему циклического алгоритма;

66 знать элемент блок-схемы «цикл»;

66 строить блок-схему циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма;

66 различать основные элементы среды визуального программирования Scratch;

66 использовать понятия «спрайт» и «скрипт»;

66 составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch.

## 4. Информационные технологии:

66 знать, что такое текстовый процессор;

66 отличать текстовый процессор от текстового редактора;

- 66 создавать и сохранять текстовый документ средствами тек-стового процессора;
- 66 знать основные элементы интерфейса текстового процессора;
- 66 знать правила набора текста в текстовом процессоре;
- 66 редактировать текст в текстовом процессоре: удалить, копи-ровать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки;
- 66 знать понятие «форматирование»;
- 66 пользоваться базовыми функциями форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет;
- 66 добавлять изображения в текст средствами текстового про-цессора;
- 66 изменять положение изображения в тексте средствами тек-стового процессора;
- 66 работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра, фрагменты картинок, копирование фраг-мента изображения.

## **4 класс**

### **К концу обучения в 4 классе по курсу обучающийся на-учится:**

#### **1. Цифровая грамотность:**

- 66 различать и использовать аппаратное обеспечение компью-тера: устройства ввода, устройства вывода и устройства вво-да-вывода;
- 66 различать программное обеспечение компьютера: операци-онная система, кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ, файловая система компью-тера.

#### **2. Теоретические основы информатики:**

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

### 3. Алгоритмы и программирование:

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

### 4. Информационные технологии:

- 66 работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, текст, кисти, работа с фрагментами картинок, копирование и вставка фрагмента изображения;
- 66 набирать, редактировать и форматировать текст средствами текстового процессора;
- 66 использовать «горячие» клавиши в процессе набора и редактирования текста;
- 66 добавлять изображения в текст средствами текстового процессора и изменять их положение;
- 66 создавать маркированные и нумерованные списки средствами текстового процессора;
- 66 иметь представление о редакторе презентаций;
- 66 создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;
- 66 добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;
- 66 оформлять слайды;
- 66 создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;
- 66 работать с макетами слайдов;
- 66 добавлять изображения в презентацию;
- 66 составлять запрос для поиска изображений.

# **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «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 высказывания. Истинные и ложные высказывания. Понятие множества. Множества объектов. Названия групп объектов. Общие свойства объектов.

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

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

### **4. Информационные технологии**

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

## **2 КЛАСС**

### **1. Цифровая грамотность**

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



## **2. Теоретические основы информатики**

Информатика и информация. Понятие «информация». Восприятие информации. Органы восприятия информации. Виды информации по способу восприятия. Носитель информации. Хранение, передача и обработка как информационные процессы. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы. Представление информации. Виды информации по способу представления. Введение в логику. Объект, имя объектов, свойства объектов. Высказывания. Истинность простых высказываний. Высказывания с отрицанием.

## **3. Алгоритмы и программирование**

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

## **4. Информационные технологии**

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

## **3 КЛАСС**

### **1. Цифровая грамотность**

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

## **2. Теоретические основы информатики**

Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информацион-

ные 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», «не-которые». 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 па-мять, процессор, системный блок, графический планшет, гар-нитура, сенсорный экран. Основные и периферийные устрой-ства компьютера. Устройства ввода, вывода и ввода-вывода. Программное обеспечение (основные и прикладные програм-мы). Операционная система. Кнопки управления окнами. Ра-бочий стол. Меню «Пуск», меню программ. Файловая система компьютера.

## **2. Теоретические основы информатики**

Понятие «информация». Виды информации по форме пред-ставления. Способы организации информации и информацион-ные процессы. Хранение, передача, обработка (развёрнутое представление). Источник информации, приёмник информа-ции. Объекты и их свойства. Объект, имя объектов, свойства объектов. Логические утверждения. Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некото-рые», сложные с конструкциями «и», «или».

## **3. Алгоритмы и программирование**

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

## **4. Информационные технологии**

Графический редактор. Создание и сохранение графическо-го файла. Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ла-стик, текст, кисти. Добавление новых цветов в палитру, изме-нение масштаба изображения и размера рабочего полотна. Ко-пирование и вставка фрагмента изображения. Коллаж. Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового доку-мента. Редактирование текста средствами текстового процессо-ра и с использованием «горячих» клавиш. Инструменты редак-тирования: 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.

2  
2

· 1  
— 4  
к  
л  
а  
с  
с  
ы

О  
С  
Н  
О  
В  
Ь  
Л  
О  
Г  
И  
К  
И  
И  
А  
Л  
Г  
О  
Р  
И  
Т  
М  
И  
К  
И

# ВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ»

## 1 КЛАСС

1 час в неделю, всего 23 часа, 5 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)

### Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)

Техника безопасности

Техника безопасности  
при работе с  
компьютером

Изучает правила техники  
66 безопасности  
при работе с компьютером.  
66 Анализирует различные  
ситуаций,  
работает с иллюстративным  
материалом

Компьютер —  
универсаль-  
ное устройство  
обработки

данных

Устройство  
компьютера.  
Клавиатура и  
компьютерная  
мышь (описание и  
назначе-  
ние). Понятие  
аппаратного  
обеспечения  
компьютера

Обсуждает устройства  
66 компьютера.  
66 Приводит примеры различных  
устройств  
компьютера с опорой на  
собственный  
опыт

Программы и данные

Знакомство с  
браузером

Осуществляет работу при  
66 помощи  
браузера в сети Интернет

Информация и  
информаци-  
онные процессы

Информация и  
способы  
получения  
информации.  
Хранение, передача и  
обра-

Раскрывает смысл изучаемых  
66 понятий  
(«хранение», «передача»,  
«обработка»).  
66 Определяет средства,  
необходимые для



## Раздел 2. Информация и компьютер (4 ч)

Программы и данные	Понятие программного обеспечения компьютера. Файл как форма хранения информации. «Калькулятор». Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие	Раскрывает смысл изучаемых понятий (66) («файл», «папка»). Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Оперирует компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе. Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера (66)
Компьютерная графика	Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор. Запуск графического редактора. Интерфейс графического редактора	Раскрывает смысл изучаемых понятий (66) («графический редактор»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора (66)
Текстовые документы	Стандартный текстовый редактор. Интерфейс тексто-	Раскрывает смысл изучаемых понятий (66) («текстовый редактор»).



вого редактора. Набор	66	Анализирует пользовательский
текста. Исправление		интер-
ошибок		фейс применяемого
		программного
средствами текстового		средства.
редактора	66	Создаёт небольшие текстовые
		документы
		посредством
		квалифицированного клави-
		атурного письма с
		использованием
		базовых средств текстовых
		редакторов

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 3. Логика. Объекты (4 ч)</b>		
Элементы математической логики	Понятие объекта. Названия объектов. Свойства объек-тов. Сравнение объектов	66 Раскрывает смысл изучаемых понятий. 66 Оперирует понятием «объект». 66 Совершает действия с объектами на основе их свойств. 66 Приводит примеры объектов
<b>Раздел 4. Логика. Множества (4 ч)</b>		

Элементы  
математической  
логики

Понятие  
высказывания.  
Истинные и ложные  
выска-зывания.  
Понятие множе-ства.  
Множества  
объектов. Названия  
групп объектов.  
Общие свойства  
объектов

66 Анализирует логическую структуру высказываний.  
66 Классифицирует объекты по множе-ствам.  
66 Определяет общие свойства объектов

**Раздел 5. Алгоритмы (3 ч)**

Исполнители и алгоритмы.  
Алгоритмические конструкции

Последовательность действий. Понятие алгоритма.  
Исполнитель. Среда исполнителя.  
Команды исполнителя. Свойства алгоритмов:  
массовость,  
результатив-

66 Раскрывает смысл изучаемых понятий («алгоритм», «исполнитель»).

66 Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма, как массовость, результативность, дискретность, понятность.

ность, дискретность, понят-

66 Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма

ность. Знакомство со средой формального исполнителя «Художник»

### Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)

Систематизация знаний

66 Обобщает и систематизирует материал курса

Резерв (5 ч)



**2** 1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время.

**К  
Л  
А  
С  
С**

**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)**

### **Раздел 1. Теория информации (5 ч)**

Информация и  
информаци-  
онные процессы

Информатика и  
информа-  
ция. Понятие  
«информа-  
ция». Восприятие  
информа-  
ции. Органы  
восприятия  
информации. Виды  
инфор-  
мации по способу  
восприя-  
тия. Носитель  
информации.  
Хранение, передача и  
обра-  
ботка как  
информационные  
процессы. Способы  
организа-  
ции информации:  
таблицы,  
схемы, столбчатые  
диаграм-  
мы. Представление  
инфор-  
мации. Виды  
информации  
по способу  
представления

66 Раскрывает смысл изучаемых  
понятий  
(«информатика», «информация»,  
«носитель информации», «хранение»,  
«пере-

дача», «обработка»).

66 Приводит примеры  
информационных  
процессов с опорой на  
жизненный опыт

и ранее изученный материал.

66 Классифицирует  
информационные

процессы.  
66 Использует различные  
способы органи-  
зации информации при  
осуществлении

информационных процессов

### **Раздел 2. Устройство компьютера (5 ч)**

Компьютер —  
универсаль-  
ное устройство

Устройства  
компьютера:  
микрофон, камера,

66 Получает информацию о  
характеристи-  
ках компьютера

О  
Д

ЦЕ  
ЛЕ  
ВО  
Й

принтер, наушники,  
колон-  
ки, жёсткий диск,  
процес-  
сор, системный блок

Р  
АЗ  
Д  
Е  
Л

Программы и данные

Программное  
обеспечение.

Раскрывает смысл изучаемых  
66 понятий

Меню «Пуск», меню  
про-  
грамм, кнопки  
управления  
окнами. Файлы и  
папки

(«файл», «папка», «меню  
Пуск»),  
«программа».  
Определяет программные  
66 средства,  
необходимые для  
осуществления инфор-  
мационных процессов при  
решении  
задач.  
Оперирует компьютерными  
66 информаци-  
онными объектами в наглядно-  
графиче-  
ском интерфейсе.  
Выполняет основные операции с  
66 файла-  
ми и папками.  
Осуществляет работу с файлами  
66 и пап-  
ками в файловой системе  
компьютера

### Раздел 3. Текстовый редактор (4 ч)

Текстовые документы

Стандартный  
текстовый  
редактор. Набор  
текста.

Создание и сохранение

Анализирует пользовательский  
66 интер-  
фейс применяемого  
программного  
средства.



текстового документа.	66	Создаёт небольшие текстовые докумен-
Клавиши		ты посредством
редактирования		квалифицированного
		клавиатурного письма с
текста. Редактирование		использовани-
		ем базовых средств текстовых
текста		редакто-
		ров.
	66	Осуществляет набор и редактирование
		текста средствами текстового редактора

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)
И К И · 1 — 4 к л а с с ы		

	Истинность простых высказываний.	66Классифицирует объекты.
	Высказывания с отрицанием	Анализирует логическую структуру высказываний. Строит логические высказывания с отрицанием
Исполнители и алгоритмы.	Определение алгоритма.	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них
	Команда, программа, исполнитель. Свойства алгоритма. Линейные алгоритмы. Работа в среде формального исполнителя.	таких свойств алгоритма. Анализирует изменение значений величин при пошаговом выполнении алгоритма.
	Поиск оптимального пути	Строит алгоритмическую конструкцию «следование».
		Работает в среде формального исполнителя

## Раздел 5. Графический редактор (5 ч)

Ц  
Е  
Л  
Е  
В  
О  
Й  
  
Р  
А  
З  
Д  
Е  
Л

Компьютерная  
графика

Стандартный  
графический  
редактор. Создание и  
сохранение графического  
файла.

Основные  
инструменты

контурный, подписи,  
стандартного  
графического  
редактора: заливка,  
фигуры,

Анализирует пользовательский  
интерфейс применяемого  
программного  
средства.  
Создаёт и редактирует  
изображения

с помощью инструментов  
растрового гра-  
фического редактора

## Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)

Систематизация  
знаний

Обобщает и систематизирует  
материал  
курса

Резерв (6 ч)



301 — 4 классы

ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ .

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

**К  
Л  
А  
С  
С**

**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)**

### **Раздел 1. Введение в ИКТ (6 ч)**

Информация и  
информаци-  
  
онные процессы

Понятие  
«информация».  
Виды информации по  
форме  
представления.  
Способы  
организации  
информации  
и информационные процес-  
сы. Хранение,  
передача,  
обработка (три вида  
обработ-  
ки информации).  
Носитель  
информации (виды  
носите-  
лей информации).  
Источник  
информации, приёмник  
информации. Способы

Раскрывает смысл изучаемых  
66 понятий  
(«информатика», «информация»,  
«носи-  
тель информации», «хранение»,  
«пере-  
дача», «обработка», «источник  
информа-  
ции», «приёмник информации»,  
«канал  
связи»)).  
Определяет виды информации  
66 по форме  
представления.  
Использует различные способы  
66 органи-  
зации информации при  
осуществлении  
информационных процессов.  
66 Определяет виды носителей





Компьютер —  
универсаль-  
ное устройство  
обработки  
данных

Аппаратное  
обеспечение  
компьютера.  
Устройства  
компьютера:  
микрофон,  
камера, клавиатура,  
мышь,

Получает информацию о  
66 характеристиках компьютера.  
Определяет устройства  
66 компьютера и их  
назначение

монитор, принтер,  
наушники, колонки, жёсткий  
диск,  
процессор,  
оперативная  
память, системный  
блок  
(описание и  
назначение).  
Компьютер —  
универсальное  
устройство для работы  
с информацией

Программы и данные

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 пап-  
ками: закрыть,  
переимено-  
вать, создать, открыть,

Раскрывает смысл изучаемых  
66 понятий  
(«программа», «программное  
обеспе-  
чение», «Рабочий стол», «меню  
«Пуск»»,  
«файл», «папка».  
Определяет программные  
66 средства, необ-  
ходимые для осуществления  
информаци-  
онных процессов при решении  
задач.  
Оперирует компьютерными  
66 информаци-  
онными объектами в наглядно-  
графиче-  
ском интерфейсе.  
66 Выполняет основные операции с

удалить). Поиск	файла-
информа-	ми и папками.
ции	Ищет информацию в сети
	66 Интернет

## Раздел 2. Текстовый процессор (4 ч)

Текстовые документы	Текстовый процессор.	66	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства.
	Создание и сохранение текстового документа.		

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)
	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	66 Создает небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров.  66 Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания,  цвета). 66 Вставляет в документ изображения  и изменяет их положение
<b>Раздел 3. Графический редактор (4 ч)</b>		
А Л Г С Е	V Т М V К	V . 1 — 4

Компьютерная  
графика

Стандартный  
графический  
редактор. Создание и  
сохранение  
графического файла.  
Инструменты  
графического  
редактора: заливка,  
фигуры, цвет, ластик,  
подпись, кисти, фон,  
контур фигур,  
масштаб, палитра.  
Работа с  
фрагментами  
картинок.

66 Анализирует пользовательский интер-фейс применяемого  
программного средства.

66 Создаёт и редактирует изображения  
с помощью инструментов растрового гра-фического редактора.

66 Применяет навыки работы с фрагмента-ми рисунка при создании  
изображений

Копирование  
фрагмента  
изображения.  
Добавление  
цвета в палитру.  
Масштаби-  
рование изображений

#### Раздел 4. Логика (6 ч)

Элементы  
математической  
логики

<p>Объект, свойство объекта, группировка объектов,  общие и отличающие свойства. Нахождение лишнего объекта. Высказы-  вания. Одинаковые по смыслу высказывания. Логические конструкции «все», «ни один», «некто- рые». Решение задач с помо- щью логических преобразо-</p>	<p>Группирует объекты по общим 66и отличи- тельным признакам. Анализирует логическую 66структуру высказываний. Осуществляет работу с 66логическими конструкциями «все», «ни один», «некоторые». Применяет навыки работы с 66объектами и высказываниями для логических  преобразований</p>
---	---

ваний

## Раздел 5. Алгоритмы. Блок-схемы (5 ч)

Исполнители и алгоритмы.	Алгоритмы и языки программирования.	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них
Алгоритмические конструкции	Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы:	таких свойств алгоритма. Определяет по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм. Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма.

3  
4 . 1  
—  
4  
к  
л  
а  
с  
с  
ы

О  
С  
Н  
О  
В  
Ь  
Л  
О  
Г  
И  
К  
И  
И  
А  
Л  
Г  
О  
Р  
И  
Т  
М  
И  
К  
И

1

И

С

3]

Р



**4 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)**

**Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)**

Информация и  
информа-  
  
ционные процессы

Понятие  
«информация».  
Виды информации по  
форме  
представления.  
Способы  
организации  
информации  
и информационные  
процес-  
сы. Хранение,  
передача,  
обработка (развёрнутое  
представление).  
Источник  
информации, приёмник  
информации

Определяет виды информации  
по спосо-  
бу получения и по форме  
представления.  
Использует различные способы  
органи-  
зации информации при  
осуществлении  
  
информационных процессов

Компьютер —  
универсаль-  
ное устройство

Компьютер как  
универсаль-  
ное устройство для

Определяет устройства  
компьютера и их  
назначение.

О

Д

3  
6 . 1  
—  
4  
к  
л  
а  
с  
с  
ы

О  
С  
Н  
О  
В  
Ь  
Л  
О  
Г  
И  
К  
И  
И  
А  
Л  
Г  
О  
Р  
И  
Т  
М  
И  
К  
И

задач.  
66 Оперирует компьютерными  
информаци-  
онными объектами в наглядно-  
графиче-  
ском интерфейсе.  
66 Выполняет основные операции  
с файла-  
ми и папками

И

П

## Раздел 2. Графический и текстовый редакторы (4 ч)

Компьютерная  
графика

Анализирует пользовательский  
Графический редактор. 66интер-

Создание и сохранение  
графического файла.  
Инстру-  
менты графического  
редакто-  
ра: карандаш, заливка,  
фигуры  
(дополнительные  
параметры фигур),  
цвет,  
ластик, текст, кисти.  
Добав-  
ление новых цветов в  
пали-  
тру, изменение  
масштаба  
изображения и размера  
рабочего полотна.  
Копирова-  
ние и вставка  
фрагмента  
изображения. Коллаж

фейс применяемого  
программного  
средства.  
Создаёт и редактирует  
66изображения  
с помощью инструментов  
растрового гра-  
фического редактора.  
66Применяет навыки работы с  
фрагмента-  
ми рисунка при создании  
изображений

Текстовые  
документы

Анализирует пользовательский  
Текстовый процессор. 66интер-  
фейс применяемого  
программного  
средства.  
Создаёт небольшие текстовые  
66документы  
посредством  
средствами текстового  
процессора и с  
использова-  
нием «горячих»  
клавиш.  
Инструменты  
редактирова-  
ния

квалифицированного кла-  
виатурного письма с  
использованием  
базовых средств текстовых  
процессоров.  
Форматирует текстовые  
66документы

ния: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инстру- менты форматирования: шрифт, кегль, начертание,	(изменение шрифта, кегля, начертания, цвета). Вставляет в документ 66 изображения и изменяет их положение. 66 Создаёт маркированные и нумерованные списки
--	---

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)
	цвет. Изображения в тексте: добавление, положение. Маркированные и нумеро- ванные списки	
И Т Л И К И	<b>Раздел 3. Редактор презентаций (5 ч)</b>  Мультимедийные презента-ции	Знакомство с редактором презентаций. Способы организации информации. Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема. Оформление слайдов. Действия со слай-дами: создать, копировать, вставить, удалить, переме-стить. Макет слайдов

6  
6  
Р  
а  
с  
  
.  
1  
–  
4  
к  
л  
а  
с  
с  
ь

крывает смысл  
изучаемых  
понятий  
(«презентация»,  
«редактор

презента-ций»,  
«слайд»).

66 Анализирует пользовательский интер-фейс применяемого  
программного средства.

66 Определяет условия и возможности применения программного  
средства для решения типовых задач.

66 Создает презентации, используя готовые шаблоны

#### **Раздел 4. Алгоритмы 1 (5 ч)**

Элементы  
математической  
логики

Объекты и их  
свойства. Объект, имя  
объектов, свойства  
объектов. Логиче-  
ские утверждения.  
Высказы-

66 Группирует объекты по общим и отличи-тельным признакам.

66 Анализирует логическую структуру высказываний.



	вания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или»	Строит логические высказывания с отрицанием. Строит логические высказывания с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», «и», «или». Вычисляет истинное значение логического выражения
Язык программирования	Алгоритмы. Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс визуальной среды программирования Scratch. Линейный алгоритм и программы. Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена. Программирует линейные и циклические алгоритмы. Осуществляет действия со скриптами

3  
9

Язык  
программирования

Scratch: циклы,  
анимация, повороты  
(угол, градусы,  
градусная мера) и  
вращение, движение.  
Алгоритм с вет-  
влением и его блок-  
схема.  
Использование  
условий при  
составлении  
программ на Scratch

66 Определяет по программе, для решения какой задачи она  
предназначена.  
66 Программирует линейные, циклические и разветвляющиеся  
алгоритмы.  
66 Осуществляет действия со скриптами

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)

И  
К  
И

О  
С  
Н  
О  
В  
Ь  
Л  
О  
Г  
И  
К  
И  
А  
Л  
Г  
О  
Р  
И  
Т  
М

· 1  
— 4  
к  
л  
а  
с  
с  
ы

C

31

P

## **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.

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

---

### **Методические материалы для ученика:**

66 помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т. д.).

### **Методические материалы для учителя:**

66 методические материалы;

66 демонстрационные материалы по теме занятия;

66 методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

### **Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:**

66 образовательная платформа.

### **Учебное оборудование:**

66 компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);

66 компьютерные мыши;

66 клавиатуры.

### **Учебное оборудование для проведения лабораторных, практических работ и демонстраций:**

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