

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Администрация Валуйского городского округа

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Казначеевская средняя общеобразовательная школа»  
Валуйского района Белгородской области

**РАССМОТРЕНО**

МО учителей

Протокол № 5 от 27.06.2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора школы  
 Давыденко Н.В.

Протокол № 1 от 29.08.2023 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
 Бирюков В.Н.

Приказ № 66-од от  
«29» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
**«Основы логики и алгоритмики»**

Срок реализации: 4 года

Возраст: 7-10 лет

(1-4 класс)

Рабочую программу составили:

учитель начальных классов Кобзева Елена Степановна,  
учитель начальных классов Рябикина Наталья Алексеевна

Казначеевка, 2023

## 1. Пояснительная записка

Программа курса «Основы логики и алгоритмики» предназначена для организации *внеурочной деятельности по формированию функциональной грамотности* на начальном уровне образования и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО).

Программа курса «Основы логики и алгоритмики» разработана на основе педагогического опыта авторов-составителей рабочей программы по направлению «Основы алгоритмики. ПиктоМир» (разработчики программы: Мнейкина А. А., Павлова Е. С.).

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

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

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

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

### **Виды внеурочной деятельности:**

- Игровая деятельность
- Познавательная деятельность
- Проблемно – ценностное общение
- Досугово – развлекательная деятельность

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

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.

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

## **2. Планируемые результаты 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 и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью

Трудового воспитания:

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

Экологического воспитания: проявление бережного отношения к природе;

неприятие действий, приносящих вред природе

Ценности научного познания:

формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих зна-

ний, в том числе с использованием различных информационных средств

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

базовые логические действия:

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

базовые исследовательские действия:

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **1 класс**

К концу обучения в 1 классе по курсу обучающийся научится:

#### **1 Цифровая грамотность:**

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

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

- знать понятие «информация»;
- иметь представление о способах получения информации;
- знать основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;
- использовать понятие «объект»;
- различать свойства объектов;
- сравнивать объекты;
- использовать понятие «высказывание»;
- распознавать истинные и ложные высказывания;
- знать понятие «множество»;
- знать название групп объектов и общие свойства объектов

#### **3 Алгоритмы и программирование:**

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

#### **4 Информационные технологии:**

иметь представление о стандартном графическом редакторе; 6 уметь запускать графический редактор; иметь представление об интерфейсе графического редактора; 6 осуществлять базовые операции в программе «Калькулятор» (алгоритм вычисления простых примеров в одно действие); иметь представление о стандартном текстовом редакторе; знать интерфейс текстового редактора; уметь набирать текст и исправлять ошибки средствами текстового редактора

## **2 класс**

К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся научится:

### **1 Цифровая грамотность:**

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

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

правильно использовать понятия «информатика» и «информация»; различать органы восприятия информации; различать виды информации по способу восприятия; использовать понятие «носитель информации»; уметь определять основные информационные процессы: хранение, передача и обработка; уметь работать с различными способами организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы; знать виды информации по способу представления; уметь оперировать логическими понятиями; оперировать понятием «объект»; 6 определять объект по свойствам; определять истинность простых высказываний; строить простые высказывания с отрицанием

### **3 Алгоритмы и программирование:**

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

### **4 Информационные технологии:**

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

## **3 класс**

К концу обучения в 3 классе по курсу обучающийся научится:

### **1.Цифровая грамотность:**

различать и использовать обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок, устройства, передающие информацию от пользователя компьютеру, устройства, передающие информацию от компьютера пользователю;

пользоваться программным обеспечением компьютера: кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ; пользоваться файловой системой компьютера (понятия «файл» и «папка», инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить); осуществлять простой поиск информации

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

определять виды информации по форме представления; пользоваться различными способами организации информации и информационными процессами; различать основные информационные процессы: хранение (носитель информации, виды носителей

информации), передача (источник информации, канал связи, приёмник информации), обработка (виды обработки информации); группировать объекты; определять общие и отличающие свойства объектов; находить лишний объект; определять одинаковые по смыслу высказывания; использовать логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»; решать задачи с помощью логических преобразований

### **3 Алгоритмы и программирование:**

иметь представление об алгоритмах и языках программирования; определять алгоритм по свойствам; иметь представление о различных способах записи алгоритмов; знать основные элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка; строить блок-схему по тексту; иметь представление о циклических алгоритмах; строить блок-схему циклического алгоритма; знать элемент блок-схемы «цикл»; строить блок-схему циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма; различать основные элементы среды визуального программирования Scratch; использовать понятия «спрайт» и «скрипт»; составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch

### **4 Информационные технологии:**

знать, что такое текстовый процессор;

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

## **4 класс**

К концу обучения в 4 классе по курсу обучающийся научится:

### **1 Цифровая грамотность:**

различать и использовать аппаратное обеспечение компьютера: устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода-вывода;

различать программное обеспечение компьютера: операционная система, кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ, файловая система компьютера

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

определять виды информации по способу получения и по форме представления;

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

### **3 Алгоритмы и программирование:**

знать элементы интерфейса визуальной среды программирования Scratch;

создавать простые скрипты на Scratch;

программировать действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «по-

казаться», «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.

### **3. Содержание курса внеурочной деятельности**

#### **1 КЛАСС**

##### **1. Цифровая грамотность**

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

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

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

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

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

##### **4. Информационные технологии**

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

#### **2 КЛАСС**

##### **1. Цифровая грамотность**

Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок Программное обеспече-

печение Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами Файлы и папки

## **2. Теоретические основы информатики**

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

## **3. Алгоритмы и программирование**

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

## **4. Информационные технологии**

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

# **3 КЛАСС**

## **1. Цифровая грамотность**

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

## **2. Теоретические основы информатики**

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

## **3. Алгоритмы и программирование**

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

## **4. Информационные технологии**

Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа Интерфейс текстового процессора Редактирование текста Инструменты редактирования: уда-

лечь, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки Форматирование Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет Изображения в тексте: добавление, положение Стандартный графический редактор Создание и сохранение графического файла Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра Работа с фрагментами картинок Копирование фрагмента изображения Добавление цвета в палитру Масштабирование изображений.

## **4 КЛАСС**

### **1. Цифровая грамотность**

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

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

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

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

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

### **4. Информационные технологии**

Графический редактор Создание и сохранение графического файла Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ластик, текст, кисти Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна Копирование и вставка фрагмента изображения Коллаж Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки Форматирование Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет Изображения в тексте: добавление, положение

Маркированные и нумерованные списки Знакомство с редактором презентаций Способы организации информации Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема Оформление слайдов Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить. Макет слайдов

## Календарно-тематическое планирование

### 1 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Количество часов	Возможные ЭОР/ЦОР оборудование
<b>Введение в ИКТ (6 ч)</b>				
1		Техника безопасности	1	<a href="https://infourok.ru/prezent-aciya-po-informatike-na-temu-tehnika-bezopasnosti-v-kabinete-informatiki-3305043.html">https://infourok.ru/prezent-aciya-po-informatike-na-temu-tehnika-bezopasnosti-v-kabinete-informatiki-3305043.html</a>
2		Знакомство с браузером	1	<a href="https://infourok.ru/prezent-aciya-k-uroku-na-temu-brauzeri-klass-1353165.html">https://infourok.ru/prezent-aciya-k-uroku-na-temu-brauzeri-klass-1353165.html</a>
3		Клавиатура и компьютерная мышь.	1	<a href="https://stamina-online.com/ru/">https://stamina-online.com/ru/</a>
4		Информация и способы ее получения	1	<a href="https://infourok.ru/prezent-aciya-po-informatike-na-temu-informaciya-vidi-informacii-nachalnaya-shkola-493597.html">https://infourok.ru/prezent-aciya-po-informatike-na-temu-informaciya-vidi-informacii-nachalnaya-shkola-493597.html</a>
5		Что можно делать с информацией	1	<a href="https://infourok.ru/prezent-aciya-po-informatike-na-temu-informaciya-vidi-informacii-nachalnaya-shkola-493597.html">https://infourok.ru/prezent-aciya-po-informatike-na-temu-informaciya-vidi-informacii-nachalnaya-shkola-493597.html</a>
6		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://videouroki.net/tests/tiest-po-informatikie-1-klass.html">https://videouroki.net/tests/tiest-po-informatikie-1-klass.html</a>
<b>Информация и компьютер (5 ч)</b>				
7		Для чего нужен компьютер	1	<a href="https://infourok.ru/prezent-aciya-k-uroku-">https://infourok.ru/prezent-aciya-k-uroku-</a>

				<a href="https://okruzhayushhego-mira-1-klass-shkola-rossii-cto-takoe-kompyuter-6324097.html">okruzhayushhego-mira-1-klass-shkola-rossii-cto-takoe-kompyuter-6324097.html</a>
8		Графический редактор	1	Paint.net
9		Калькулятор	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-kalkulyator-4915483.html">https://infourok.ru/prezentaciya-kalkulyator-4915483.html</a>
10		Текстовый редактор	1	Word
11		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/okruzhayushchii-mir/2017/01/21/prezentatsiya-na-temu-cto-umeet-kompyuter-1-klass">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/okruzhayushchii-mir/2017/01/21/prezentatsiya-na-temu-cto-umeet-kompyuter-1-klass</a>
<b>Логика. Объекты (5 ч)</b>				
12		Названия объектов	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-logika-klass-1102287.html">https://infourok.ru/prezentaciya-logika-klass-1102287.html</a>
13		Свойства объектов	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-matematike-na-temu-svoystva-predmetov-1-klass-2urok-5194320.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-matematike-na-temu-svoystva-predmetov-1-klass-2urok-5194320.html</a>
14		Сравнение объектов	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-matematiki-sravnenie-predmetov-1390049.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-matematiki-sravnenie-predmetov-1390049.html</a>
15		Повторение	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2020/04/09/sravnenie-predmetov">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2020/04/09/sravnenie-predmetov</a>
16		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://uchitelya.com/pedagogika/193910-prezentaciya-sravnenie-predmetov-po-razlichnym-priznakam.html">https://uchitelya.com/pedagogika/193910-prezentaciya-sravnenie-predmetov-po-razlichnym-priznakam.html</a>
<b>Логика. Множества (5 ч)</b>				

17		Истинные и ложные высказывания	1	<a href="https://uchi.ru/teachers/lk/s-ubjects/math">https://uchi.ru/teachers/lk/s-ubjects/math</a>
18		Множества объектов	1	<a href="https://infourok.ru/urok-prezentaciya-mnozhestvo-1-klass-umk-perspektiva-4616123.html">https://infourok.ru/urok-prezentaciya-mnozhestvo-1-klass-umk-perspektiva-4616123.html</a>
19		Названия групп объектов	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-s-animaciej-po-matematike-v-1-klasse-na-temu-gruppy-predmetov-urok-5-5432213.html">https://infourok.ru/prezentaciya-s-animaciej-po-matematike-v-1-klasse-na-temu-gruppy-predmetov-urok-5-5432213.html</a>
20		Общие свойства объектов	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2014/1/1/18/prezentatsiya-k-uroku-matematiki-po-teme-priznaki-predmetov">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2014/1/1/18/prezentatsiya-k-uroku-matematiki-po-teme-priznaki-predmetov</a>
21		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://uchi.ru/teachers/lk/s-ubjects/math">https://uchi.ru/teachers/lk/s-ubjects/math</a>
<b>Алгоритмы (4 ч)</b>				
22		Последовательность действий	1	<a href="https://uchi.ru/programming">https://uchi.ru/programming</a>
23		Алгоритмы	1	<a href="https://uchi.ru/programming">https://uchi.ru/programming</a>
24		Свойства алгоритмов	1	<a href="https://uchi.ru/programming">https://uchi.ru/programming</a>
25		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://uchi.ru/programming">https://uchi.ru/programming</a>
<b>Систематизация знаний (3 ч)</b>				
26		Информация и компьютер. Повторение	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-okruzhayushhego-mira-1-klass-shkola-rossii-chtotakoe-kompyuter-6324097.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-okruzhayushhego-mira-1-klass-shkola-rossii-chtotakoe-kompyuter-6324097.html</a>
27		Объекты и множества. Повторение	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2014/1">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2014/1</a>

				<a href="#">1/18/prezentatsiya-k-uroku-matematiki-po-teme-priznaki-predmetov</a>
28		Алгоритмы. Повторение	1	<a href="https://uchi.ru/programming">https://uchi.ru/programming</a>
<b>Всего: 28 часов</b>				

## 2 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Количество часов	Возможные ЭОР/ЦОР оборудование
<b>Теория информации (5 ч)</b>				
1		Информация и информатика	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-okruchayushhego-mira-1-klass-shkola-rossii-cto-takoe-kompyuter-6324097.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-okruchayushhego-mira-1-klass-shkola-rossii-cto-takoe-kompyuter-6324097.html</a>
2		Виды информации	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/04/kakaya-byvaet-informatsiya-2-klass">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/04/kakaya-byvaet-informatsiya-2-klass</a>
3		Информационные процессы	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/04/kakaya-byvaet-informatsiya-2-klass">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/04/kakaya-byvaet-informatsiya-2-klass</a>
4		Способы организации информации	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informacionnie-processi-klass-1145058.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informacionnie-processi-klass-1145058.html</a>
5		Подведение итогов модуля «Теория информации»	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informacionnie-processi-klass-">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informacionnie-processi-klass-</a>

				<a href="#">1145058.html</a>
<b>Устройство компьютера (7 ч)</b>				
6		Аппаратное устройство	1ч	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/08/13/kompyuter-i-ego-chasti">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/08/13/kompyuter-i-ego-chasti</a>
7		Программное обеспечение	1ч	<a href="https://uchitelya.com/informatika/31226-prezentatsiya-azy-kompyuternoy-gramotnosti-2-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/31226-prezentatsiya-azy-kompyuternoy-gramotnosti-2-klass.html</a>
8		Файлы и папки	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-fayli-i-papki-1138143.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-fayli-i-papki-1138143.html</a>
9		Компьютер и информационные процессы	1ч	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2020/12/28/prezentatsiya-informatsiya-i-informatsionnye-tehnologii">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2020/12/28/prezentatsiya-informatsiya-i-informatsionnye-tehnologii</a>
10		Виды компьютеров	1ч	<a href="https://uchitelya.com/informatika/30064-prezentatsiya-kompyuter-i-ego-chasti-2-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/30064-prezentatsiya-kompyuter-i-ego-chasti-2-klass.html</a>
11		Подведение итогов модуля «Устройство компьютера. Программы»	1ч	<a href="https://uchitelya.com/informatika/30064-prezentatsiya-kompyuter-i-ego-chasti-2-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/30064-prezentatsiya-kompyuter-i-ego-chasti-2-klass.html</a>
12		Повторение. Файлы и папки	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-fayli-i-papki-1138143.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-fayli-i-papki-1138143.html</a>
<b>Текстовый редактор (5 ч)</b>				
13		Виды информации по способу представления	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-po-informatike-na-temy-vidi-informacii-klass-868744.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-po-informatike-na-temy-vidi-informacii-klass-868744.html</a>
14		Текстовый редактор	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html</a>

15		Текстовый редактор. Редактирование текста	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html</a>
16		Проектный урок	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html</a>
17		Подведение итогов модуля «Файлы и папки. Текстовый редактор»	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-sozdanie-tekstovogo-dokumenta-klass-umk-matveeva-473593.html</a>
<b>Алгоритмы и логика (5 ч)</b>				
18		Введение в логику	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-mir-logiki-2-klass-6382088.html">https://infourok.ru/prezentaciya-mir-logiki-2-klass-6382088.html</a>
19		Истинность простых высказываний	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-matematike-na-temu-istinnie-i-lozhnie-viskazivaniya-klass-3473322.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-matematike-na-temu-istinnie-i-lozhnie-viskazivaniya-klass-3473322.html</a>
20		Алгоритм и его свойства	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/01/26/prezentatsiya-po-teme-algoritmy-2-klass">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/01/26/prezentatsiya-po-teme-algoritmy-2-klass</a>
21		Линейные алгоритмы	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/01/26/prezentatsiya-po-teme-algoritmy-2-klass">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/01/26/prezentatsiya-po-teme-algoritmy-2-klass</a>
22		Подведение итогов модуля «Алгоритмы и логика»	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/01/26/prezentatsiya-po-teme-algoritmy-2-klass">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/01/26/prezentatsiya-po-teme-algoritmy-2-klass</a>
<b>Графический редактор (6 ч)</b>				

23		Основные инструменты графического редактора	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-poteme-graficheskiiy-redaktor">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-poteme-graficheskiiy-redaktor</a>
24		Графический редактор. Новые инструменты	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-poteme-graficheskiiy-redaktor">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-poteme-graficheskiiy-redaktor</a>
25		Графический редактор. Фон	1ч	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-poteme-graficheskiiy-redaktor">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-poteme-graficheskiiy-redaktor</a>
26		Проектный урок. Графический редактор и устройства компьютера	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sozdanie-graficheskogo-dokumenta-klass-2774210.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sozdanie-graficheskogo-dokumenta-klass-2774210.html</a>
27		Презентация проектов	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sozdanie-graficheskogo-dokumenta-klass-2774210.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sozdanie-graficheskogo-dokumenta-klass-2774210.html</a>
28		Подведение итогов модуля «Графический редактор»	1ч	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sozdanie-graficheskogo-dokumenta-klass-2774210.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sozdanie-graficheskogo-dokumenta-klass-2774210.html</a>
<b>Систематизация знаний (6 ч)</b>				
29		Повторение. Устройство компьютера	1ч	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2022/01/28/zanimatelnaya-informatika">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2022/01/28/zanimatelnaya-informatika</a>
30		Повторение. Алгоритмы и логика	1ч	<a href="https://uchitelya.com/informatika/89710-prezentaciya-algoritm-2-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/89710-prezentaciya-algoritm-2-klass.html</a>
31		Повторение. “Текстовый и графический редактор”	1ч	<a href="https://videouroki.net/razrabotki/sozdaniie-tiekstovogho-">https://videouroki.net/razrabotki/sozdaniie-tiekstovogho-</a>

		Проектный урок		<a href="#">dokumenta.html</a>
32		Презентация проектов	1ч	<a href="https://uchitelya.com/informatika/89710-prezentaciya-algoritm-2-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/89710-prezentaciya-algoritm-2-klass.html</a>
33		Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1ч	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2022/01/28/zanimatelnaya-informatika">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2022/01/28/zanimatelnaya-informatika</a>
34		Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1ч	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2022/01/28/zanimatelnaya-informatika">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2022/01/28/zanimatelnaya-informatika</a>
<b>Всего: 34 часа</b>				

### 3 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Количество часов	Возможные ЭОР/ЦОР оборудование
<b>Введение в ИКТ (6 ч)</b>				
1		Информация и ее виды.	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-vidi-informacii-klass-868744.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-vidi-informacii-klass-868744.html</a>
2		Способы организации информации и информационные процессы	1	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/04/kakaya-byvaet-informatsiya-2-klass">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/04/kakaya-byvaet-informatsiya-2-klass</a>
3		Аппаратное обеспечение компьютера	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/08/13/kompyuter-i-ego-chasti">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/08/13/kompyuter-i-ego-chasti</a>
4		Программное обеспечение компьютера	1	<a href="https://uchitelya.com/informatika/31226-prezentaciya-azy-kompyuternoy-gramotnosti-2-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/31226-prezentaciya-azy-kompyuternoy-gramotnosti-2-klass.html</a>

5		Файлы и папки	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-fayli-i-papki-1138143.html">https://infourok.ru/prezentaciya-fayli-i-papki-1138143.html</a>
6		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/03/24/prezentatsiya-viktorina-cto-my-znaem-o-kompyutere">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/03/24/prezentatsiya-viktorina-cto-my-znaem-o-kompyutere</a>
<b>Текстовый процессор (5 ч)</b>				
7		Текстовый процессор. Набор текста.	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
8		Редактирование и форматирование текста	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
9		Изображения в тексте	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
10		Дополнительный урок. Проект: пишем сказку.	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
11		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyj-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
<b>Графический редактор (6 ч)</b>				
12		Графический редактор. Повторение	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-graficheskiy-redaktor-po-informatike-klass-1469085.html">https://infourok.ru/prezentaciya-graficheskiy-redaktor-po-informatike-klass-1469085.html</a>
13		Новые инструменты графического редактора	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-graficheskiy-redaktor-po-informatike-klass-1469085.html">https://infourok.ru/prezentaciya-graficheskiy-redaktor-po-informatike-klass-1469085.html</a>

14		Работа с фрагментами картинок	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2019/07/28/prezentatsiya-k-uroku-informatiki-instrumenty-graficheskogo">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2019/07/28/prezentatsiya-k-uroku-informatiki-instrumenty-graficheskogo</a>
15		Проектный урок.	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2019/07/28/prezentatsiya-k-uroku-informatiki-instrumenty-graficheskogo">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2019/07/28/prezentatsiya-k-uroku-informatiki-instrumenty-graficheskogo</a>
16		Дополнительное занятие. Презентация проектов	1	<a href="https://multiurok.ru/files/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-piksel-sok.html">https://multiurok.ru/files/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-piksel-sok.html</a>
17		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://multiurok.ru/files/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-piksel-sok.html">https://multiurok.ru/files/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-piksel-sok.html</a>
<b>Логика (6 ч)</b>				
18		Объекты и их свойства	1	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-po-informatike-na-temu-obekt-i-ego-svoystva-klass-3606266.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-po-informatike-na-temu-obekt-i-ego-svoystva-klass-3606266.html</a>
19		Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2020/02/09/logicheskie-zadachi-dlya-3-klassa">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2020/02/09/logicheskie-zadachi-dlya-3-klassa</a>
20		Логика – решение задач	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2020/02/09/logicheskie-zadachi-dlya-3-klassa">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2020/02/09/logicheskie-zadachi-dlya-3-klassa</a>
21		Проектный урок. Графический редактор и объекты.	1	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-graficheskiiy-redaktor-klass-1147126.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-graficheskiiy-redaktor-klass-1147126.html</a>
22		Презентация проектов	1	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-graficheskiiy-">https://infourok.ru/prezentatsiya-k-uroku-sozdanie-risunkov-graficheskiiy-</a>

				<a href="http://redaktor-klass-1147126.html">redaktor-klass-1147126.html</a>
23		Подведение итогов модуля.	1	<a href="https://urok.1sept.ru/articles/675133">https://urok.1sept.ru/articles/675133</a>
<b>Алгоритмы. Блок – схемы (6 ч)</b>				
24		Алгоритмы и языки программирования	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-dlya-klassa-po-teme-algoritmi-1916334.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-dlya-klassa-po-teme-algoritmi-1916334.html</a>
25		Блок - схемы	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-dlya-klassa-po-teme-algoritmi-1916334.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-informatiki-dlya-klassa-po-teme-algoritmi-1916334.html</a>
26		Циклические алгоритмы. Копия	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html</a>
27		Блок – схема циклического алгоритма	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html</a>
28		Дополнительный урок. Проектный урок. Рисуем блок - схему	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html</a>
29		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html</a>
<b>Систематизация знаний (5 ч)</b>				
30		Дополнительный урок. Теория информации. Повторение	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyy-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyy-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
31		Повторение. Устройство компьютера	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/08/13/kompyuter-i-ego-chasti">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2018/08/13/kompyuter-i-ego-chasti</a>
32		Повторение. Логика и ал-	1	<a href="https://infourok.ru/prezentac">https://infourok.ru/prezentac</a>

		горитмы. Копия		<a href="http://iya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html">iya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html</a>
33		Дополнительный урок. Проектный урок. Текстовый редактор. Копия	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyy-redaktor-3-klass-4715285.html">https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-tekst-i-tekstovyy-redaktor-3-klass-4715285.html</a>
34		Повторение изученного	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-algoritmi-s-vetvleniyami-i-ciklami-klass-718672.html</a>
<b>Всего: 34 часа</b>				

#### 4 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Количество часов	Возможные ЭОР/ЦОР оборудование
<b>Введение в ИКТ (5 ч)</b>				
1		Виды информации и информационные процессы	1	<a href="https://uchitelya.com/informatika/30584-prezentaciya-vidy-informacii-obrabotka-graficheskoy-informacii-4-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/30584-prezentaciya-vidy-informacii-obrabotka-graficheskoy-informacii-4-klass.html</a>
2		Основные и периферийные устройства компьютера	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2014/02/16/prezentatsiya-na-temu-osnovnye-ustroystva-kompyutera-dlya-4">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2014/02/16/prezentatsiya-na-temu-osnovnye-ustroystva-kompyutera-dlya-4</a>
3		Устройства ввода, вывода и ввода-вывода	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-ustroystva-vvoda-informacii-klass-1450502.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-ustroystva-vvoda-informacii-klass-1450502.html</a>
4		Программное обеспечение. Файлы и папки	1	<a href="https://multiurok.ru/index.php/files/prezentatsiya-k-uroku-kompiuternye-programmy-4-kla.html">https://multiurok.ru/index.php/files/prezentatsiya-k-uroku-kompiuternye-programmy-4-kla.html</a>
5		Подведение итогов модуля	1	<a href="https://multiurok.ru/index.p">https://multiurok.ru/index.p</a>

		«Введение в ИКТ»		<a href="http://files/prezentatsiia-k-uroku-kompiuternye-programmy-4-kla.html">hp/files/prezentatsiia-k-uroku-kompiuternye-programmy-4-kla.html</a>
<b>Графический и текстовый редакторы (5 ч)</b>				
6		Графический редактор	1	<a href="https://uchitelya.com/informatika/162818-prezentaciya-graficheskij-redaktora-paint-4-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/162818-prezentaciya-graficheskij-redaktora-paint-4-klass.html</a>
7		Текстовый процессор	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-teme-tekstovyj-redaktor-redaktirovanie-teksta-4-klass-4509624.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-teme-tekstovyj-redaktor-redaktirovanie-teksta-4-klass-4509624.html</a>
8		Текстовый процессор. Оформление текста	1	<a href="https://multiurok.ru/files/priезientatsiia-k-uroku-informatiki-v-4-klassie-po-tiemie-obrabotka-tieksta-na-komp-iuterie-formatirovaniie-tieksta.html">https://multiurok.ru/files/priезientatsiia-k-uroku-informatiki-v-4-klassie-po-tiemie-obrabotka-tieksta-na-komp-iuterie-formatirovaniie-tieksta.html</a>
9		Проектный урок.	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-teme-tekstovyj-redaktor-redaktirovanie-teksta-4-klass-4509624.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-teme-tekstovyj-redaktor-redaktirovanie-teksta-4-klass-4509624.html</a>
10		Подведение итогов модуля «Графический и текстовый редакторы»	1	<a href="https://uchitelya.com/informatika/162818-prezentaciya-graficheskij-redaktora-paint-4-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/162818-prezentaciya-graficheskij-redaktora-paint-4-klass.html</a>
<b>Редактор презентаций (6 ч)</b>				
11		Знакомство с редактором презентаций	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-prezentaciya-i-slaydi-rdaktor-prezentaciy-sohranenie-prezentaciy-klass-1149937.html">https://infourok.ru/prezentaciya-k-uroku-prezentaciya-i-slaydi-rdaktor-prezentaciy-sohranenie-prezentaciy-klass-1149937.html</a>
12		Объекты на слайде	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/12/02/sozdanie-prezentatsiy-v-srede-microsoft-powerpoint">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/12/02/sozdanie-prezentatsiy-v-srede-microsoft-powerpoint</a>
13		Способы организации информации	1	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-organizaciya-informacii-v-vide-dereva-klass-benenson-">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-organizaciya-informacii-v-vide-dereva-klass-benenson-</a>

				<a href="http://pautova-1521742.html">pautova-1521742.html</a>
14		Учимся оформлять слайды	1	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/12/02/sozdanie-prezentatsiy-v-srede-microsoft-powerpoint">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/12/02/sozdanie-prezentatsiy-v-srede-microsoft-powerpoint</a>
15		Проект «Новое устройство»	1	<a href="https://infourok.ru/prezentatsiya-po-informatike-organizatsiya-informacii-v-vide-dereva-klass-benenson-pautova-1521742.html">https://infourok.ru/prezentatsiya-po-informatike-organizatsiya-informacii-v-vide-dereva-klass-benenson-pautova-1521742.html</a>
16		Подведение итогов модуля «Редактор презентаций»	1	<a href="https://uchitelya.com/informatika/30059-prezentatsiya-sozdanie-prezentatsiy-4-klass.html">https://uchitelya.com/informatika/30059-prezentatsiya-sozdanie-prezentatsiy-4-klass.html</a>
<b>Алгоритмы 1 (7 ч)</b>				
17		Объекты и их свойства. Логические утверждения	1	<a href="https://uchitelya.com/pedagogika/142920-prezentatsiya-razvivaem-logicheskoe-myshlenie-4-klass.html">https://uchitelya.com/pedagogika/142920-prezentatsiya-razvivaem-logicheskoe-myshlenie-4-klass.html</a>
18		Алгоритмы. Scratch. Знакомство	1	<a href="https://youtu.be/t7_MEIvk9Jg">https://youtu.be/t7_MEIvk9Jg</a> <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
19		Scratch. Скрипты	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> <a href="https://younglinux.info/scratch/objects">https://younglinux.info/scratch/objects</a>
20		Scratch. Циклы	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
21		Проект. Анимация	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
22		Тестирование проектов	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
23		Подведение итогов модуля «Алгоритмы 1»	1	<a href="https://uchitelya.com/pedagogika/142920-prezentatsiya-razvivaem-logicheskoe-myshlenie-4-klass.html">https://uchitelya.com/pedagogika/142920-prezentatsiya-razvivaem-logicheskoe-myshlenie-4-klass.html</a>
<b>Алгоритмы 2 (7 ч)</b>				
24		Scratch. Повороты и вращение	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
25		Scratch. Движение	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>

26		Алгоритм с ветвлением	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
27		Scratch. Условия	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
28		Подведение итогов модуля «Алгоритмы 2»	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
29		Проект по выбору	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
30		Проект по выбору. Продолжение	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
<b>Систематизация знаний (4 ч)</b>				
31		Презентация проектов	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
32		Защита проектов	1	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
33		Повторение. Викторина	1	<a href="https://infourok.ru/viktorina-po-informatike-klass-1682019.html">https://infourok.ru/viktorina-po-informatike-klass-1682019.html</a>
34		Подведение итогов	1	<a href="https://infourok.ru/viktorina-po-informatike-klass-1682019.html">https://infourok.ru/viktorina-po-informatike-klass-1682019.html</a>
<b>Всего: 34 часа</b>				