

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

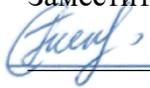
РАССМОТРЕНО

Методический совет

Протокол № 1 от 28.08.2023

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

 Теплякова Ю.С.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

МОУ "Борчанская СОШ"

 Коломыцева Л.Я.

Приказ №82-од от 29.08.2023



**ПРИЛОЖЕНИЕ 1
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ»
3 класс**

Составитель: Олейникова Н. В

2023 г.

№ п/п	Название модуля и темы урока	Часы учебного времени	Плановые сроки прохождения	Характеристика видов деятельности	Примечание
Модуль 1. Введение в ИКТ 5 ч					
1	Информация и её виды.	1	1.09	<p>Аналитическая деятельность: Изучить правила техники безопасности. Ознакомиться с понятиями «информация» и «информатика». Научиться использовать мышку и клавиатуру. Изучить понятия «информация» и «информационные процессы», способы восприятия информации. Изучить названия и назначение основных устройств компьютера. Научиться включать компьютер. Научиться менять раскладку клавиатуры на английскую. Познакомиться с программой GoogleChrome и платформой для занятий.</p> <p>Практическая деятельность: Использовать мышку и набирать текст с клавиатуры. Определять способ восприятия видов информации с помощью различных органов чувств. Уметь классифицировать работу с информацией: хранение, передача, обработка. Создать аккаунт на платформе, научиться находить её в браузере GoogleChrome, а также самостоятельно заходить на платформу.</p>	
2	Способы организации информации.	1	8.09		
3	Информационные процессы и аппаратное обеспечение компьютера.	1	15.09		
4	Программное обеспечение компьютера.	1	22.09		
5	Файлы и папки.	1	29.09		
6	Подведение итогов модуля.	1	6.10		

Модуль 2. Текстовый редактор 5 ч

7	Текстовый процессор. Набор и редактирование текста.	1	13.10	<p>Аналитическая деятельность: Изучить способ записи алгоритмов в виде блок-схем: преимущества, структура, назначение основных блоков. Изучение понятия «алгоритм», «программы», «язык программирования». Изучение свойств линейного алгоритма, относительность команд «Налево/Направо». Ознакомиться с интерфейсом Scratch. Изучить понятие «среда программирования». Изучить команды: «При нажатии на флажок», «Говорить», «Сменить костюм», «Ждать», «Показаться\Спрятаться». Научить собирать простые скрипты с помощью команд в среде программирования Scratch.</p> <p>Практическая деятельность: Уметь рисовать блок-схемы. Уметь составлять программы на платформе с выполнением программы исполнителем. Уметь добавлять/удалять спрайты, фоны, изменять вручную размер, повороты, положение спрайта на сцене в Scratch. Написание скрипта в Scratch. Создание собственных проектов в Scratch с применением изученных команд, а также с последовательным выполнением скриптов двумя спрайтами.</p>	
8	Форматирование текста.	1	20.10		
9	Изображение в тексте.	1	27.10		
10	Проект «Пишем сказку».	1	10.11	.	
11	Подведение итогов модуля.	1	17.11		

Модуль 3. Графический редактор.6 ч

12	Графический редактор. Повторение.	1	24.11	<p>Аналитическая деятельность: Вспомнить понятия «алгоритм» и «язык программирования». Изучить понятия «цикл», «циклический алгоритм». Познакомиться с процессом составления программ с циклом из команд, имеющихся в языке программирования. Изучить понятия «угол», «градусная мера»; научиться выполнять действия «поворот по часовой стрелке» и «поворот против часовой стрелки» с позиции робота-исполнителя. Научиться анимировать движения в Scratch при помощи шагов и поворотов. Изучить понятия «цикл», «поворот», «движение».</p> <p>Изучить этапы создания проекта — от идеи и цели к законченному продукту.</p> <p>Практическая деятельность: Уметь читать циклический алгоритм. Использовать цикл при составлении алгоритмов. Выполнять циклический алгоритм самому. Уметь составлять скрипт с поворотом в Scratch. Уметь перемещать спрайты в Scratch. Создание собственного интерактивного проекта в Scratch.</p>	
13	Новые инструменты графического редактора.	1	1.12		
14	Работа с фрагментами картинок.	1	8.12		
15	Проектный урок. Коллаж.	1	15.12		
16	Презентация проектов.	1	22.12		
17	Подведение итогов модуля.	1	29.12		

Модуль 4. Логика 6 ч

18	Объекты. Свойства объектов. Множества объектов.	1	12.01	<p>Аналитическая деятельность: Изучить понятие «презентация», её преимущества перед чтением текста, узнать про структуру презентации. Изучить виды</p>	
19	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые».	1	19.01		

20	Логика – решение задач.	1	26.01	<p>информации, с которой может работать компьютер. Научиться работать со слайдами презентацией (перемещение, удаление, создание и др.). Научиться работать с объектом презентации на примере изображения, создавать презентации с помощью макета. Научиться, как искать изображения в Интернете, скачивать и использовать в презентации. Изучить этапы работы над проектом «Открытие» в Scratch.</p> <p>Практическая деятельность:</p> <p>Уметь скачивать, открывать файл с презентацией, редактировать и сохранять изменения. Уметь работать со слайдами и объектами на слайдах. Уметь скачивать изображение в Интернете и использовать их при создании презентаций. Умение структурировано подойти к созданию проекта в Scratch и выполнить его. Умение оценивать работы других учеников и давать обратную связь.</p>	
21	Проектный урок. Графический редактор и объекты.	1	2.02		
22	Проектный урок. Графический редактор и объекты.	1	9.02		
23	Презентация проектов.	1	16.02		
24	Подведение итогов модуля.	1	19.02		
Модуль 5. Алгоритмы. Блок-схемы. 6ч					
25	Алгоритмы и языки программирования.	1	1.03	<p>Аналитическая деятельность:</p> <p>Изучить алгоритм определения типа информационного процесса. Изучить процесс получение информации компьютером. Разобрать основные и периферийные устройства. Изучить понятие «периферийные устройства» с точки зрения</p>	
26	Блок-схемы.	1	15.03		
27	Циклические алгоритмы.	1	22.03		

28	Блок-схема циклического алгоритма	1	5.04	разделения на устройства ввода и вывода информации. Изучить понятие «программы», «операционная система» как программа. Разобрать операционную систему Windows. Изучить пошаговое создание проекта — от идеи и цели к законченному продукту. Практическая деятельность: Уметь определять тип информационного процесса. Научиться определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Уметь распознавать устройства компьютера: их вид и назначение. Уметь различать устройства ввода, вывода информации. Уметь найти необходимую программу на компьютере и понимать, для чего она нужна. Уметь создать собственную презентацию по одному из устройств компьютера. Уметь находить необходимую информацию по теме в Интернете.	
29	Проектный урок. Рисуем блок – схему.	1	12.04		
30	Подведение итогов модуля.	1	19.04		
Модуль 6. Систематизация знаний 5 ч					
31	Теория информации. Повторение.	1	26.04	Аналитическая деятельность: Вспомнить понятия «алгоритм», «программа», «цикл», «поворот», «движение», «цикл», «поворот», «движение». Вспомнить среду Scratch и написание в ней алгоритмов. Повторить шаги создания	
32	Повторение. Устройство компьютера.	1	3.05		
33	Повторение. Логика и алгоритмы.	1	17.05		

34	Проектный урок. Текстовый процессор.	2	24.05	проекта. Практическая деятельность: Умение решать задачи с циклическим алгоритмом, командами «Поворот» и «Движение». Создать карту знаний по информатике. Уметь формулировать цель, идею проекта и выполнять её по плану.	
35	Повторение итогов модуля.				