

**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 внеурочной деятельности
«Основы логики и алгоритмики».
4 класс

Составила
учитель начальных классов
Борисова Т. Ю.

2023 год

4 класс

№ п/п	Название модуля и темы урока	Часы учебного времени	Плановые сроки прохождения	Характеристика видов деятельности	Примечание
Модуль 1. Введение в ИКТ 5ч					
1	Виды информации и информационные процессы	1	6.09	<p>Аналитическая деятельность: Изучить правила техники безопасности. Ознакомиться с понятиями «информация» и «информатика». Научиться использовать мышь 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 мышь 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	Внутренние и внешние устройства компьютера	1	13.09		
3	Устройства ввода, вывода и ввода-вывода	1	20.09		
4	Программное обеспечение. Файлы и папки	1	27.09		
5	Подведение итогов модуля	1	4.10		
Модуль 2. Графический и текстовый редакторы 5 ч					
6	Графический редактор	1	11.10	<p>Аналитическая деятельность: Изучить способ записи алгоритмов в виде блок-схем: преимущества, структура, назначение основных блоков. Изучение понятия «алгоритм», «программы», «язык программирования». Изучение свойств</p>	
7	Текстовый процессор	1	18.10		
8	Текстовый процессор.	1	25.10		

	Оформление текста			линейного алгоритма, относительность команд «Налево/Направо». Ознакомиться с интерфейсом Scratch. Изучить понятие «среда программирования».	
9	Проектный урок.	1	8.11	Изучить команды: «При нажатии на флажок», «Говорить», «Сменить костюм», «Ждать», «Показаться\Спрятаться». Научить собирать простые скрипты с помощью команд в среде программирования Scratch.	
10		1	15.11	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.	
	Подведение итогов модуля				
Модуль 3. Редактор презентаций.6 ч					
11	Знакомство с редактором презентаций	1	22.11	Аналитическая деятельность: Вспомнить понятия «алгоритм» и «язык программирования». Изучить понятия «цикл», «циклический алгоритм».	
12	Объекты на слайде	1	29.11	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.	
13	Способы организации информации	1	6.12	Научиться анимировать движения в Scratch при помощи шагов и поворотов. Изучить понятия «цикл», «поворот», «движение». Изучить этапы создания проекта — от идеи и цели к законченному продукту.	
14	Учимся оформлять слайды	1	13.12	Практическая деятельность:	
15	Проект «Новое устройство»	1	20.12		
16		1	27.12		
	Подведение итогов модуля				

				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.	
Модуль 4. Алгоритмы 6ч					
17	Объекты и их свойства. Логические утверждения	1	10.01	Аналитическая деятельность: Изучить понятие «презентация», её преимущества перед чтением текста, узнать про структуру презентации. Изучить виды 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 «Открытка» в Scratch. Практическая деятельность: 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.	
18	Линейные алгоритмы. Повторение	1	17.01		
19	Циклические алгоритмы. Повторение		24.01		
20	Алгоритм с ветвлением и его блок-схема.	1	7.02		
21	Повороты	1	14.02		
22	Подведение итогов модуля	1	14.02		
Модуль 5. Алгоритмы 2. 6ч					
23	Scratch. Знакомство	1	21.02	Аналитическая деятельность: Изучить алгоритм определения типа	
24	Scratch. Скрипты	1	28.02		

25	Scratch. Циклы	1	6.03	информационного процесса. Изучить процесс получение информации компьютером. Разобрать основные и периферийные устройства. Изучить понятие «периферийные устройства» с точки зрения 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.	
26	Scratch. Условия. Организация движения	1	13.03		
27	Scratch. Повороты и Вращение	1	20.03		
28		1	3.04		
	Подведение итогов модуля				
Модуль 6. Систематизация знаний 6 ч					
29	Проект "Анимируем буквы"	1	10.04	Аналитическая деятельность: Вспомнить понятия «алгоритм», «программа», «цикл», «поворот», «движение», «цикл», «поворот», «движение». Вспомнить среду Scratch и написание в ней алгоритмов. Повторить шаги создания 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.	
30	Дополнительный. Проект "Анимируем буквы". Продолжение.	1	17.04		
31	Презентация проектов	1	24.04		
32	Повторение. Викторина	1	8.05		
33	Карта знаний	1	15.05		

34	Подведение итогов модуля	1	22.05		
35	Проект "Анимируем буквы"	1			