

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» 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»), с учётом Примерной программы воспитания.

### ***Цель:***

- 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

### **Задачи:**

- 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

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

Программа курса отражает:

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

## **МЕСТО КУРСА «ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМИКИ» В ПЛАНЕ ВНЕУРОЧНОЙ 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»)

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

Программа курса составлена 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. В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности.

## **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:***

- 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 знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### Универсальные познавательные учебные действия:

#### **базовые логические действия:**

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

#### **базовые исследовательские действия:**

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения 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;

работа с информацией:

- выбрать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации

**Универсальные коммуникативные учебные действия:**

**общение:**

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать своё мнение;

- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

**совместная деятельность:**

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- оценивать свой вклад в общий результат

**Универсальные регулятивные учебные действия:**

**самоорганизация:**

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

**самоконтроль:**

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**



**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;

- уметь запускать графический редактор;

- иметь представление об интерфейсе графического редактора;

- осуществлять базовые операции в программе «Калькулятор» (алгоритм вычисления простых примеров в одно действие);

- иметь представление о стандартном текстовом редакторе;

- знать интерфейс текстового редактора;

- уметь набирать текст и исправлять ошибки средствами текстового редактора.

## **2 класс**

**К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся научится:**

1 Цифровая грамотность:

различать аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок;

иметь представление о программном обеспечении компьютера: программное обеспечение, меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами;

иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»)

Теоретические основы информатики:

правильно использовать понятия «информатика» и «информация»;

различать органы восприятия информации;

различать виды информации по способу восприятия;

использовать понятие «носитель информации»;  
уметь определять основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;  
уметь работать с различными способами организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы;  
знать виды информации по способу представления;  
уметь оперировать логическими понятиями;  
оперировать понятием «объект»;  
определять объект по свойствам;  
определять истинность простых высказываний;  
строить простые высказывания с отрицанием 3

Алгоритмы и программирование:

определять алгоритм, используя свойства алгоритма;  
использовать понятия «команда», «программа», «исполнитель»;  
составлять линейные алгоритмы и действовать по алгоритму;  
осуществлять работу в среде формального исполнителя 4

Информационные технологии:

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

### **3 класс**

**К концу обучения в 3 классе по курсу обучающийся 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

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

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

Информационные технологии:

- знать, что такое текстовый процессор;

- отличать текстовый процессор от текстового редактора;

- создавать и сохранять текстовый документ средствами текстового процессора;

- знать основные элементы интерфейса текстового процессора;

- знать правила набора текста в текстовом процессоре;

- редактировать текст в текстовом процессоре: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки;

- знать понятие «форматирование»;

- пользоваться базовыми функциями форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет;
- добавлять изображения в текст средствами текстового процессора;
- изменять положение изображения в тексте средствами текстового процессора;
- работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра, фрагменты картинок, копирование фрагмента изображения

#### 4 класс

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

##### Цифровая грамотность:

- различать и использовать аппаратное обеспечение компьютера: устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода-вывода;
  - различать программное обеспечение компьютера: операционная система, кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ, файловая система компьютера
- Теоретические основы информатики:
- определять виды информации по способу получения и по форме представления;
  - пользоваться различными способами организации информации в повседневной жизни;
  - иметь развёрнутое представление об основных информационных процессах;
  - оперировать объектами и их свойствами;
  - использовать знания основ логики в повседневной жизни;
  - строить различные логические высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или».

##### Алгоритмы и программирование:

знать элементы интерфейса визуальной среды программирования Scratch;

создавать простые скрипты на Scratch;

программировать действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»;

реализовывать в среде визуального программирования Scratch циклы, анимацию, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращения, движение;

иметь представление об алгоритме с ветвлением и его блок-схеме;

использовать условия при составлении программ на Scratch 4

Информационные технологии:

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

# 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 «Художник».

### 4. Информационные технологии

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

## **2 КЛАСС**

### **1. Цифровая грамотность**

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

## **ЗКЛАСС**

### **1. Цифровая грамотность**

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

открыть, удалить) Поиск информации

## **2. Теоретические основы информатики**

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

## **3. Алгоритмы и программирование**

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

## Тематическое планирование

№ п/п	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)	Дата проведения
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (5 ч)</b>				
1	Техника безопасности.	Техника безопасности при работе с компьютером.	Изучает правила техники безопасности при работе с компьютером. Анализирует различные ситуации, работает с иллюстративным материалом.	
2	Компьютер — универсальное устройство обработки данных. Знакомство с браузером и платформой.	Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение). Понятие аппаратного	Обсуждает устройства компьютера. Приводит примеры различных	

		обеспечения компьютера.	устройств компьютера с опорой на собственный опыт.	
3	Программы и данные. Клавиатура и компьютерная мышь.	Знакомство с браузером.	Осуществляет работу при помощи браузера в сети. Интернет.	
4	Информация и информационные процессы. Информация и способы её получения.	Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации.	Раскрывает смысл изучаемых понятий («хранение», «передача», «обработка»). Определяет средства, необходимые для осуществления информационных процессов.	
5	Информация и информационные процессы. Что можно делать с информацией.			
6	Подведение итогов модуля.			
<b>Раздел 2. Информация и компьютер (4 ч)</b>				
7	Программы и данные.	Понятие программного	Раскрывает	

	Для чего нужен компьютер.	обеспечения компьютера. Файл как форма хранения информации «Калькулятор». Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие.	смысл изучаемых понятий («файл», «папка»). Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе. Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера.	
8	Компьютерная графика. Графический редактор.	Понятие «графический редактор». Стандартный	Раскрывает смысл изучаемых	



		<p>графический редактор. Запуск графического редактора. Интерфейс графического редактора.</p>	<p>понятий («графический редактор»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создает и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.</p>	
9	<p>Текстовые документы. Калькулятор.</p>	<p>Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста. Исправление ошибок средствами текстового редактора.</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («текстовый редактор»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создает небольшие текстовые документы</p>	
10	<p>Текстовые документы. Текстовый редактор.</p>			
11	<p>Подведение итогов модуля.</p>			

			<p>посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.</p>	
<b>Раздел 3. Логика. Объекты (4 ч)</b>				
12	Элементы математической логики. Названия объектов.	<p>Понятие объекта. Названия объектов. Свойства объектов. Сравнение объектов.</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий. Оперировать понятием «объект». Совершает действия с объектами на основе их свойств Приводит примеры объектов.</p>	
13	Элементы математической логики. Свойства объектов .			
14	Элементы математической логики. Сравнение объектов.			
15	Элементы математической логики. Повторение.			
16	Подведение итогов модуля.			
<b>Раздел 4. Логика. Множества (4 ч)</b>				
17	Элементы математической логики. Истинные и ложные высказывания.	<p>Понятие высказывания. Истинные и ложные высказывания. Понятие множества. Множества</p>	<p>Анализирует логическую структуру высказываний. Классифицирует объекты по</p>	
18	Элементы математической логики. Множества объектов.			
19	Элементы математической логики. Названия групп объектов.			

20	Элементы математической логики. Общие свойства объектов.	объектов. Названия групп объектов. Общие свойства объектов.	множествам. Определяет общие свойства объектов.	
21	Подведение итогов модуля.			
<b>Раздел 5. Алгоритмы (3 ч)</b>				
22	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции Последовательность действий	Последовательность действий. Понятие алгоритма. Исполнитель. Среда исполнителя. Команды исполнителя. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Знакомство со средой формального исполнителя «Художник».	Раскрывает смысл изучаемых понятий («алгоритм», «исполнить»). Анализирует предлагаемые последовательно сти команд на наличие у них таких свойств алгоритма, как массовость, результативность, дискретность, понятность.	
23	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции. Алгоритмы.			
24	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции. Свойства алгоритмов.			
25	Подведение итогов модуля.			
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)</b>				
26	Систематизация знаний. Информация и компьютер. Повторение.		Обобщает и систематизирует материал курса.	
27	Систематизация знаний. Объекты и множества. Повторение.			
28	Систематизация знаний. Алгоритмы. Повторение			
<b>Итого</b>				

**2КЛАСС**

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

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Дата проведения
<b>Раздел 1. Теория информации (5 ч)</b>			
Информация и информационные процессы	Информатика и информация Понятие «информация» Восприятие информации Органы восприятия информации Виды информации по способу восприятия	Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка») Приводит примеры информационных процессов с опорой на	

	<p>Носитель информации Хранение, передача и обработка как информационные процессы Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы Представление информации Виды информации по способу представления</p>	<p>жизненный опыт и ранее изученный материал Классифицирует информационные процессы Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов</p>	
<p><b>Раздел 2. Устройство компьютера (5 ч)</b></p>			
<p>Компьютер — универсальное устройство обработки данных</p>	<p>Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор,</p>	<p>6 Получает информацию о характеристиках компьютера</p>	

	принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок		
Программы и данные	Программное обеспечение Меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами Файлы и папки	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («файл», «папка», «меню “Пуск”», «программа»)</p> <p>Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</p> <p>Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе</p> <p>Выполняет основные операции с файлами и</p>	

		папками 6 Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера	
<b>Раздел 3. Текстовый редактор (4ч)</b>			
Текстовые документы	Стандартный текстовый редактор Набор текста Создание и сохранение текстового документа Клавиши редактирования текста Редактирование текста	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создает небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов Осуществляет набор и редактирование текста средствами текстового редактора	

<p><b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b></p>	<p><b>Содержание программы</b></p>	<p><b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b></p>	
<p><b>Раздел 4. Алгоритмы и логика (5 ч)</b></p>			
<p>Элементы математической логики</p>	<p>Введение в логику            Объект, имя объектов, свойства объектов            Высказывания            Истинность простых высказываний            Высказывания с отрицанием</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («объект», «высказывание») Определяет объекты и их свойства            Классифицирует объекты            Анализирует логическую структуру высказываний            логические</p>	



		высказывания с отрицанием	
Исполнители и алгоритмы Алгоритмические кон- струкции	Определение алгоритма Команда, программа, исполнитель Свойства алгоритма Линейные алгоритмы Работа в среде формального исполнителя Поиск оптимального пути	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма Строит алгоритмическую конструкцию «следование» Работает в среде формального исполни- теля	
<b>Раздел 5. Графический редактор (5 ч)</b>			

Компьютерная графика	Стандартный графический редактор Создание и сохранение графического файла Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора	
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)</b>			
Систематизация знаний		6 Обобщает и систематизирует материал курса	
Резерв (6 ч)			

### 3 класс

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

<b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>	
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (6 ч)</b>			
Информация и информационные процессы	Понятие «информация» Виды информации по форме представления Способы организации информации и информационные процессы Хранение, передача, обработка	Раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка», «источник информации», «приёмник информации», «канал	

	<p>(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</p>	<p>связи») Определяет виды информации по форме представления  Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов  Определяет виды носителей информации  Определяет виды обработки информации</p>	
--	---	--	--

<p>Компьютер — универсальное устройство обработки данных</p>	<p>Аппаратное обеспечение компьютера Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение) Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией</p>	<p>Получает информацию о характеристиках компьютера Определяет устройства компьютера и их назначение</p>	
<p>Программы и данные</p>	<p>Программное обеспечение</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий</p>	

	<p>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</p>	<p>(«программа», «программное обеспечение», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка») Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач Оперирует компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе Выполняет основные операции с файлами и папками Ищет информацию в сети Интернет</p>	
--	---	---	--

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

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

<p><b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b></p>	<p><b>Содержание программы</b></p>	<p><b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b></p>	
	<p>Интерфейс текстового процессора            Редактирование текста Инструменты редактирования:            удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки            Форматирование Инструменты форматирования:            шрифт, кегль,</p>	<p>Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров            Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета)            Вставляет в документ</p>	



	<p>начертание, цвет Изображения в тексте: добавление, положение</p>	<p>изображения и изменяет их положение</p>	
<p><b>Раздел 3. Графический редактор (4ч)</b></p>			
<p>Компьютерная графика</p>	<p>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</p>	<p>Анализирует пользовательский интер- фейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений</p>	

	<p>Копирование фрагмента изображения</p> <p>Добавление цвета в палитру</p> <p>Масштабирование изображений</p>		
<b>Раздел 4. Логика (6 ч)</b>			
<p>Элементы математической логики</p>	<p>Объект, свойство объекта,</p> <p>группировка объектов, общие и отличающие свойства</p> <p>Нахождение лишнего объекта</p> <p>Высказывания</p> <p>Одинаковые по смыслу высказывания</p>	<p>Группирует объекты по общим и отличительным признакам</p> <p>Анализирует логическую структуру высказываний</p> <p>Осуществляет работу с логическими конструкциями «все», «ни один», «некоторые»</p> <p>Применяет навыки</p>	

	<p>Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые» Решение задач с помощью логических преобразований</p>	<p>работы с объектами и высказываниями для логических преобразований</p>	
<p><b>Раздел 5. Алгоритмы. Блок-схемы (5 ч)</b></p>			
<p>Исполнители и алгоритмы Алгоритмические конструкции</p>	<p>Алгоритмы и языки программирования Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность Понятие «Алгоритм» Способы записи алгоритмов Команда Программа Блок-</p>	<p>Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма Определяет по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм</p>	

	схема Элементы блок-схемы:	6 Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма	
--	-------------------------------	--	--

<p><b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b></p>	<p><b>Содержание программы</b></p>	<p><b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b></p>	
	<p>начало, конец, команда, стрелка Построение блок-схемы по тексту Циклические алгоритмы Блок-схема циклического алгоритма Элемент блок-схемы: цикл</p>	<p>Сравнивает различные алгоритмы решения одной задачи Создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования</p>	

	Построение блок-схемы циклическо го алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма Работа в среде формального исполнителя		
<b>Раздел 6. Систематизация знаний</b> <b>(3ч)</b>			
Систематизация знаний		6 Обобщает и систематизирует материал курса	
Резерв (6 ч)			

4 класс

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

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

	<p>передача, обработка (развёрнутое представление) Источник информации, приёмник информации</p>		
<p>Компьютер — универсальное устройство обработки данных</p>	<p>Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки информации Аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники,</p>	<p>Определяет устройства компьютера и их назначение Классифицирует устройства компьютера на основные, периферийные, устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода- вывода Получает информацию о характеристиках</p>	



	КОЛОНКИ,	КОМПЬЮТЕРА	
--	----------	------------	--

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Содержание программы</p>	<p>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	
	<p>жёсткий диск, оперативная память, процессор, системный блок, графический планшет, гарнитура, сенсорный экран Основные и периферийные устройства компьютера Устройства ввода, вывода и ввода-вывода</p>		
<p>Программы и данные</p>	<p>Программное обеспечение (основные и прикладные</p>	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное</p>	

	<p>программы)  Операционная система  Кнопки управления  окнами Рабочий стол  Меню  «Пуск», меню  программ Файловая  система  компьютера</p>	<p>обеспечение»,  «операционная  система»)  Определяет  программные  средства,  необходимые для  осуществления  информационных  процессов при  решении задач  Оперирует  компьютерными  информационными  объектами                    в  наглядно-  графическом  интерфейсе  Выполняет основные  операции с файлами и  папками</p>	
--	---	--	--

<b>Раздел 2. Графический и текстовый редакторы (4 ч)</b>		
Компьютерная графика	Графический редактор Создание и сохранение графического файла Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ластик, текст, кисти Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна Копирование и вставка фрагмента	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений

	изображения Коллаж		
Текстовые документы	<p>Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа</p> <p>Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш</p> <p>Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки</p> <p>Форматирование</p> <p>Инструменты форматирования:</p>	<p>Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров</p> <p>Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета)</p> <p>Вставляет в документ изображения и изменяет их</p>	

	шрифт, кегль, начертание,	положение 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 нумерованные списки		
<b>Раздел 3. Редактор презентаций (5 ч)</b>			
Мультимедийные презентации	Знакомство с редактором презентаций Способы организации информации Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема Оформление слайдов Действия со	Раскрывает смысл изучаемых понятий («презентация», «редактор презентаций», «слайд») Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определяет условия и	

	<p>слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить Макет слайдов</p>	<p>возможности применения программного средства для решения типовых задач Создаёт презентации, используя готовые шаблоны</p>	
<p><b>Раздел 4. Алгоритмы 1 (5 ч)</b></p>			
<p>Элементы математической логики</p>	<p>Объекты и их свойства Объект, имя объектов, свойства объектов Логические утверждения Высказы-</p>	<p>Группирует объекты по общим и отличительным признакам Анализирует логическую структуру высказываний</p>	



	<p>вания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или»</p>	<p>Строит логические высказывания с отрицанием  Строит логические высказывания с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», «и», «или»  Вычисляет истинное значение логического выражения</p>	
<p>Язык программирования</p>	<p>Алгоритмы  Визуальная среда программирования Scratch  Интерфейс визуальной среды программирования Scratch  Линейный алгоритм и программы Скрипты</p>	<p>Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена  Программирует линейные и циклические алгоритмы  Осуществляет действия</p>	

	на Scratch Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	со скриптами	
<b>Раздел 5. Алгоритмы 2 (5 ч)</b>			
Язык программирования	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	Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена Программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы Осуществляет действия со скриптами	

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Содержание программы</p>	<p>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	
<p><b>Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)</b></p>			
<p>Систематизация знаний</p>		<p>6 Обобщает и систематизирует материал курса</p>	
<p>Резерв (6 ч)</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:**

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

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

методические материалы;

демонстрационные материалы по теме занятия;

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

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

образовательная платформа

### **Учебное оборудование:**

компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);

компьютерные мыши;

клавиатуры

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

мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель

## **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 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:**

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

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

- методические материалы;
- демонстрационные материалы по теме занятия;
- методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии

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

### **Учебное оборудование:**

- компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);
- компьютерные мыши;
- клавиатуры

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

мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель