

Муниципальное казённое общеобразовательное
учреждение основная общеобразовательная школа д. Перевоз
Кировской области Нолинского района

РАССМОТРЕНО

на заседании
педагогического совета

№1 от 30.08.2023

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Нелюбина Н.Н.
Приказ № 41
от 04.09.2023 г.

Рабочая программа
Учебного предмета «Основы логики и алгоритмики»
Для учащихся 1 – 3 классов

д. Перевоз 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа «Основы логики и алгоритмики» для 1-3 классов составлена на основе Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования:

с учетом примерной рабочей программы курса «Основы логики и алгоритмики» (для 1 -3 классов образовательных организаций) Москва 2022

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.

Общая характеристика 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 «Основы логики и алгоритмики» отражает содержание следующих четырёх основных тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

Формы организации учебного процесса

Курс «Основы логики и алгоритмики» рассчитан на один академический час в неделю. 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.

Сроки реализации программы

Срок реализации программы—1год.

Место курса «Основы логики и алгоритмики» в учебном плане образовательной организации

Рабочая программа курса «Основы логики и алгоритмики» рассчитана **101** учебных часов по 1 часу в неделю.

В 1 классе — 33 часа, во 2, 3 классах — по 34 часа.

Все занятия проводятся в рамках основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы «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
- Духовно – нравственного воспитания
- Эстетического воспитания
- Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия
- Трудового воспитания
- Экологического воспитания
- Ценности научного познания.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные учебные действия:

- базовые логические действия:
 - сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
 - объединить 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:
 - 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) несовершенно- летних 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.

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 высказывание. Истинные и ложные высказывание. Понятие множества. Множества объектов. Названия групп объектов. Общие свойства объектов.

3. Алгоритмы и программирование

Последовательность действий. Понятие алгоритма. Исполнитель. Среда исполнителя. Команды исполнитель. 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. Высказывание. Истинность простых высказываний. Высказывание 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.

3КЛАСС

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: 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.

Учебно - тематический план курса

«Основы логики и алгоритмики»

Класс	Наименование тематического раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение в ИКТ	5		
	Информация и компьютер	6		
	Логика. Объекты	6		
	Логика. Множества	6		
	Алгоритмы	5		
	Систематизация знаний	5		
	Итого	33		
2				
	Теория и информация	6		
	Устройство компьютера	6		
	Текстовый редактор	6		
	Алгоритмы и логика	6		
	Графический редактор	6		
	Систематизация знаний	4		
	Итого	34		
3				
	Введение в ИКТ	6		
	Текстовый процессор	6		
	Графический редактор	6		
	Логика	6		
	Алгоритмы. Блок – схемы	6		
	Систематизация знаний	4		
	Итого	34		
	Итого	101		

Тематическое планирование курса «Основы логики и алгоритмики»

1 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем уроков	Часы учебного времени	Характеристика деятельности обучающихся
	Введение в ИКТ	5 ч	Изучает правила техники безопасности при работе с компьютером. Анализирует различные ситуации, работает с иллюстративным материалом Обсуждает устройства компьютера. Приводит примеры различных устройств компьютера с опорой на собственный опыт. Осуществляет работу при помощи браузера в сети Интернет. Раскрывает смысл изучаемых понятий («хранение», «• передача», «• обработка»). Определяет средства, необходимые для осуществления информационных процессов
1	Техника безопасности	1	
2	Знакомство с браузером и платформой	1	
3	Клавиатура и компьютерная мышь.	1	
4	Информация и способы ее получения	1	
5	Что можно делать с информацией	1	
	Информация и компьютер	6 ч	Раскрывает 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. Раскрывает смысл изучаемых понятий («• графический редактор»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создает и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Раскрывает смысл изучаемых понятий («• текстовый редактор»). Анализирует пользовательский
7	Для чего нужен компьютер	1	
8	Графический редактор	2	
9	Калькулятор	1	
10	Текстовый редактор	1	
11	Подведение итогов модуля	1	

			интерфейс применяемого программного средства. Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов
	Логика. Объекты	6 ч	
12	Названия объектов	2	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Оперирует понятием «объект». Совершает действия с объектами на основе их свойств. Приводит примеры объектов.
13	Свойства объектов	1	
14	Сравнение объектов	1	
15	Повторение	1	
16	Подведение итогов модуля	1	
	Логика. Множества.	6 ч	Анализирует логическую структуру высказываний. Классифицирует объекты по множествам. Определяет общие свойства объектов
17	Истинные и ложные высказывания	2	
18	Множества объектов	1	
19	Названия групп объектов	1	
20	Общие свойства объектов	1	
21	Подведение итогов модуля	1	
	Алгоритмы	5 ч	
22	Последовательность действий	2	Раскрывает смысл изучаемых понятий («алгоритм», «исполнитель»).
23	Алгоритмы	1	Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма, как массовость, результативность, дискретность, понятность.
24	Свойства	1	

	алгоритмов		Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма
25	Подведение итогов модуля	1	
	Систематизация знаний	5 ч	Обобщает и систематизирует материал курса
26	Информация и компьютер. Повторение	2	
27	Объекты и множества. Повторение	2	
28	Алгоритмы. Повторение	1	

2 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем уроков	Часы учебного времени	Характеристика деятельности обучающихся
	Теория информации	6ч	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («• информатика», «информация», «носитель информации •», «• хранение •», «• пере- дача», «• обработка •»).</p> <p>Приводит примеры информационных процессов с опорой на жизненный опыт и ранее изученный материал.</p> <p>Классифицирует информационные процессы.</p> <p>Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов</p>
1	Информация и информатика	2ч	
2	Виды информации	1ч	
3	Информационные процессы	1ч	
4	Способы организации информации	1ч	
5	Подведение итогов модуля «Теория информации»	1ч	
	Устройство компьютера	6 ч	<p>Получает информацию о характеристиках компьютера.</p> <p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («• файл» «• папка •», «• меню “Пуск”», «• программа •»).</p> <p>Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при</p>
6	Аппаратное устройство	1ч	
7	Программное обеспечение	1ч	
8	Файлы и папки	1ч	

9	Компьютер и информационные процессы	1ч	решении задач. Оперирует компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе.
10	Виды компьютеров	1ч	Выполняет основные операции с файлами и папками.
11	Подведение итогов модуля«Устройство компьютера. Программы»	1ч	Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера
	Текстовый редактор	6 ч	
12	Виды информации по способу представления	1ч	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов. Осуществляет набор и редактирование текста средствами текстового редактора
13	Текстовый редактор	2ч	
14	Текстовый редактор. Редактирование текста	1ч	
15	Проектный урок	1ч	
16	Подведение итогов модуля «Файлы и папки. Текстовый редактор»	1ч	
	Алгоритмы и логика	6 ч	Раскрывает смысл изучаемых понятий («объект», «высказывание»). Определяет объекты и их свойства. Классифицирует объекты. Анализирует логическую структуру высказываний. Строит логические высказывание с отрицанием. 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 исполнителя.
17	Введение в логику	1ч	
18	Истинность простых высказываний	1ч	
19	Алгоритм и его свойства	2ч	
20	Линейные алгоритмы	1ч	
21	Подведение итогов модуля«Алгоритмы и логика»	1ч	
	Графический редактор	6ч	
23	Основные инструменты графического редактора	1ч	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт и редактирует изображения с
24	Графический редактор. Новые инструменты	1ч	
25	Графический редактор. Фон	1ч	

26	Проектный урок. Графический редактор и устройства компьютера	1 ч	помощью инструментов растрового графического редактора
27	Презентация проектов	1 ч	
28	Подведение итогов модуля «Графический редактор»	1 ч	
	Систематизация знаний	4 ч	
29	Повторение. Устройство компьютера Повторение. Алгоритмы и логика	1 ч	Обобщает и систематизирует материал курса
31	Повторение. «Текстовый и графический редактор» Проектный урок	1 ч	
32	Презентация проектов	1 ч	
33	Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1 ч	

3 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем уроков	Часы учебного времени	Характеристика деятельности обучающихся
	Введение в ИКТ	6ч	Раскрывает смысл изучаемых понятий
1	Информация и ее виды. Способы организации информации и информационные процессы	2	(«информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка», «источник информации», «приёмник информации», «канал связи»). Определяет виды информации по форме представления. Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов.
2	Аппаратное обеспечение компьютера	1	Определяет виды носителей информации.

3	Программное обеспечение компьютера Файлы и папки	2	Определяет виды обработки информации. Получает информацию о характеристиках компьютера. Определяет устройства компьютера и их Назначение.
4	Подведение итогов модуля	1	Раскрывает смысл изучаемых понятий («• программа», «программное обеспечение•», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл•», «папка•»).
			Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.
			Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе.
			Выполняет основные операции с файлами и папками.
			Ищет информацию в сети Интернет
	Текстовый процессор.	6 ч	
7	Текстовый процессор. Набор текста.	1	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства.
8	Редактирование и форматирование текста	2	Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров.
9	Изображения в тексте	1	Форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета). Вставляет в документ изображения и изменяет их положение.
10	Дополнительный урок. Проект: пишем сказку.	1	
11	Подведение итогов модуля	1	
	Графический редактор	6ч	
12	Графический редактор. Повторение	1	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства.
13	Новые инструменты графического редактора	1	Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений

14	Работа с фрагментами картинок	1	
15	Проектный урок.	1	
16	Дополнительное занятие. Презентация проектов	1	
17	Подведение итогов модуля	1	
	Логика	6 ч	
18	Объекты и их свойства	1	<p>Группирует объекты по общим и отличительным признакам. Анализирует логическую структуру высказываний. Осуществляет работу с логическими конструкциями «все», «ни один» «некоторые» .Применяет навыки работы с объектами и высказываниями для логических преобразований.</p>
19	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»	1	
20	Логика – решение задач	1	
21	Проектный урок. Графический редактор и объекты.	1	
22	Презентация проектов	1	
23	Подведение итогов модуля.	1	
	Алгоритмы. Блок - схемы	6 ч	
24	Алгоритмы и языки программирования	1	<p>Анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма. Определяет по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм Анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма. Сравнивает различные алгоритмы решения одной задачи. Создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с</p>
25	Блок - схемы	1	
26	Циклические алгоритмы. Копия	1	
27	Блок – схема циклического алгоритма	1	

28	Дополнительный урок. Проектный урок. Рисуем блок - схему	1	использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования.
29	Подведение итогов модуля	1	
	Систематизация знаний	4 ч	
30	Дополнительный урок. Теория информации. Повторение	1	Обобщает и систематизирует материал курса.
31	Повторение. Устройство компьютера	1	
32	Повторение. Логика и алгоритмы. Копия	1	
33	Дополнительный урок. Проектный урок. Текстовый редактор. Копия	1	

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 высказывание;
- 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 исполнитель и командах исполнитель;
- работать со средой формального исполнитель «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»).

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»;
- 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 высказывание;
- 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;
- 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.

