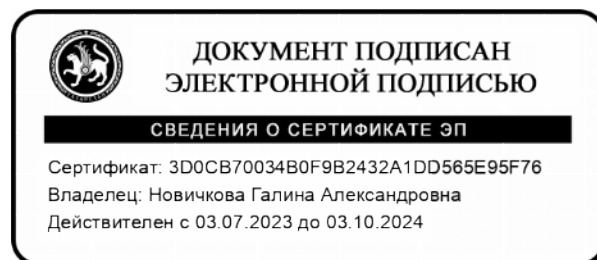


РАССМОТРЕНА	СОГЛАСОВАНА	УТВЕРЖДЕНА
<p>на заседании МО, протокол от _____ 20__ г. № _____ Руководитель МО _____ Подпись Ф.И.О.</p>	<p>Заместитель директора _____ Подпись Ф.И.О.</p>	<p>приказом МБОУ «СОШ№5» МО «ЛМР» РТ « ____ » _____ 20__ г. № _____ Директор МБОУ «СОШ№5» МО «ЛМР» РТ _____ Г.А.Новичкова</p>



Рабочая программа курса

внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления
«Основы логики и алгоритмики» для 3Б класса

Разработчик:
Илалова Фания Зуфаровна,
учитель начальных классов
первой квалификационной категории

Лениногорск, 2024

Содержание курса

3 класс

1. Цифровая грамотность

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

2. Теоретические основы информатики

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

3. Алгоритмы и программирование

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

4. Информационные технологии

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

Формы организации занятий и виды деятельности

Форма организации: курс проводится в классе с использованием фронтальной, групповой, парной и индивидуальной работы.

Некоторые занятия могут быть проведены в библиотеке школы, компьютерном классе (это позволит использовать компьютер при оформлении некоторых результатов выполнения заданий).

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Планируемая дата	Дата изучения
		Всего		
1	Понятие «информация». Виды информации по форме представления. Хранение, передача, обработка Носитель информации.	1	02.09	
2	Аппаратное обеспечение компьютера. Устройства компьютера.	1	09.09	
3	Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией	1	16.09	
4	Программное обеспечение компьютера .	1	23.09	
5	Основные элементы рабочего окна программы. Рабочий стол . Ярлык программы.	1	30.09	
6	Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки. Поиск информации.	1	07.10	
7	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста.	1	14.10	
8	Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки.	1	21.10	
9	Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет.	1	28.10	
10	Изображения в тексте: добавление, положение.	1	11.11	
11	Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла.	1	18.11	
12	Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет,	1	25.11	

	ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра.			
13	Работа с фрагментами картинок. Копирование фрагмента изображения.	1	02.12	
14	Добавление цвета в палитру. Масштабирование изображений	1	09.12	
15	Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства.	1	16.12	
16	Нахождение лишнего объекта.	1	23.12	
17	Высказывания.	1	13.01	
18	Одинаковые по смыслу высказывания.	1	20.01	
19	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые».	1	27.01	
20	Решение задач с помощью логических преобразований	1	03.02	
21	Алгоритмы и языки программирования. в среде формального исполнителя	1	10.02	
22	Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов.	1	17.02	
23	Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту.	1	24.02	
24	Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма. Элемент блок-схемы: цикл.	1	03.03	
25	Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма. Работа в среде формального исполнителя	1	10.03	
26-28	Систематизация знаний	3	17.03,24.03,7.04	
29-34	Резерв	6	14.04 21.04 28.04 05.05 12.05 19.05	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		