

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Самарской области
ЮГО-ЗАПАДНОЕ УПРАВЛЕНИЕ МИНИСТЕРСТВА ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГБОУ СОШ № 3 Г.О. ЧАПАЕВСК

РАССМОТРЕНО

Методическое объединение учителей
начальных классов

СОГЛАСОВАНО

Старший методист

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ СОШ №3

Протокол №1
от «29» августа 2025г.

от «29» августа 2025г.

Приказ № 42-од
от «29» августа 2025г.

_____ (Михайленко О.В.)

_____ (Рачейская Н.Н.)

_____ (Кочеткова Е.А.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Алгоритмика»
для 1-2, 3-4 классов начального общего образования
на 2025-2026 учебный год

Составитель: Оськина Г.О., учитель начальных классов

ЧАПАЕВСК, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа МинПросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р; СП 2.4.3648-20;
- СанПиН 1.2.3685-21;
- Основной образовательной программы НОО.

Данная программа составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования.

ОБЩИЕ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Целями изучения курса «Алгоритмика» 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

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 в плане внеурочной деятельности ГБОУ СОШ № 3 г. о. Чапаевск
Самарской области.**

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 из расчёта 34 учебных часа — по 1 часу в неделю. В 1 классе — 33 часа. Во 2-4 классе - 34 часа в год по 1 часу в неделю.

ПРИОРИТЕТНЫЕ ВИДЫ И ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

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.

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).

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1– 2 КЛАСС

Модуль 1. Цифровая грамотность. Теоретические основы информатики

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.

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.

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 назначения основных устройств компьютера. Научиться включать компьютер. Научиться менять раскладку клавиатуры на английскую. Познакомиться с программой Google Chrome и платформой для занятий.

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 Google Chrome, а также самостоятельно заходить на платформу.

Модуль 2. Устройство компьютера

Аналитическая деятельность: Изучить понятие «компьютер» как средство работы с информацией. Научиться распознавать разные устройства компьютера и их функции. Изучить понятие «операционная система». Ознакомиться с программами

«Блокнот», калькулятор, браузер; как находить программу через меню «Пуск». Изучить классификацию компьютеров. Повторить темы модуля 3 «Алгоритмы», через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly..

Практическая деятельность: Уметь определять тип информационного процесса, способ восприятия информации. Определять устройства компьютера, распознавать их внешний вид и предназначение. Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Уметь работать в программах «Блокнот», калькулятор и браузер. Найти необходимые программы в меню «Пуск». Определять виды персональных компьютеров. Делить

компьютеры на мобильные и стационарные.

Модуль 3. Файлы. Папки. Текстовый редактор

Аналитическая деятельность: Изучить понятия «файл», «папка», «рабочий стол». Ознакомиться с программой «Блокнот». Изучить, как перемещать файлы и папки, создавать их, удалять, закрывать, открывать. Изучить, как скачивать файлы на ПК.

Практическая деятельность: Открывать/закрывать, создавать/удалять, скачивать, перемещать файлы и папки. Уметь в «Блокноте» создать файл, открыть его и напечатать текст. Уметь удалять лишние символы, вводить заглавные буквы, пробел и начать новый абзац при помощи клавиатуры внутри текстового редактора.

Модуль 4. Алгоритмы и программирование. Информационные технологии

Последовательность действий. Понятие алгоритма. Исполнитель. Среда исполнителя. Команды исполнителя. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Знакомство со средой формального исполнителя «Художник».

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.

Аналитическая деятельность: Изучить понятие «алгоритм» и его свойства. Изучить свойства линейных алгоритмов. Изучить понятие «объект» и его свойства. Узнать, что такое истинное высказывание.

Практическая деятельность: Уметь решать задачи на выполнение алгоритма с роботом в лабиринте. Составлять линейные алгоритмы по тексту-описанию. Составлять алгоритм в паре: исполнитель и программист алгоритма. Выделять свойства объекта.

Выделять объекты со схожими и отличающимися свойствами. Классифицировать объекты по схожим свойствам. Выделять существенные свойства объектов. Определять истинность простых высказываний.

Модуль 5. Работа в графическом редакторе

Аналитическая деятельность: Повторить понятие «информация» и способы её восприятия и представления. Ознакомиться с графическим редактором Paint и его функционалом. Изучить процесс создания рисунка в графическом редакторе. Повторить темы модуля 3 «Алгоритмы», через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly.

Практическая деятельность: Определять способ восприятия и способ представления информации. Определять различие между разными классификациями информации. Создавать файл и работать с ним в графическом редакторе. Использовать в Paint инструменты «Цвет»,

«Фигуры» и «Заливка». Использовать в Paint «Ластик»,

«Текст», «Кисти». Определять последовательность действий для создания рисунка в графическом редакторе и уметь его создавать. Уметь создавать собственный проект (рисунок) в Paint и презентовать его.

Модуль 6. Систематизация знаний

Аналитическая деятельность: Обсудить дополнительные периферийные устройства компьютера, в частности, как они выглядят и их назначение. Вспомнить устройства компьютера и его характеристики. Повторить понятие «линейный алгоритм» через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly.

Практическая деятельность: Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Составлять программы для заданного исполнителя. Составлять линейные алгоритмы и определять их особенности. Выделять объекты со схожими свойствами в группе объектов. Определять истинность простых высказываний. Уметь придумать и выполнить личный проект с лабиринтом и его прохождением. Уметь презентовать личный проект.

3 – 4 КЛАСС

Модуль 1. Теория информации. Введение в ИКТ.

Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы. Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики». Виды информации. Информационные процессы. Файлы и папки. Текстовый редактор. Урок оценки знаний.

Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор.

Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

Модуль 3. Алгоритмы. Введение в Scratch.

Блок-схемы. Алгоритмы. Языки программирования. Scratch. Знакомство. Scratch. Скрипты. Scratch. Скрипты. Закрепление. Урок оценки знаний. Знакомство с алгоритмом и его свойствами.

Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

Модуль 4. Scratch. Продолжение.

Scratch. Циклы. Scratch. Повороты и вращение. Scratch. Повороты и движение. Закрепление: циклы, повороты и движение. Проект

«Открытка». Урок оценки знаний.

Модуль 5. Устройство компьютера.

Компьютер и обработка информации. Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Основные устройства компьютера. Периферийные устройства компьютера. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

Модуль 6. Работа в графическом редакторе. Редактор презентаций.

Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором. Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

Знакомство с редактором презентаций. Объекты на слайде. Оформление слайдов. Оформление презентаций. Проект. Презентация проектов.

Модуль 7. Систематизация знаний.

Повторение. Устройство компьютера. Алгоритмы в Blockly. Проектный урок. Презентация проектов. Урок оценки знаний. Викторина. Scratch. Проект «Чему я научился за год». Урок оценки знаний.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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:

- 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) 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 – 2 класс

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов	ЭОР
1	Модуль 1. Цифровая грамотность. Теоретические основы информатики	5	https://iteducation.digital/
2	Модуль 2. Устройство компьютера	5	https://iteducation.digital/
3	Модуль 3. Файлы. Папки. Текстовый редактор	4	https://iteducation.digital/
4	Модуль 4. Алгоритмы и программирование. Информационные технологии	6	https://iteducation.digital/
5	Модуль 5. Работа в графическом редакторе.	5	https://iteducation.digital/
6	Модуль 6. Систематизация знаний	9	https://iteducation.digital/

3 – 4 класс

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов	ЭОР
1	Модуль 1. Теория информации. Введение в ИКТ.	4	https://iteducation.digital/
2	Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор.	6	https://iteducation.digital/
3	Модуль 3. Алгоритмы. Введение в Scratch.	5	https://iteducation.digital/
4	Модуль 4. Scratch. Продолжение.	5	https://iteducation.digital/
5	Модуль 5. Устройство компьютера.	4	https://iteducation.digital/
6	Модуль 6. Работа в графическом редакторе. Редактор презентаций.	7	https://iteducation.digital/

7	Модуль 7. Систематизация знаний.	3	https://iteducation.digital/
---	----------------------------------	---	---

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 – 2 класс

№	Тема занятия
Модуль 1. Цифровая грамотность. Теоретические основы информатики	
1.	Знакомство с кабинетом информатики. Техника безопасности
2.	Компьютер - универсальное устройство обработки данных. Что такое информация.
3.	Информация и информационные процессы
4.	Что такое информация. Виды информации
5.	Компьютер и его части
Модуль 2. Устройство компьютера	
6.	Компьютер и обработка информации.
7.	Аппаратное устройство
8.	Программное обеспечение
9.	Работа с окном программы.
10.	Виды компьютеров.
Модуль 3. Файлы. Папки. Текстовый редактор	
11.	Файлы и папки.
12.	Текстовый редактор
13.	Текстовый редактор. Продолжение.
14.	Квест по файлам и папкам.
Модуль 4. Алгоритмы и программирование. Информационные технологии	
15.	Знакомство с алгоритмом и его свойствами. Понятие алгоритм
16.	Исполнитель. Среда исполнителя . Команды исполнителя.
17.	Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность
18.	Линейные алгоритмы. Закрепление. Введение в логику.
19.	Истинность простых высказываний
20.	Викторина «Алгоритмы».
Модуль 5. Работа в графическом редакторе.	
21.	Знакомство с графическим редактором
22.	Создаём рисунок

23.	Создаём рисунок. Продолжение
24.	Проектный урок «Новое устройство компьютера».
25.	Презентация проектов.
Модуль 6. Систематизация знаний	
26.	Повторение. Устройство компьютера
27.	Повторение. Алгоритмы.
28.	Повторение. Файлы. Папки.
29.	Повторение. Текстовый редактор
30.	Проект по выбору.
31.	Презентация проектов.
32.	Презентация проектов
33.	Повторение. Викторина.
34.	Итоговое повторение

3 – 4 класс

№	Тема занятия
Модуль 1. Теория информации. Введение в ИКТ.	
1.	Информация и ее виды. Знакомство с платформой «Алгоритмики».
2.	Способы организации информатики и информационные процессы
3.	Аппаратное обеспечение компьютера
4.	Программное обеспечение компьютера.
Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор.	
5.	Файлы и папки
6.	Текстовый процессор. Набор текста
7.	Редактирование и форматирование текста
8.	Изображения в тексте
9.	Дополнительный урок. Проект: пишем сказку
10.	Текстовый редактор. Урок оценки знаний.
Модуль 3. Алгоритмы. Введение в Scratch.	
11.	Алгоритмы и языки программирования. Как кошки и собаки появились в доме человека
12.	Блок-схемы. Знакомимся с родословным деревом кошек и собак
13.	Циклические алгоритмы копия. Удивительные факты про кошачьих и собачьих
14.	Такие разные собаки, такие разные кошки

15.	Такие разные и такие прекрасные!
Модуль 4. Scratch. Продолжение.	
16.	Scratch. Циклы.
17.	Scratch. Повороты и вращение.
18.	Scratch. Повороты и движение.
19.	Закрепление: циклы, повороты и движение.
20.	Проект «Открытка».
Модуль 5. Устройство компьютера.	
21.	Компьютер и обработка информации.
22.	Основные устройства компьютера.
23.	Периферийные устройства компьютера. Программное обеспечение компьютера.
24.	Проект «Новое устройство».
Модуль 6. Работа в графическом редакторе. Редактор презентаций.	
25.	Графический редактор. Повторение
26.	Новые инструменты графического редактора
27.	Работа с фрагментами картинок
28.	Проектный урок
29.	Презентация проектов
30.	Знакомство с редактором презентаций. Объекты на слайде.
31.	Оформление слайдов. Оформление презентаций.
Модуль 7. Систематизация знаний.	
32.	Повторение. Викторина.
33.	Scratch. Проект «Чему я научился за год».
34.	Подведение итогов модуля

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

- образовательная платформа <https://iteducation.digital/>

Учебное оборудование:

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

Учебное оборудование для проведения лабораторных, практических работ и демонстраций:

- мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель.