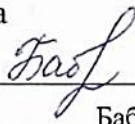


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 37 г. Новошахтинска

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО
естественно-научного

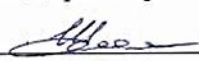
цикла


Бабичева И.А.

[Протокол №1] от «28» 08
2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР



Шматко Н.К.

[Протокол №1] от «29» 08
2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СОШ
№ 37


Грановская Н.И.

[Приказ № 1/2] от 30.08
2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В 1-4 КЛАССАХ

тематическая

(тип программы: комплексная/тематическая)

Мультимедийная грамотность

(наименование)

1 кл.: Юный художник, 2 кл.: Информационный мир,
3 кл.: Начинающий исполнитель, 4 кл.: Первые шаги в PowerPoint

общеинтеллектуальное

Направление развития личности школьника

(спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное,
общекультурное и т.д.)

6-10 лет

(возраст обучающихся)

Учитель: Путря Л.П.

2024-2025 учебный год

Пояснительная записка.

Данная рабочая программа по информатике для 1-4 классов составлена на основе следующих документов:

- Федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ
- учебного плана МБОУ СОШ № 37 на 2024-2025 учебный год
- основной образовательной программы начального общего образования МБОУ СОШ № 37 города Новошахтинска для 1-4 классов.

І. Роль информатики в развитии.

Начальная школа — важнейший этап в процессе общего образования школьника.

За четыре года ему надо не только освоить программный материал предметных дисциплин, но и научиться учиться — стать «профессиональным учеником».

Стратегия, предлагаемая настоящим проектом ФГОС НОО, нацелена на:

- формирование средств и способов самостоятельного развития и продвижения ученика в образовательном процессе;
- поддержку внеурочных, внешкольных и внеучебных образовательных достижений школьников, их проектов и социальной практики;
- непосредственное участие в определении приоритетов социализации детей и в оценке качества получаемого ими образования (гражданского, родительского) сообщества, представленного в общественных советах образовательных учреждений.

ФГОС НОО впервые фиксирует в правовых нормах те элементы новой школы, которые за много лет убедительно доказали свою практическую целесообразность. Инициативность и самостоятельность участников образовательного процесса становятся основным ценностно-целевым ориентиром Стандарта.

В проекте ФГОСов задается следующий **результат образования на выходе из начальной школы:**

- умение решать творческие задачи на уровне комбинаций, импровизаций: самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации;
- овладение первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; поиск (проверка) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки;
- определение способов контроля и оценки деятельности (ответ на вопросы: «Такой ли получен результат?», «Правильно ли это делается?»); определение причин возникающих трудностей, путей их устранения; предвидение трудностей (ответ на вопрос «Какие трудности могут возникнуть и почему?»), нахождение ошибок в работе и их исправление;
- учебное сотрудничество: умение договариваться, распределять работу, оценивать свой вклад и общий результат деятельности».

Поэтому в настоящее время все более актуальным становится использование в обучении приемов и методов, которые формируют умение **самостоятельно** добывать новые знания, собирать необходимую информацию, умение выдвигать гипотезы, делать выводы и умозаключения. Общая дидактика и частные методики в рамках учебного предмета призывают решать проблемы, связанные с развитием у школьников умений и навыков **самостоятельности**

и **саморазвития**. А это предполагает поиск новых форм и методов обучения, обновление содержания образования. В последние годы эту проблему в начальной школе пытаются решать, в частности, через организацию проектной деятельности. Метод проектов составляет основу проектного обучения, смысл которого заключается в создании условий для самостоятельного усвоения школьниками учебного материала в процессе выполнения проектов.

II. Цель и задачи курса

Цель: теоретическое обоснование, практическая разработка и апробация модели организации образовательной среды через проектную деятельность.

Метод проекта – это одна из личностно-ориентированных технологий, в основе которой лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Проект - это специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый детьми комплекс действий по решению субъективно значимой проблемы ученика, завершающийся созданием продукта и его представлением в рамках устной или письменной презентации.

Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется «осязаемыми», т.е., если теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая – конкретный результат, готовый к внедрению.

Проектная деятельность обучающихся – это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата.

Исследовательский проект по структуре напоминает подлинно научное исследование.

Он включает обоснование актуальности избранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение полученных результатов. При этом используются методы современной науки: лабораторный эксперимент, моделирование, социологический опрос и другие.

Информационный проект направлен на сбор информации о каком-то объекте, явлении с целью ее анализа, обобщения и представления для широкой аудитории.

Выходом такого проекта часто является публикация в СМИ, в т.ч. в Интернете. Результатом такого проекта может быть и создание информационной среды класса или школы.

Творческий проект предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к оформлению результатов. Это могут быть альманахи, театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т.п.

Ролевой проект. Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна. Участвуя в нем, проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т.п. Результат проекта остается открытым до самого окончания. Чем завершится судебное заседание? Будет ли разрешен конфликт и заключен договор.

По комплексности (иначе говоря, по предметно – содержательной области) можно выделить два типа проектов.

1) **Монопроекты** проводятся, как правило, в рамках одного предмета или одной области знания, хотя и могут использовать информацию из других областей знания и деятельности.

2) **Межпредметные** проекты выполняются исключительно во внеурочное время и под руководством нескольких специалистов в различных областях знания.

Классификация проектов по продолжительности.

Мини – проекты могут укладываться в один урок или менее.

Краткосрочные проекты требуют выделения 4 – 6 уроков.

Уроки используются для координации деятельности участников проектных групп, тогда как основная работа по сбору информации, изготовлению продукта и подготовке презентации осуществляется во внеклассной деятельности и дома.

Недельные проекты выполняются в группах в ходе проектной недели.

Их выполнение занимает примерно 30 – 40 часов и целиком проходит при участии руководителя.

В начальной школе проектная деятельность осуществляется **на уроках, на свободной самостоятельной работе, во внеурочное время.** *Длительность выполнения проекта целесообразно ограничить одним уроком (может быть сдвоенными уроками) или одной - двумя неделями* Практикуются совместные проекты всего класса по какой-либо проблеме, проекты, выполненные совместно с родителями, индивидуальные проекты.

Презентация проектов.

Особого внимания в начальной школе требует завершающий этап проектной деятельности – презентация (защита) проекта.

Важно, чтобы дети ощутили потребность в тех изделиях, которые они изготовили, почувствовали атмосферу праздника оттого, что они доставили радость людям.

Задачи:

Обучающие:

- знакомство детей с основными понятиями,
- обеспечить прочное и сознательное овладение системой знаний информатики и умений, необходимых для применения в практической деятельности, для изучения смежных дисциплин,
- обеспечить интеллектуальное развитие, сформировать качества мышления, характерные для логической деятельности и необходимые для полноценной жизни в обществе,
- сформировать умение учиться.
- формирование умения следовать устным инструкциям, читать и зарисовывать схемы проектов,

- обучать различным приемам работы с компьютером,

- применение знаний, полученных на других уроках в создании моделей проектов.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, логического и абстрактного мышления, пространственного воображения,
- развитие мелкой моторики рук и глазомера,
- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей,
- выявить и развить логические и творческие способности.

Воспитательные:

- воспитание интереса к предмету «Информатика»,

- расширение коммуникативных способностей детей,
- формирование культуры труда и совершенствование навыков работы с компьютером.

III. Характеристика курса и его особенности.

Принципы.

Принципы, которые решают современные образовательные задачи с учётом запросов будущего:

1. Принцип деятельности включает ребёнка в учебно-познавательную деятельность. Самообучение называют деятельностным подходом.

2. Принцип целостного представления о мире в деятельностном подходе тесно связан с дидактическим принципом научности, но глубже по отношению к традиционной системе. Здесь речь идёт и о личностном отношении учащихся к полученным знаниям и умении применять их в своей практической деятельности.

3. Принцип непрерывности означает преемственность между всеми ступенями обучения на уровне методологии, содержания и методики.

4. Принцип минимакса заключается в следующем: учитель должен предложить ученику содержание образования по максимальному уровню, а ученик обязан усвоить это содержание по минимальному уровню.

5. Принцип психологической комфортности предполагает снятие по возможности всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в классе и на уроке такой атмосферы, которая расковывает учеников, и, в которой они чувствуют себя уверенно. У учеников не должно быть никакого страха перед учителем, не должно быть подавления личности ребёнка.

6. Принцип вариативности предполагает развитие у детей вариативного мышления, т. е. понимания возможности различных вариантов решения задачи и умения осуществлять систематический перебор вариантов. Этот принцип снимает страх перед ошибкой, учит воспринимать неудачу не как трагедию, а как сигнал для её исправления.

7. Принцип творчества (креативности) предполагает максимальную ориентацию на творческое начало в учебной деятельности ученика, приобретение ими собственного опыта творческой деятельности.

8. Принцип системности. Развитие ребёнка - процесс, в котором взаимосвязаны и взаимозависимы все компоненты. Нельзя развивать лишь одну функцию. Необходима системная работа по развитию ребёнка.

9. Соответствие возрастным и индивидуальным особенностям.

10. Адекватность требований и нагрузок.

11. Постепенность.

12. Индивидуализация темпа работы.

13. Повторность материала.

Ценностными ориентирами содержания данного факультативного курса являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; освоение эвристических приемов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

На четвёртом году учёбы, учитывая психологические особенности данной возрастной группы, акцент перемещается от групповых форм работы к индивидуальным. Способы общения детей друг с другом носит дискуссионный характер.

В работе с детьми нами будут использованы следующие методы:

- словесные,
- наглядные,
- практические,
- исследовательские.

Виды деятельности:

- творческие работы,
- задания на смекалку,
- лабиринты,
- кроссворды,
- логические задачи,
- упражнения на распознавание геометрических фигур,
- решение задач повышенной трудности,
- решение нестандартных задач,
- решение текстовых задач повышенной трудности различными способами,
- выражения на сложение, вычитание, умножение, деление в различных системах счисления,
- решение комбинаторных задач,
- создание проектов в различных средах.

IV. Место внеурочных занятий в учебном плане.

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Проектная деятельность», не требует от учащихся дополнительных знаний по информатике. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические и информационные факты, способные дать простор воображению.

Уроки по этому курсу включают не только материал основ информатики, но и задания конструкторско-практического характера.

В методике проведения уроков учитываются возрастные особенности и возможности детей младшего школьного возраста, часть материала излагается в занимательной форме: сказка, рассказ, загадка, игра, диалог учитель - ученик или ученик - учитель.

Целесообразно проводить курс 1(2) раз(а) в неделю учебного года.

V. Ценностные ориентиры содержания курса.

Одна из важных особенностей курса «Проектная деятельность» - его *направленность на изучение основ информатики и умение использовать компьютер в реализации проектов*, реализуемая в блоке практической деятельности в различных средах: Paint, Word, PowerPoint и др. направленная на развитие умений обращаться с компьютером и создание базы для развития информационной грамотности, конструкторского мышления.

Одновременно с изучением информационного материала и в органичном единстве с ним выстраивается *система задач и заданий* проектного содержания, расположенных в порядке их усложнения и постепенного обогащения новыми элементами конструкторского характера.

Основой освоения проектного содержания курса является конструкторско-практическая деятельность учащихся, включающая в себя:

- модель;
- создание проектов;
- переконструирование и полное конструирование проектов, имеющих локальную новизну.

Большое внимание в курсе уделяется *поэтапному* формированию навыков *самостоятельного* выполнения заданий, *самостоятельному* получению свойств геометрических понятий, *самостоятельному* решению некоторых важных проблемных вопросов, а также выполнению творческих заданий моделирования.

В методике проведения занятий учитываются возрастные особенности детей младшего школьного возраста, и материал представляется в форме интересных заданий, дидактических игр и т.д.

Большое внимание в курсе уделяется развитию *познавательных способностей*. Термин познавательные способности понимается в курсе так, как его понимают в современной психологии, а именно: *познавательные способности* – это *способности*, которые включают в себя *сенсорные способности* (восприятие предметов и их внешних свойств) и *интеллектуальные способности*, обеспечивающие продуктивное овладение и оперирование знаниями, их знаковыми системами. *Основа развития познавательных способностей* детей как сенсорных, так и интеллектуальных - *целенаправленное развитие* при обучении информатки *познавательных процессов*, среди которых в младшем школьном возрасте выделяются: внимание, воображение, память и мышление.

VI. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.

Курс «Проектная деятельность» входит во внеурочную деятельность по направлению *общеинтеллектуальное* развитие личности.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью моделирования проекта. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает *организацию подвижной деятельности учащихся*, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные игры, предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия; передвижение по классу в ходе выполнения моделей на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Первый год обучения ставит цель - научить ориентироваться в графическом редакторе Paint, создавать мини проекты, познакомить с основными понятиями информатики: информация, единицы измерения, устройства компьютера, а так же рассмотреть задачи на логическое мышление.

Второй год обучения ставит цели - сформировать у учащихся основные базовые понятия, информатики, научить сравнивать, анализировать, выработать умение правильно решать различные задачи на логику и кодирование информации. Научить работать в текстовом редакторе Microsoft Word.

Третий год обучения ставит целью проводить задания по заданному алгоритму, составлять целое из частей и видеть части в целом, включаться в групповую работу, уметь анализировать ход решения задач. Дополнить и расширить знания учащихся, полученные ранее.

Четвертый год ставит цели научить работать в программе PowerPoint, создавать презентации и анимационные открытки по заданной теме, развивать мышление и навыки работы в мини проектах. Дополнить и расширить знания учащихся, полученные ранее.

Формирование основных понятий.

Информация. Информационные процессы. Файл. Файловая система. Единицы измерения. Кодирование текстовой, графической информации. Устройство компьютера. Множества. Логика. Графы. Алгоритмизация.

Графический редактор. Назначение графического редактора. Форматы сохранения. Основные инструменты. Палитра. Надпись. Возможности графических редакторов.

Текстовый редактор. Назначение текстового редактора. Создание, редактирование, форматирование документов. Слово. Предложение. Абзац. Основные инструменты. Графика в текстовом редакторе. Картинка. Фигуры. Рисунок. Заливка. Эффекты. Возможности текстового редактора.

Презентации. Назначение PowerPoint. Слайд. Дизайн слайда. Макет слайда. Переходы. Объекты слайда. Анимация. Показ слайдов.

VII. Содержание программ 1-4 классов.

1 класс

Внеурочная программа «Юный художник».

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word и графический редактор Paint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;

- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмент изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Основой деятельности кружка «Юный художник» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий.

Внеурочная образовательная программа «Юный художник» имеет научно-техническую направленность.

Цель программы: Создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Задачи данной образовательной программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.

Развивающая :

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

Программа рассчитана на обучение детей 7-9 лет.

В результате изучения данного курса учащиеся 1 класса должны овладеть определёнными результатами:

Предметными:

- ✓ назначение и возможности графического редактора;
- ✓ понятие фрагмента рисунка;
- ✓ понятие файла;
- ✓ точные способы построения геометрических фигур;
- ✓ понятие пикселя и пиктограммы;
- ✓ понятие конструирования;

Метапредметными:

- ✓ овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- ✓ освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- ✓ формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- ✓ использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- ✓ готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

- ✓ готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- ✓ овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Личностными:

- ✓ учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- ✓ работать с файлами и папками;
- ✓ самостоятельно составлять композиции;
- ✓ видеть ошибки и уметь их исправлять;
- ✓ знать терминологию;
- ✓ быстрота исполнения работы;
- ✓ развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- ✓ формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Способы определения результативности занятий.

- Наблюдение.
- Устный контроль.
- Практическая работа.

Содержание программы.

1 класс.

1. Основы информатики – 7 часов.

Основные компоненты компьютера. Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни. Носители информации. Как хранили информацию раньше. Кодирование информации. Программы. Файл. Файловая система. Единицы информации. Виды информации.

2. Графические возможности компьютера – 26 часов.

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

На теоретических занятиях:

- ✓ Возможности графического редактора Paint;
- ✓ особенности растровой и векторной графики;
- ✓ основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- ✓ технологию создания и редактирования графических объектов.

На практических занятиях:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

**Тематическое планирование.
1 часа неделю, в год 33 часа.**

№ п.п.	Название раздела, тема	Кол-во часов	Основные виды деятельности
1.	Основы информатики.	7	Перемещение мышки, клики мышью. Развивающие игры. Запуск программы. Создание новой папки. Работа с файлами и папками. Создание ярлыка. Игры: логическую последовательность, таблица количества, головоломки.
2.	Графические возможности компьютера	26	Работа с инструментами. Построить аналогичную модель (игра). Создание открыток, плакатов стенгазеты (проектная деятельность).

2 класс.

Внеурочная программа «Информационный мир».

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках, в частности на уроках математики, русского языка, природоведения. Происходит развитие целостной системы знаний за счёт введения новых обобщающих понятий: объект, модель, истина, понятие, термин и многих других.

Цели обучения информатике:

- Формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности.
- Знакомство с основными теоретическими понятиями информатики.
- Приобретение опыта создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем различного вида, в том числе с помощью компьютера.
- Формирование системно-информационной картины (мировоззрения) в процессе создания текстов, рисунков, схем.
- Формирование и развитие умений использовать электронные пособия, конструкторы, тренажеры.
- Формирование и развитие умений использовать компьютер при тестировании, организации развивающих игр и эстафет, поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и т. д.
- Воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности; воспитание бережного отношения к технике.

В ходе обучения информатике по данной программе с использованием рабочих тетрадей, электронных пособий и методического пособия для учителя, **решаются следующие задачи:**

- формирование представлений об информационной природе многих процессов в живой природе, обществе и технике, ценностного отношения к информации;
- знакомство с основными компонентами персонального компьютера и их функциями; формирование представлений о типах и назначении компьютерных программ;
- освоение способов деятельности в информационной среде, умение решать разнообразные задачи с помощью компьютера, программ, алгоритмов;

- интеллектуальное развитие, развитие когнитивных и творческих способностей и навыков, учащихся в процессе работы с развивающими, игровыми и другими программами;
 - расширение кругозора детей, закрепление и совершенствование знаний, полученных в других курсах начальной школы;
- подготовка к дальнейшему обучению информатике в основной школе.

Содержание программы.

1 час в неделю, в год 31 часа.

Виды информации. Человек и компьютер.

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия.

Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная.

Источники и информации.

Приемники информации.

Компьютер – инструмент для работы с информацией.

Человек и информация: мы живем в мире информации; информацию человек воспринимает с помощью органов чувств (глаза, уши, нос, язык, кожа).

В мире звуков: мы живем в мире звуков; звуки несут человеку информацию; пример звуковой информации.

Какая бывает информация: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная (осязательная), обонятельная; примеры.

Источники информации: природные источники информации (солнце, человек, петух, хлеб и т. д.) и искусственные источники информации (колотушка сторожка и пр.)

Приёмники информации: люди и животные – приемники различных видов информации (на примерах).

Радио и телефон: радио и телефон как устройство для передачи информации; телефон – средство связи и общения.

Человек и компьютер: человек создал для себя разные инструменты: орудия труда, музыкальные инструменты, а также компьютер как помощник при работе информацией, например, с текстовой и графической.

Кодирование информации.

Носители информации и их виды.

Кодирование. Способы кодирования.

Алфавит и кодирование информации.

Алфавитная письменность.

Письменные источники информации.

Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки.

Текстовая и графическая информация.

Носители информации: звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители, любые предметы (на примерах).

Кодирование информации: звуковое кодирование; рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы.

Алфавит и кодирование информации: греческий и латинский алфавиты как основа алфавитного письма.

Английский алфавит и славянская азбука: происхождение и использование.

Письменные источники информации: папирусы, свитки, книги, архивы.

Разговорный и компьютерный языки: люди разговаривают на естественном языке;

современный человек создал искусственные (формальные) языки, построенные на строгих правилах; компьютерный алфавит.

Текстовая информация: древние тексты, современные тексты (на примерах).

Числовая информация.

Числовая информация.

Время и числовая информация.

Кодирование с помощью числа. Декодирование. Таблица соответствия.

Двоичное кодирование.

Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

Числовая информация: способы счета предметов и древности, человек и информация - это форма представления информации и способ кодирования информации.

Время и числовая информация: число как способ представления информации о времени, даты, календарь, текущая дата.

Число и кодирование информации: число несет в себе информацию о размере предметов, о расстоянии, о времени; с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию.

Код из двух знаков: звуковое двоичное кодирование информации; письменное двоичное кодирование.

Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

Память компьютера: электронная лампа, ламповая память.

Данные и компьютер.

Данные. Смысл текстовых данных.

Память компьютера.

Способы передачи данных.

Компьютер и обработка данных. *Текст и текстовая информация:* воспринимать информацию из текста могут только люди и животные, текст имеет смысл.

Текст и его смысл: слово – это цепочка букв, имеющая смысл; влияние знаков препинания на смысл текста; замена буквы в слове и смысл слова; шрифт.

Передача текстовой информации: почта, средства доставки писем, электронная почта.

Обработка текстовой информации: текст как цепочка компьютерных символов текст в памяти компьютера, компьютерный (электронный) текст.

В результате изучения данного курса учащиеся 2 класса должны овладеть определёнными результатами:

Предметными:

- ✓ распознавать виды информации;
- ✓ представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- ✓ работать с приемником информации;
- ✓ овладеть основами пространственного воображения;
- ✓ исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры;
- ✓ приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- ✓ одну и ту же информацию представлять различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;
- ✓ описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- ✓ понятие естественный и искусственный языки;

- ✓ правила работы с компьютером и технику безопасности;
- ✓ представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- ✓ кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
- ✓ работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- ✓ называть и описывать различные помощники человека при счёте и обработке информации (счётные палочки, абак, счёты, калькулятор и компьютер);
- ✓ пользоваться средствами информационных технологий: радио, телефоном, магнитофоном, компьютером;
- ✓ контекстное меню;
- ✓ хранение информации;
- ✓ обработка информации;
- ✓ числовая информация;
- ✓ назначение второй кнопки мыши;
- ✓ звуковое и письменное двоичное кодирование;
- ✓ виды памяти компьютера;

Метапредметными:

- ✓ активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- ✓ использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- ✓ овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- ✓ освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- ✓ формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- ✓ освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- ✓ использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- ✓ овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- ✓ готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- ✓ готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- ✓ овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

- ✓ овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Личностными:

- ✓ формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- ✓ формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ✓ овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- ✓ принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- ✓ развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- ✓ развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- ✓ формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Тематическое планирование 2 класс.

№ п.п.	Название раздела, тема	Кол-во часов	Основные виды деятельности
1.	Виды информации. Человек и компьютер.	10	Знать виды информации в зависимости от органов восприятия: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Различать их. Иметь представления о источниках информации и приемниках информации. Знать, что компьютер – инструмент для работы с информацией.
2.	Кодирование информации	5	Знать носители информации и их виды. Уметь кодировать информацию и декодировать, различными способами кодирования. Иметь представление об алфавитной письменности и письменных источниках информации. Различать естественные и компьютерные языки. Иметь представление о текстовой и графической информации.
3.	Числовая информация	5	Представлять числовую информацию. Уметь кодировать с помощью числа и декодировать. Уметь составлять таблицы соответствия. Иметь представление о двоичном кодировании. Знать помощников человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.
4.	Данные и компьютер	5	Уметь различать информацию и данные. Представлять смысл текстовых данных. Иметь представление о памяти компьютера. Знать способы передачи данных. Уметь обрабатывать текстовую информацию на компьютере (редактировать и форматировать). Знать способы передачи текстовой информации: почта, средства доставки писем, электронная почта. Уметь работать с электронной почтой.
4.	Текстовый редактор.	6	Работа с инструментами. Клавиатурный тренажер. Работа со всеми группами клавиш. Калькулятор. Создание открыток, плакатов стенгазеты (проектная деятельность).

3 класс.

Внеурочная программа «Начинающий исполнитель».

Данный курс информатики в начальной школе рассчитан на широкое применение в любых образовательных учебных заведениях и рассчитан на обучение с применением компьютера.

Компьютер, как правило, используется учителем в качестве электронной доски во время обсуждения нового материала. Кроме того, он применяется при организации обучающих игр, эстафет с использованием компьютера, а также для организации индивидуального обучения и для поощрения. Для организации компьютерного практикума, во время которого школьники получают первичные навыки работы на компьютере.

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках, в частности на уроках математики, русского языка, природоведения. Происходит развитие целостной системы знаний за счет введения новых обобщающих понятий: объект, модель, истина, понятие, термин и многих других.

Цели курса:

- ✓ формировать первичные представления об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- ✓ познакомить учащихся с базовой системой понятий информатики;
- ✓ развивать умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач;
- ✓ формировать ЗУН учащихся по предмету, такие как: умение создавать с помощью компьютера простейшие тексты и рисунки, умения использовать электронные конструкторы, умения использовать компьютер при тестировании. Организации развивающих игр, эстафет, поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях;
- ✓ обеспечить подготовку учащихся к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования;
- ✓ воспитывать способности школьников к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека, наряду с формированием обще-учебных и общекультурных навыков работы с информацией.

Задачи курса:

- ✓ развивать общеучебные, коммуникативные умения и элементы информационной культуры, т.е. работать с текстом: описание объекта реальной действительности, хранение, обработка, передача на большие расстояния);
- ✓ формировать умения описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию в виде чисел, рисунка, таблицы, текста. Формировать первичные представления младших школьников о понятии объекта. Формировать представления о компьютере, как об электронном устройстве, помогающем человеку работать с текстом, т. е. с описанием объекта реальной действительности (хранить, обрабатывать, передавать на большие расстояния);
- ✓ формировать навыки использования компьютерной техники для решения практических задач. Научить применять полученные в процессе изучения информатики общие умения и навыки; дать первоначальные знания, которые позволят в дальнейшем воспринимать содержание базового и профильных курсов информатики; учить воспринимать информацию без искажений от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой; научить представлять информацию в виде текста, видеть

ключевые слова в тексте и работать со смыслом текста, представлять одну и ту же информацию в различных формах; дать элементарные пользовательские навыки.

Программа построена на принципах доступности, системности и преемственности.

Программа конкретизирует содержание предметных тем образовательного стандарта, даёт распределение учебных часов по разделам курса и последовательность изучения разделов и тем учебного предмета с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса конкретного образовательного учреждения, возрастных особенностей младших школьников, определяет минимальный набор практических работ, необходимых для формирования информационно-коммуникационной компетентности учащихся.

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках, в частности на уроках математики, русского языка, природоведения. Происходит развитие целостной системы знаний за счет введения новых обобщающих понятий: объект, модель, истина, понятие, термин и многих других.

Результаты (предметные, метапредметные и личностные) по информатике оцениваются разными способами. В ходе устного опроса и с помощью тестирования, посредством выполнения упражнений в рабочей тетради и их электронном варианте, в процессе компьютерного практикума вырабатываются навыки владения компьютером, умение выполнять простейшие операции с файлами и данными.

Содержание рабочей программы 3 класс

1. Повторение пройденного во втором классе (5ч.)

Человек и информация. Источники и приемники информации.
Искусственные и естественные источники информации.
Носители информации.
Что мы знаем о компьютере.

2. Действия с информацией (9ч.)

Немного истории о действиях с информацией. Сбор информации. Представление информации. Кодирование информации. Декодирование информации. Хранение информации. Обработка информации.

3. Объект и его характеристика (6 ч.)

Объект. Имя объекта. Свойства объекта. Общие и отличительные свойства.
Существенные свойства и принятие решения. Элементный состав объекта. Действия объекта. Отношения между объектами.

4. Информационный объект и компьютер (7 ч.)

Информационный объект и смысл. Документ как информационный объект. Электронный документ и файл. Текст и текстовый редактор. Изображение и графический редактор. Схема и карта. Число и электронные таблицы.

5. Основы алгоритмизации. (7 ч.)

Множества. Отношения между множествами. Модели. Алгоритм, его свойства. Способы представления алгоритмов. Исполнитель. План и правила. Алгоритм исполнения. Логика.

Тематическое планирование 3 класс.

№ п.п.	Название раздела, тема	Кол-во часов	Основные виды деятельности
1.	Повторение пройденного во втором классе.	5	Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир; сопоставлять и отбирать информацию, полученную из различных источников.
2.	Действия с информацией.	9	Знать носители информации и их виды. Уметь кодировать информацию и декодировать, различными способами кодирования. Иметь представление об алфавитной письменности и письменных источниках информации. Различать естественные и компьютерные языки. Иметь представление о текстовой и графической информации.
3.	Объект и его характеристика.	6	Ориентироваться в понятиях: объект, имя объекта, свойства, совокупность свойств, характеристика, элементный состав объекта, назначение части, цель описания, характеристика, отношение объектов.
4.	Информационный объект и компьютер.	7	Уметь различать информацию и данные. Представлять смысл текстовых данных. Иметь представление о памяти компьютера. Знать способы передачи данных. Уметь обрабатывать текстовую информацию на компьютере (редактировать и форматировать). Приводить примеры информационных объектов. Уметь создавать различные информационные объекты. Работа с инструментами. Клавиатурный тренажер. Работа со всеми группами клавиш. Калькулятор.
4.	Основы алгоритмизации.	7	Решение задач с определением множеств и отношений между ними. Понятие модели. Основы алгоритмизации. Понятие исполнителя. Представление о логике. Создание открыток, плакатов стенгазеты (проектная деятельность).

4 класс.

Внеурочная программа «Первые шаги в PowerPoint»

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Программа кружка «Первые шаги в PowerPoint» составлена на основе примерной программы по информатике и ИКТ (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы, рекомендованной Министерством образования и науки РФ (Письмо № 364-11-17 от 23.05.2000 г.), а также учебных пособий «Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. 4 класс» А.В.Горячев.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в программе Microsoft Office PowerPoint.

Программа включает в себя как основные задачи, так и дополнительные:

Основные задачи программы:

- ✓ освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности.

В результате изучения данного курса учащиеся 4 класса должны овладеть определёнными результатами:

Предметными:

- ✓ представлять, что такое информация;
- ✓ представлять, что такое объект;
- ✓ представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- ✓ основные способы работы с информацией в программе Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ создавать собственные презентации «с нуля» или с помощью шаблона Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ вставлять в презентации картинки из файлов и автофигуры;
- ✓ делать анимацию объектов, составляющих презентацию;
- ✓ приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- ✓ одну и ту же информацию представлять различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;
- ✓ описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- ✓ правила работы с компьютером и технику безопасности;
- ✓ работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- ✓ создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера.

Метапредметными:

- ✓ использовать презентацию для сопровождения устного рассказа;
- ✓ активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- ✓ использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- ✓ овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- ✓ освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- ✓ формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- ✓ освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- ✓ использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

Личностными:

- ✓ формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- ✓ формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ✓ овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- ✓ принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- ✓ готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- ✓ готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- ✓ развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- ✓ развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- ✓ формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

При проведении занятий внеурочной деятельности используются деятельности с учащимися 4-х классов, как работа с различными источниками информации, создание презентаций в программе Microsoft Office PowerPoint, составление собственных игр в программе Microsoft Office PowerPoint.

<i>№ п.п.</i>	<i>Название раздела, тема</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Основные виды деятельности</i>
1.	Приложение PowerPoint	34	<i>Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир; сопоставлять и отбирать информацию, полученную из различных источников. Знать элементы интерфейса программы. Умело пользоваться инструментами приложения для создания анимации, дизайна слайдов и многого другого.</i>

VIII. Личностные, метапредметные и предметные результаты изучения информатики.

Личностные результаты

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении
- разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения
- преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности
- любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности

- мышления.

Метапредметные результаты

- *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- *Ориентироваться* на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.
- *Проводить* линии по заданному маршруту (алгоритму).
- *Выделять* фигуру заданной формы на сложном чертеже.
- *Анализировать* расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
- *Составлять* фигуры из частей. *Определять* место заданной детали в конструкции.
- *Выявлять* закономерности в расположении деталей; *составлять* детали в соответствии с заданным контуром конструкции.
- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Объяснять (доказывать)* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
- *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
- *Моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.
- *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Предметные результаты

- Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.
- Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.
- Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.
- Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции.
- Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.
- Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.
- Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.
- Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
- Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
- Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр.

Универсальные учебные действия

- *Сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания.
- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
- *Анализировать* правила игры. *Действовать* в соответствии с заданными правилами.
- *Включаться* в групповую работу. *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.
- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения,
- *Использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Календарное планирование 1 класс.

№ п.п.	Дата	Тема
1		Страна информатики. ТБ в компьютерном классе.
2		Основные компоненты компьютера.
3		Устройства ввода, вывода.
4		Назначение компьютера в современной жизни.
5		Носители информации. Как хранили информацию раньше.
6		Кодирование информации.
7		Виды информации.
8		Программы. Файл.
9		Единицы информации.
10		Роль рисунка в жизни современного общества.
11		Программа Paint. Экранный интерфейс.
12		Окно документа. Запуск программы.
13		Панель инструментов.
14		Инструменты графического редактора.
15		Меню «Палитра»
16		Инструмент «Надпись»
17		Буфер обмена.
18		Создание симметричных изображений.
19		Моделирование в редакторе Paint.
20		Поздравления родным и близким к 23 февраля в Paint.
21		Поздравления к 23 февраля.
22		Поздравления к 8 Марта.
23		Поздравления к 8 Марта.
24		Плакат ко Дню рождения друга.
25		Плакат ко Дню рождения друга.
26		Приколы ко Дню смеха.
27		Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.
28		Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.
29		Рисунок «Праздник Весны и Труда»
30		Рисунок «Праздник Весны и Труда»
31		Поздравления ветеранам ВОВ.
32		Рисунок на свободную тему.
33		Конкурс на лучший рисунок.

Календарное планирование 2 класс.

<i>№ п.п.</i>	<i>Дата</i>	<i>Тема</i>
1		Человек и информация. ТБ на уроках информатики.
2		В мире звуков. Какая бывает информация.
3		Источники информации.
4		Приёмники информации.
5		Компьютер как инструмент.
6		Виды информации.
7		Компьютер и информация.
9		Работа с развивающими программами.
10		Компьютерный практикум.
11		Носители информации.
12		Кодирование информации.
13		Алфавит и кодирование информации.
14		Письменные источники информации.
15		Языки людей и компьютеров.
16		Текстовая информация. Азбука Морзе.
17		Числовая информация. Цифровой алфавит.
18		Время и числовая информация.
19		Число и кодирование информации.
20		Код из двух знаков.
21		Помощники человека при счёте.
22		Данные
23		О носителях информации.
24		Компьютерный практикум.
25		Память компьютера.
26		Следы – это тоже текст.
27		Передача текста.
28		Передача информации.
29		Компьютер и обработка текстов.
30		Компьютер – инструмент для работы с информацией.
31		Работа в текстовом редакторе.

Календарное планирование 3 класс.

<i>№ п.п.</i>	<i>Дата</i>	<i>Тема</i>
1		Человек и информация.
2		Источники и приёмники информации.
3		Искусственные и естественные источники информации.
4		Носители информации.
5		Что мы знаем о компьютере.
6		Немного истории о действиях с информацией.
7		Сбор информации.
8		Представление информации.
9		Кодирование информации.
10		Декодирование информации.
11		Хранение информации.
12		Обработка информации.
13		Объект. Имя объекта. Свойства объекта.
14		Общие и отличительные свойства.
15		Существенные свойства и принятие решения.
16		Элементный состав объекта.
17		Действия объекта.
18		Отношения между объектами.
19		Информационный объект и смысл.
20		Документ как информационный объект.
21		Электронный документ и файл.
22		Текст и текстовый редактор.
23		Изображение и графический редактор.
24		Схема и карта.
25		Число и электронные таблицы.
26		Множества. Отношения между множествами.
27		Модели.
28		Алгоритм, его свойства.
29		Способы представления алгоритмов.
30		Исполнитель.
31		План и правила.
32		Алгоритм исполнения.
33		Практикум - тренажер.
34		Практикум - тренажер.

Календарное планирование 4 класс.

<i>№ п.п.</i>	<i>Дата</i>	<i>Тема</i>
1		Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете.
2		Знакомство с программой PowerPoint.
3		Основные элементы интерфейса программы PowerPoint.
4		Создание простой презентации на основе шаблона.
5		Панели инструментов: стандартная.
6		Панели инструментов: форматирование
7		Панели инструментов: рисование.
8		Создание простой презентации на основе шаблона.
9		Создание простой презентации с помощью «пустого шаблона».
10		Задание цветовой гаммы слайда.
11		Создание презентации.
12		Создание надписей.
13		Вставка картинок в качестве фона и иллюстраций
14		Вставка автофигур в презентацию.
15		Вставка автофигур в презентацию.
16		Картинка из автофигур в презентации.
17		Задание анимации.
18		Задание анимации.
19		Показ презентации.
20		Защита созданной презентации.
21		Гиперссылки.
22		Создание анимационной открытки к 23 февраля
23		Создание анимационной открытки к 8 марта
24		Создание анимационной открытки к 8 марта
25		Сюжет сказки в презентации.
26		Сюжет сказки в презентации.
27		Создание мульти-открытки в программе PowerPoint.
28		Создание мульти-открытки в программе PowerPoint.
29		Добавление в презентацию объектов.
30		Озвучивание.
31		Создание собственного проекта.
32		Создание собственного проекта.
33		Показ проектов
34		Показ проектов

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 429266879323966142570402220816736768122427021694

Владелец Грановская Наталья Ивановна

Действителен с 29.05.2024 по 29.05.2025