

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Кадуйского муниципального округа  
«Кадуйская средняя школа»

Принята на заседании  
педагогического совета  
МБОУ «Кадуйская СШ»,  
протокол № 1 от 31.08.2023 г.

Утверждена  
приказом директора МБОУ  
«Кадуйская СШ» № 277  
от 31.08.2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«ИНФОРМАШКА»**

Класс: 1 - 4

Количество часов (всего): 202,5 ч.

Количество часов в неделю: 1,5 ч.

Срок освоения: 4 года

рп. Кадуй  
2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности для 1 - 4 классов «Информашка» разработана в соответствии с требованиями:

- ✓ Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требования к основной образовательной программе начального общего образования.
- ✓ Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- ✓ Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
- ✓ 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);
- ✓ Положения о рабочей программе МБОУ «Кадуйская СШ».

Программа «Информашка» составлена на основе авторского курса программы «Информашка» для 1 - 4 классов (авторы-составители Тур С. Н., Бокучава Т. П. «Первые шаги в мире информатики»), которая является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям с 1 по 4 классы, а также с использованием интегрированной творческой среды на базе языка Лого и с использованием приложения конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Использован цикл уроков по программированию автора Шапошниковой Светланы Вячеславовны.

Программа «Информашка» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

**Цель программы:** развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

### **Задачи обучения:**

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

**Направленность** программы «Информашка» – обще-интеллектуальная.

Программа курса внеурочной деятельности «Информашка» рассчитана на 202,5 часов и предполагает проведение 1,5 занятия в неделю. Срок реализации 4 года (1-4 класс):

1 класс – 49,5 часов

2 класс – 51 час

3 класс – 51 час

4 класс – 51 час

В первом полугодии проводятся занятия по теории программы, во 2 полугодии - по формированию информационной грамотности. Если учитель считает необходимым, последовательность проведения занятий можно изменить.

**Формы организации занятий:**

- вводное занятие,
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- экскурсия, виртуальная экскурсия,
- демонстрация,
- игры,
- практические упражнения,
- проектная деятельность.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**1 класс (49,5 часов)**

<b>№ п/п</b>	<b>Раздел</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Содержание</b>	<b>Формы внеурочной деятельности</b>
1	Вводные занятия	1,5	Вводные знания. Информационные технологии, информация.	<ul style="list-style-type: none"><li>• комбинированное учебное занятие,</li><li>• занятие-презентация,</li><li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li><li>• демонстрация,</li><li>• игры,</li><li>• практические упражнения,</li><li>• проектная деятельность.</li></ul>
2	Информация вокруг нас	2	Информация вокруг нас Организация хранения информации в компьютере. Знакомство с информацией в	<ul style="list-style-type: none"><li>• комбинированное учебное занятие,</li><li>• занятие-презентация,</li><li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li><li>• демонстрация,</li></ul>

			<p>программе «Роботландия».</p> <p>Информация в компьютере.</p> <p>Диски. Дискеты.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
3	Графический редактор PAINT	6	<p>Графический редактор PAINT</p> <p>Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.</p> <p>Создание, хранение и считывание документа.</p> <p>Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.</p> <p>Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).</p> <p>Изобретаем узоры.</p> <p>Работа на заданную или выбранную тему.</p> <p>Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
4	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	4	<p>Знакомство со стандартными программами.</p> <p>«Блокнот»</p> <p>Назначение программы.</p> <p>Структура окна.</p> <p>Работа с текстом.</p> <p>Набор текста и редактирование.</p> <p>Копирование, перемещение текста.</p> <p>Исправление ошибок.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
5	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	4	<p>Знакомство со стандартными программами.</p> <p>«Калькулятор»</p> <p>Назначение программы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия,</li> </ul>

			<p>Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.</p>	<p>виртуальная экскурсия,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
6	Текстовый редактор WORD	15	<p>Текстовый редактор WORD Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART. Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Урок-КВН. Творческая работа Забавное рисование</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>

			из знаков препинания. Итоговая работа по WORD.	
7	Развивающие игры	5	Развивающие игры. Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
8	Знакомство с медиапродукцией	12	Знакомство с медиапродукцией Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
	<b>Итого</b>	<b>49,5</b>		

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

### 1-й класс

*Личностные результаты.*

**К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор».

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор.

*Метапредметные результаты:*

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить пути поиска информации.

*Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

*Регулятивные УУД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- учиться работать по предложенному учителем плану.

*Познавательные УУД:*

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

*Коммуникативные УУД:*

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

**2 класс (51 час)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Содержание</b>	<b>Формы внеурочной деятельности</b>
9	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	2	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
10	Информация в природе и технике	2	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
11	Графический редактор PAINT	2	Графический	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> </ul>

			редактор PAINT. Работа с палитрой цветов	<ul style="list-style-type: none"> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
12	Создание презентаций с помощью PowerPoint	7	Создание презентаций с помощью PowerPoint. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
13	Элементарные вычисления на калькуляторе	3	Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> <li>• проектная деятельность.</li> </ul>
14	Работа в текстовом процессоре WORD	6	Работа в текстовом	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное</li> </ul>



			<p>процессоре WORD.  Форматирование документа, вставка рисунков.  Создание таблиц, вставка специальных символов.  Создание перекрестных ссылок.  Форматирование абзацев.  Сохранение документа.  Печать.</p>	<p>учебное занятие,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> </ul> <p>проектная деятельность.</p>
15	Решение головоломок (логических задач)	4	<p>Решение головоломки (логических задач).  Тесты на внимательность.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> </ul> <p>проектная деятельность.</p>
16	Разработка простейших компьютерных программ	5	<p>Разработка простейших компьютерных программ.  Работа в среде программирования «Логомиры».  Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.  Работа над</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> </ul> <p>проектная деятельность.</p>

			<p>проектом «моя первая программа».</p> <p>Основные принципы работы компьютерных программ</p>	
17	Работа на клавиатурном тренажере	<b>5</b>	<p>Работа на клавиатурном тренажере. Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
18	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	<b>5</b>	<p>Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
19	Сетевые технологии. Интернет	<b>10</b>	<p>Сетевые технологии. Интернет. Компьютер</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> </ul>

			ные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы. Образовательные сайты. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
	<b>Итого</b>	<b>51</b>		

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

### 2-й класс

#### *Личностные результаты.*

#### **К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;

#### **должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

*Метапредметные результаты:*

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет); в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, готовить своё выступление; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

*Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

*Регулятивные УУД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- учиться работать по предложенному учителем плану.

*Познавательные УУД:*

- находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

*Коммуникативные УУД:*

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

**3 класс (51 час)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Содержание</b>	<b>Формы внеурочной деятельности</b>
20	Информация. Информационные процессы	<b>10</b>	Информация. Информационные процессы. Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка,	<ul style="list-style-type: none"><li>• комбинированное учебное занятие,</li><li>• занятие-презентация,</li><li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li><li>• демонстрация,</li></ul>

			передача, хранение, защита.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
21	Логика	<b>10</b>	Логика. «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение логических задач. Составление логических задач	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
22	Моделирование	<b>10</b>	Моделирование. Модель объекта. Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
23	Компьютерный эксперимент	<b>10</b>	Компьютерный эксперимент. Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в PowerPoint». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная</li> </ul>

				деятельность.
24	Применение компьютера при решении математических задач.	5	Применение компьютера при решении математических задач. Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
25	Повторение и обобщение знаний	6	Повторение и обобщение. Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. Практическая работа «Набор текста в Word». Урок КВН.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
	<b>Итого</b>	<b>51</b>		

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

### 3-й класс

#### *Личностные результаты.*

#### **К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;

- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру.

*Метапредметные результаты:*

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить и анализировать информацию;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных 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 информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

*Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

*Регулятивные УУД:*

- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

*Познавательные УУД:*

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения;

*Коммуникативные УУД:*

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

#### 4 класс (51 час)

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Содержание	Формы внеурочной деятельности
26	Вводное занятие	1	Вводное занятие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
27	Устройство ПК	10	Устройство ПК. Монитор. Системный блок. Кулер (система охлаждения). Дисковод. Блок питания. Бесперебойник. Внешние устройства	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрац</li> </ul>



				<p>ия,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
28	Устройства ввода и вывода информации	<b>5</b>	<p>Устройства ввода и вывода информации. Манипулятор мышь. Клавиатура. Принтер (виды), сканер. Дисковые накопители. Колонки. Микрофон.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
29	Операционные системы	<b>5</b>	<p>Операционные системы. Windows.Linux.MacOS.В чем отличие операционных систем?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
30	Файл	<b>5</b>	<p>Файл. Работа с файлами. Типы файлов.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения,</li> </ul>

				проектная деятельность.
31	Файловая система	5	Файловая система. Файловая таблица. Работа с каталогами.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
32	Защита информации	5	Защита информации. Информационные угрозы. Программные средства защиты информации. Аппаратные средства защиты информации.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
33	Вирусы	5	Вирусы. Классификация вирусов. Наиболее опасные вирусы.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> <li>• практические упражнения, проектная деятельность.</li> </ul>
34	Алгоритмы	10	Алгоритмы. Что такое алгоритмы?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное</li> </ul>

			Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни. Составление словесных алгоритмов. Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов. Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач. Повторение.	занятие, • занятие-презентация, • экскурсия, виртуальная экскурсия, • демонстрация, • игры, • практические упражнения, проектная деятельность.
	<b>Итого</b>	<b>51</b>		
	<b>Всего за 4 года</b>	<b>202,5</b>		

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

### 4-й класс

#### *Личностные результаты.*

#### **К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов;

#### **должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;

- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows. Linux. MacOS ;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ
- распознавать некоторые вирусы
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- осуществлять отбор нужной информации.

*Метапредметные результаты:*

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных 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 своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, окружающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного предмета.

### *Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

### *Регулятивные УУД:*

- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

### *Познавательные УУД:*

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения;

### *Коммуникативные УУД:*

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи.
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

## **ОЦЕНКА ДОСТИЖЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

Обучение ведется на безотметочной основе.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с ними самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по различным предметам в начальной школе.

## **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

(1 класс)

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе		ЦОР/ЭОР	Дата
			Теория	Практика		
1.	Вводное занятие. Информационные технологии, информация.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	

2.	Информация вокруг нас Организация хранения информации в компьютере. Знакомство с информацией в программе «Роботландия». Информация в компьютере. Диски. Дискеты.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
3.	Графический редактор PAINT. Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
4.	Графический редактор PAINT. Создание, хранение и считывание документа.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
5.	Графический редактор PAINT. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
6.	Графический редактор PAINT. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
7.	Графический редактор PAINT. Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
8.	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Назначение программы. Структура окна.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
9.	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
10.	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» Назначение программы.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
11.	Структура окна. Виды	1	0,5	0,5	Интерактивный	

	калькулятора.				урок РЭШ	
12.	Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
13.	Текстовый редактор WORD. Назначение, запуск/ закрытие.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
14.	Текстовый редактор WORD. Структура окна.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
15.	Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
16.	Создание, хранение и считывание документа.	1,5	1	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
17.	Основные операции с текстом.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
18.	Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
19.	Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
20.	Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
21.	Режим вставки (символов, рисунков).	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
22.	Рисунок в WORD.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
23.	Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
24.	Таблицы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
25.	Составление кроссвордов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
26.	Поиск и исправление ошибок.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
27.	Копирование и перемещение текста.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
28.	Урок-КВН.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
29.	Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
30.	Итоговая работа по WORD.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	

31.	Развивающие игры. Игры на внимательность (поиск предметов).	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
32.	Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
33.	Знакомство с медиапродукцией.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
<b>Итого:</b>		<b>49,5</b>	<b>25</b>	<b>24,5</b>		

(2 класс)

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе		ЦОР/ЭОР	Дата
			Теория	Практика		
1.	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
2.	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
3.	Графический редактор PAINT. Работа с палитрой цветов	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
4.	Создание презентаций с помощью PowerPoint.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
5.	Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
6.	Работа со стилями.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
7.	Создание нового слайда, фон слайда.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
8.	Вставка рисунков и других объектов на слайд.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
9.	Создание скриншотов.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
10.	Анимация на слайдах.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
11.	Элементарные вычисления на калькуляторе. (Сложение и вычитание чисел)	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
12.	Работа в текстовом процессоре WORD.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
13.	Форматирование документа, вставка рисунков.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
14.	Создание таблиц, вставка	1	0,5	0,5	Интерактивный	



	специальных символов.				урок РЭШ	
15.	Создание перекрестных ссылок.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
16.	Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
17.	Решение головоломок (логических задач).	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
18.	Тесты на внимательность.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
19.	Разработка простейших компьютерный программ. Работа в среде программирования «Логомиры».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
20.	Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
21.	Работа над проектом «моя первая программа». Основные принципы работы компьютерных программ	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
22.	Работа на клавиатурном тренажере. Основные блоки клавиш.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
23.	Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
24.	Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
25.	Мультимедийная информация и ее применение в обучении.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
26.	Графические редакторы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
27.	Звуковые редакторы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
28.	Видео редакторы. Плееры, их отличие.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
29.	Сетевые технологии.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
30.	Интернет. Компьютерные сети.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
31.	Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	

	сеть. Браузеры.					
32.	Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
33.	Образовательные сайты. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
34.	Подведение итогов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
	<b>Итого:</b>	<b>51</b>	<b>25,5</b>	<b>25,5</b>		

**(3 класс)**

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе		ЦОР/ЭОР	Дата
			Теория	Практика		
1.	Информация.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
2.	Информационные процессы.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
3.	Человек и информация.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
4.	Источники и приемники информации.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
5.	Носители информации.	1	0,5	0,5		
6.	Информационные процессы: сбор.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
7.	Информационные процессы: обработка.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
8.	Информационные процессы: передача.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
9.	Информационные процессы: хранение.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
10.	Информационные процессы: защита.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
11.	Логика.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
12.	«Истина» и «ложь».	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
13.	Суждение.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
14.	Умозаключение.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
15.	Решение логических задач.	1	0,5	0,5	Интерактивный	

					урок РЭШ	
16.	Составление логических задач.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
17.	Моделирование.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
18.	Модель объекта.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
19.	Сравнение реальных объектов с их моделью.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
20.	Типы моделей.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
21.	Модель отношения между понятиями.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
22.	Компьютерный эксперимент.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
23.	Проектная работа «Сопоставление объектов в Word».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
24.	Проектная работа «Восстановите хронологию событий в PowerPoint».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
25.	Проектная работа «Восстановите хронологию событий в PowerPoint».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
26.	Проектная работа «Найдите отличие в Paint».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
27.	Проектная работа «Найдите отличие в Paint».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
28.	Применение компьютера при решении математических задач.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
29.	Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
30.	Повторение и обобщение.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
31.	Информация вокруг нас.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
32.	Работа с моделями объектов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
33.	Практическая работа «Набор текста в Word».	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
34.	Урок КВН.	2	1	1		

					Интерактивный урок РЭШ	
	<b>Итого:</b>	<b>51</b>	<b>25,5</b>	<b>25,5</b>		

**(4 класс)**

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе		ЦОР/ЭОР	Дата
			Теория	Практика		
1.	Вводное занятие.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
2.	Устройство ПК.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
3.	Монитор.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
4.	Системный блок.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
5.	Кулер (система охлаждения).	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
6.	Дисковод.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
7.	Блок питания.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
8.	Бесперебойник. Внешние устройства.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
9.	Устройства ввода и вывода информации.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
10.	Манипулятор мышь.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
11.	Клавиатура.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
12.	Принтер (виды), сканер.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
13.	Дисковые накопители. Колонки. Микрофон.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
14.	Операционные системы.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
15.	Windows.	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
16.	Linux.	1	0,5	0,5	Интерактивный	

					урок РЭШ	
17.	MacOS. В чем отличие операционных систем?	1	0,5	0,5	Интерактивный урок РЭШ	
18.	Файл.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
19.	Работа с файлами. Типы файлов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
20.	Файловая система.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
21.	Файловая таблица. Работа с каталогами.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
22.	Защита информации.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
23.	Информационные угрозы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
24.	Программные средства защиты информации. Аппаратные средства защиты информации.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
25.	Вирусы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
26.	Классификация вирусов. Наиболее опасные вирусы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
27.	Алгоритмы. Что такое алгоритмы?	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
28.	Примеры алгоритмов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
29.	Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
30.	Составление словесных алгоритмов. Описание алгоритмов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
31.	Основные свойства алгоритмов.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
32.	Блок-схемы.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
33.	Составление алгоритмов с помощью блок-схем.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	
34.	Решение задач. Повторение.	2	1	1	Интерактивный урок РЭШ	

	<b>Итого:</b>	<b>51</b>	<b>25,5</b>	<b>25,5</b>		
--	---------------	-----------	-------------	-------------	--	--

## **Материально-техническое обеспечение программы**

**Материально-техническое обеспечение** информационной образовательной среды для реализации обучения информатике и активного использования полученных знаний и приобретенных навыков при изучении других дисциплин – это:

### **минимальная модель электронно-программного обеспечения:**

- один компьютер на рабочем месте учителя;
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет (выход в открытое информационное пространство сети Интернет – только для учителя начальной школы, для учащихся – все подготовлено учителем («давайте познакомимся ...»));
- целевой набор ЦОР в составе УМК для поддержки работы учителя с использованием диалога с классом при обучении информатике на компакт-дисках;
- цифровые зоны: коммуникационная (веб-камера на рабочем месте учителя, доступ через скайп), алгоритмическая (решение логических задач, компьютерное моделирование в учебных средах на сайте Единой коллекции ЦОР [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)).

### **базовая модель электронно-программного обеспечения:**

- компьютерный класс (сеть, сервер);
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет (выход в открытое информационное пространство сети интернет – только для учителя начальной школы, для учащихся – все подготовлено учителем («давайте познакомимся ...»));
- ресурс к УМК на сайте Единой коллекции ЦОР [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru);
- сетевой набор ЦОР в составе УМК для поддержки работы учащихся при обучении информатике на компакт-дисках;
- цифровые зоны: компьютерной графики (граф – планшеты на каждом рабочем месте, цифровой фотоаппарат на класс), коммуникационная (веб-камера, доступ через скайп), алгоритмическая (решение логических задач, компьютерное моделирование в учебных средах на сайте Единой коллекции ЦОР [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)), клавиатурного письма.

### **расширенная модель электронно-программного обеспечения:**

- компьютерный класс (мобильные компьютерные классы, сеть, сервер);
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет (в начальной школе выход в открытое информационное пространство сети Интернет – только для учителя начальной школы или под руководством и в присутствии учителя, для обучающихся на занятии – все подготовлено учителем («давайте познакомимся ...»));
- ресурс к УМК на сайте Единой коллекции ЦОР [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru);
- сетевой набор ЦОР в составе УМК для поддержки работы учащихся при обучении информатике на компакт-дисках;

цифровые зоны начальной школы – это дополнительные специализированные лаборатории или отдельные компьютеры, на которых установлено специальное оборудование и ПО: цифровая киностудия (соответствующие программы, микшерский пульт, магнитофоны,

разные кинокамеры и др.); издательское рабочее место (верстальные программы, корректоры, словари и пр., брошюровщик, ризограф); рабочее место для Web-дизайна (графический планшет, Web-конструкторы, сканеры, сложные графические пакеты для работы с фото и видео) и пр.

### **Методическое обеспечение программы**

Методическое обеспечение программы включает в себя описание:

- обеспечение программы методическими видами продукции(разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический и лекционный материал, методика по исследовательской и проектной работе, тематика исследовательской работы;
- олимпиадные и конкурсные задания, ребусы;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- таблицы (наглядные пособия);
- интернет - пособия по Информатике и ИКТ для 1-4 классов.

### **Литература, используемая учителем**

1. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочие тетради для 2-4 классов: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – Просвещение, 2011 г.

### **Литература, используемая учащимися**

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 1 класс, Н.В. Матвеева и др.
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 3 класс, Н.В. Матвеева и др.
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 4 класс, Н.В. Матвеева и др.
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

- Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г.