

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 206 Центрального района Санкт-Петербурга

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ СОШ № 206

 М.М.Канашенок

Приказ от 29.08.2018 № 16.5




Утверждено на заседании
педагогического совета

Протокол № 1

от 29.08. 2018 г

«СОГЛАСОВАНО»

Председатель МО



Протокол от 28.08.2018 № 1

**ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
для 3 классов
учителя 1 категории
Литвиной Валентины Рафаиловны**

Санкт-Петербург
2018-2019

Пояснительная записка

Комплексная образовательная программа «Информатика и ИКТ» имеет техническую направленность с элементами художественной направленности, по уровню освоения общекультурная.

Программа курса внеурочной деятельности детей «Информатика и ИКТ» для 3-4 классов составлена на основе федерального компонента государственного стандарта второго поколения начального общего образования, программы курса информатики для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы «Информатика. Программа для начальной школы: 2 – 4 классы (ФГОС)/ Н.В.Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2017, программы для ОУ: Информатика. 3-4 классы /Составитель М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017, авторской программы Горячева А.В., рекомендованной Министерством образования Российской Федерации.

Изучение информатики, как и любого предмета в начальной школе, должно соответствовать целям общего начального образования и должно решать общие задачи начального образования в рамках своей предметной специфики.

Актуальность программы продиктована требованиями, которые предъявляет общество к человеку 21 века: ориентированность на знания и использование новых технологий, активное стремление расширить свой жизненный горизонт, установка на рациональное использование своего времени и проектирование своего будущего, здоровый и безопасный образ жизни, эффективное социальное сотрудничество. Это нашло отражение в президентской инициативе «Наша новая школа», где одним из главных вопросов является переход общеобразовательных учреждений на федеральные государственные образовательные стандарты нового поколения (ФГОС). Определяя в Послании Федеральному собранию основные направления новой политической стратегии, Президент Российской Федерации Д.А. Медведев подчеркнул особую роль образования в развитии государства: «Главная задача современной школы - раскрыть способности каждого ученика, воспитать личность, готовую к жизни в высокотехнологичном обществе, конкурентном мире. При этом процесс образования должен быть направлен на постоянный личностный рост, а конечным его итогом должно стать умение выпускника самостоятельно ставить и достигать серьёзные цели, уметь реагировать на разные жизненные ситуации».

Педагогическая целесообразность обусловлена необходимостью создания системы воспитания, наиболее полно удовлетворяющей интересам общества, обучающихся и их родителей. Программа призвана способствовать развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовывать свое свободное время. Программа также обусловлена спецификой младшего школьного возраста, обеспечивающей эффективное воспитательное воздействие. А эффективность системы воспитания и социализации младших школьников может быть существенно повышена при создании особого уклада школьной жизни, частью которого является внеурочная деятельность. Внеурочная деятельность является одной из форм организации свободного времени обучающихся. Внеурочная деятельность организуется для удовлетворения потребностей обучающихся в содержательном досуге, их участие самоуправлении и общественно полезной деятельности. Внеурочная деятельность представляет собой ту сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого обучающегося.

Содержание программы кружка представлено следующими разделами: содержание курса «Информатика и ИКТ» в начальной школе, планируемые результаты освоения курса, тематическое планирование. В соответствии с учебным планом школы на 2015-2016 уч.год программа рассчитана на 34 часа (по 1 часу в неделю 1 год обучения – 3 класс) и на 34 часа (по 1 часу в неделю 2 год обучения - 4 класс). В конце каждой четверти предполагается проверка уровня полученных знаний и умений. Основным видом контроля считается текущий (ограничивается рамками темы). В качестве формы контроля выбрана проверочная работа. Всего за курс проводится 8 тестирований. В курсе предусмотрен фронтальный опрос по пройденному материалу и беседы.

Преподавание курса ориентировано на возможное использование учебно-методического комплекта, в который входят:

1.1. А.В Горячев. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2017. – 80 с.: ил.

1.2. А.В. Горячев. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2017. – 80 с.: ил..

1.3. А.В. Горячев Информатика и ИКТ. 3 класс. Методические рекомендации для учителя/ Авт.: Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И.. - М.: «Баласс», 2017.

1.4. А.В. Горячев Информатика и ИКТ. 4 класс. Методические рекомендации для учителя /Авт.: Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И.. - М.: «Баласс», 2017.

Учебные темы не привязаны к конкретному программному обеспечению. Выбор компьютерной программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определенный кругозор.

Целью программы является развитие мотивации личности ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта. Основным преимуществом внеурочной деятельности является предоставление обучающимся спектра форм и видов деятельности, занятий по интересам, направленных на их развитие. Таким образом, важнейшей составляющей педагогического процесса становится наряду с личностно-ориентированным и компетентностный подход. Именно на это и направлена комплексная программа «Информатика и ИКТ».

Основные цели курса

К основным целям общего начального образования относятся:

- развитие личности школьника, его творческих способностей, интереса к учению, формирование желания и умения учиться;
- воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально-ценностного позитивного отношения к себе и окружающему миру;
- освоение системы знаний, умений и навыков, опыта осуществления разнообразных видов деятельности;
- охрана и укрепление физического и психического здоровья детей;
- сохранение и поддержка индивидуальности ребенка.

Приоритетом начального общего образования является формирование общеучебных умений и навыков, уровень освоения которых в значительной мере предопределяет успешность всего последующего обучения.

Критерием успеха пропедевтического, подготовительного курса информатики можно считать сравнительную эффективность изучения школьниками основного курса. Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в курсе информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического, алгоритмического, системного мышления. Тем более, что по утверждениям психологов основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, мы полагаем, что в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии мышления школьников и на освоении ими практической работы на компьютере. Развитие логического, алгоритмического и системного мышления школьников будет способствовать освоению таких тем как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера как инструмента информационной деятельности подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на

международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Рассматривая два направления пропедевтического изучения информатики (развитие логического, алгоритмического, системного мышления и освоение практики работы на компьютере) можно заметить их расхождение по нескольким характеристикам, связанным с организацией учебного процесса.

Занятия, нацеленные на развитие логического, алгоритмического и системного мышления школьников:

- не требуют обязательного наличия компьютеров,
- проводятся, как правило, в часы внеурочной деятельности в 1-2 классах,
- проведение этих уроков создает предпосылки для переноса освоенных умственных действий на изучение других предметов и тем самым способствует значительному повышению успеваемости по базовым дисциплинам.

Занятия, нацеленные на освоение работы на компьютере:

- требуют обязательного наличия компьютеров,
- предусмотрены в образовательном стандарте и в федеральном базисном учебном плане в составе занятий внеурочной деятельности в 3-4 классах,
- занятия может проводить учитель начальных классов или учитель информатики.

Столь различные характеристики оборудования класса, времени изучения и личности преподавателя позволяют предположить, что для разных школ могут быть оптимальными разные формы сочетания этих двух направлений подготовительного изучения информатики. Именно поэтому в данной программе рассматриваются два отдельных компонента: технологический и общеобразовательный (это название отражает значимое влияние информатики на изучение базовых дисциплин). Предполагается, что учителями будет выполняться оптимальное сочетание этих компонент и определение их места в учебном процессе.

Технологический компонент (3-4 классы)

Изучение курса «Информатика и ИКТ» направлено на достижение следующих *целей*:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

В качестве *основных задач* на уроках информационных технологий ставится:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте);

- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в т.ч. каталогизацию) значительного объема неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Обучение проводится по учебно-методическому комплексу «Информатика и ИКТ». В состав комплекта кроме учебников входят справочники-практикумы, содержащие подробные описания работы с конкретными программами и набор упражнений для освоения отдельных операций.

Внутренняя структура задач раздела «Информационные технологии» допускает модульную организацию программы. Модульная структура программы создаёт возможность варьирования числа часов, отводимых на освоение информационных технологий в рамках внеурочной деятельности.

Изучение каждого модуля (кроме модулей «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

Модуль «Знакомство с компьютером»

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Учащиеся будут знать:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера.

Учащиеся будут уметь:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать и завершать компьютерные программы.

Модуль «Создание рисунков»

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;

- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Модуль «Создание проектов домов и квартир»

Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Создание компьютерных игр»

Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фонов, карт или полей, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
- сохранять созданную игру и вносить в неё изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать компьютерную игру, предназначенную для какой-либо цели, и создавать её при помощи компьютера.

Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, перемещение файлов и каталогов (папок), удаление файлов и каталогов (папок). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).

Учащиеся будут знать:

- что такое полное имя файла.

Учащиеся будут уметь:

- создавать папки (каталоги)
- удалять файлы и папки (каталоги)
- копировать файлы и папки (каталоги)
- перемещать файлы и папки (каталоги).

Модуль «Создание текстов»

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

Учащиеся будут уметь:

- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

Модуль «Создание печатных публикаций»

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений, схемы, отражающие расположение и соединение предметов, схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

Учащиеся будут уметь:

- вставлять изображения в печатную публикацию
- создавать схемы и включать их в печатную публикацию
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Модуль «Создание электронных публикаций»

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

Учащиеся будут уметь:

- создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок
- включать в электронную публикацию звуковые, видео и анимационные элементы.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

Модуль «Поиск информации»

Источники информации для компьютерного поиска: Компакт-диски CD («си-ди») или диски DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память своего компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска и поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Учащиеся будут уметь:

- искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах
- искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать, находить нужную вам информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

При последующем изучении информатики за пределами начальной школы предполагается систематически развивать понятия структуры (множество, класс, иерархическая классификация), вырабатывать навыки применения различных средств (графов, таблиц, схем) для описания статической структуры объектов и структуры их поведения; развивать понятие алгоритма (циклы, ветвления) и его обобщение на основе понятия структуры; усваивать базисный аппарат формальной логики (операции “и”, “или”, “не”, “если-то”), вырабатывать навыки использования этого аппарата для описания модели рассуждений.

Результаты освоения курса:

Личностные

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями

Метапредметные

- активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- освоение 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;
- 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;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Предметные

- овладение основами алгоритмического мышления, записи и выполнения алгоритмов;
- приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач в области информатики;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- приобретение умений представлять, анализировать и интерпретировать данные;

- приобретение первоначальных умений в области компьютерной грамотности.
- овладение элементарными практическими умениями и навыками в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.);
- приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

Формы и режим занятий

Курс	Класс	Продолжительность занятия	Кол-во раз в неделю	Кол-во часов в неделю	Формы занятий
Информатика и ИКТ	3	45 мин	1	1	Групповая, индивидуально-групповая
Информатика и ИКТ	4	45 мин	1	1	Групповая, индивидуально-групповая

Примерная структура занятий:

- Организационный момент (1-2 мин)
- Разбор нового материала (10-20 мин)
- Физкультминутка (1-2 мин)
- Самостоятельная работа. Закрепление полученных знаний (10-15мин)
- Подведение итогов занятия (1-2 мин)

Содержание образовательной программы технической направленности

Содержание курса - 1 год обучения (3-й класс)

1 раздел: Знакомство с компьютером (4 часа)

Технология. Материальные технологии. Информационные технологии. Компьютер. Компьютерные программы. Операционная система. Правила техники безопасности в компьютерном классе. Системный блок. Устройства ввода/вывода: монитор (дисплей), сканер, принтер, микрофон, проектор, фотоаппарат. Клавиатура, *общее представление о правилах клавиатурного письма*. Мышь, её использование. Рабочий стол. Меню. Запуск программ. Работа с простыми информационными объектами (текст, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление. Вывод текста на принтер. Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Включение и выключение компьютера и подключаемых к нему устройств.

Задания для проверки умений: проверка умения запускать стандартные программы с рабочего стола, из меню, выполнять действия в них, завершать их работу.

2 раздел: Создание рисунков (7 часов)

Компьютерная графика. Программы для работы с графикой. Инструменты интерфейса графического редактора, Рисование, стирание, выделение, перемещение, копирование, удаление, сохранение рисунка, его фрагмента.

Задания для проверки умений: проверка умения выполнять различные действия с графическим изображением.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

3 раздел: Создание мультипликации (анимации) (8 часов)

Анимация. Программы, позволяющие создавать анимированные изображения. Этапы создания анимации. Просмотр анимированного изображения.

Задания для проверки умений: проверка умения выполнять различные действия по созданию анимированного изображения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать анимированный рисунок с выбранным сюжетом и создавать его при помощи компьютера.

4 раздел Создание проектов домов и квартир (9 часов)

Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

Задания для проверки умений: выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ, вносить изменения в проект.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

5 раздел Создание компьютерных игр (6 часов)

Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фонов, карт или полей, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.

Задания для проверки умений: выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ; сохранять созданную игру и вносить в неё изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать компьютерную игру, предназначенную для какой-либо цели, и создавать её при помощи компьютера.

Содержание курса - 2 год обучения (4-й класс)

1 раздел: Знакомство с компьютером. Файлы и папки (каталоги) (2 часа)

Папки (каталоги). Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами). Создание папок. Копирование файлов и папок. Перемещение файлов и каталогов (папок). Удаление файлов и каталогов (папок).

Задания для проверки умений: проверка умения выполнять различные действия с файлами и каталогами (папками).

2 раздел: Создание текстов (8 часов)

Компьютерное письмо. Примеры программ. Клавиатурные тренажёры. Правила клавиатурного письма. Операции при создании текстов. Набор текста. Перемещение курсора. Ввод заглавных букв. Ввод букв латинского алфавита. Сохранение, открытие и создание новых текстов. Использование простейших средств текстового редактора: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Выбор шрифта, размера и начертания символов. Выравнивание абзацев. Соблюдение безопасных приемов труда при работе на компьютере; бережное отношение к техническим устройствам.

Задания для проверки умений: проверка умения набирать текст на клавиатуре; проверка умения копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; проверка умения открывать, редактировать и сохранять тексты; проверка умения устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться: подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа; составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

3 раздел: Создание печатных публикаций (8 часов)

Печатная публикация. Листовое издание. Книжное издание. Примеры программ: текстовые редакторы, настольные издательские системы. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединения предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки. Работа с простыми информационными объектами (текст, таблица, схема, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление. Создание небольшого текста по интересной детям тематике с использованием изображений на экране компьютера.

Задания для проверки умений: проверка умения добавлять иллюстрации в публикацию; проверка умения создавать схемы; проверка умения создавать таблицы.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться: красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы; составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

4 раздел Создание электронных публикаций (8 часов)

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

Задания для проверки умений: проверка умения создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок; включать в электронную публикацию звуковые, видео и анимационные элементы.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

5 раздел: Поиск информации (8 часов)

Основные источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Программы для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. *Простейшие приемы поиска информации:* по ключевым словам, каталогам. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Задания для проверки умений: проверка умения находить и сохранять тексты; проверка умения находить и сохранять изображения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать ее при создании творческой работы для выбранной ситуации. Например: подготовка очередного номера газеты, создание научной статьи, кулинарные советы; создание электронного каталога, разработка теста по математике, создание электронной книги загадок; подготовка статьи в журнал, издание кулинарной книги и т.д.

Требования к уровню подготовки учеников

знать / понимать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- правила поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
 - роль компьютера в жизни и деятельности человека;
 - названия составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
 - основные аппаратные средства создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и назначение каждого из них;
 - правила работы текстового редактора;
 - правила работы графического редактора;
 - типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
 - способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
 - понятия алгоритма, исполнителя;
 - назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
 - этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами;
- уметь:**
 - ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
 - выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
 - выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
 - решать логические задачи;
 - решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
 - осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
 - организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
 - выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
 - исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
 - вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
 - использовать информацию для построения умозаключений;
 - понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
 - работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
 - уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
 - создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;

- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.
- представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;

- использовать возможности текстового редактора;
- использовать возможности текстового редактора;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни :

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Формы подведения итогов

Обучение	Формы подведения итогов	Форма контроля	Сроки проведения контроля
1 год (3 класс)	Нулевая аттестация Промежуточная аттестация Итоговая аттестация	Собеседование Тестовые и творческие работы Открытые занятия для родителей; участие в творческих конкурсах	Сентябрь Декабрь Апрель
2 год (4 класс)	Нулевая аттестация Промежуточная аттестация Итоговая аттестация	Собеседование Тестовые творческие работы Презентация творческих проектов.	Сентябрь Декабрь Апрель

Предлагается следующий учебно-тематический план (3-4 класс)

№	Название модуля	Обязательность изучения (по отношению к стандарту)	Количество часов		
			Теория	Практика	Всего
1 год обучения (3 класс)					
1	Знакомство с компьютером	обязательно	2	2	4
2	Создание рисунков	обязательно	2	5	7
3	Создание мультфильмов и живых картинок	желательно	-	9	9
4	Создание проектов домов и квартир	желательно	1	7	8

5	Создание компьютерных игр	желательно	-	6	6
	Итого		5	29	34
2 год обучения (4 класс)					
6	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	обязательно	1	2	2
7	Создание текстов	обязательно	-	9	9
8	Создание печатных публикаций	обязательно	-	6	6
9	Создание электронных публикаций	желательно	-	9	9
10	Поиск информации	обязательно	1	7	8
	Итого		1	33	34

Следует отметить, что при недостаточном числе часов, отводимом в конкретной школе на изучение информационных технологий, методисту или учителю придется принимать решение об исключении из учебного процесса некоторых модулей, помеченных в таблице как «желательные».

**Учебно-тематическое планирование « Информатика и ИКТ»
3 класс**

№ п/п	Тема	Планируемые результаты			Деятельность обучающихся	Информационное сопровождение	Вид контроля	Дата по	
		Личностные	Метапредметные	Предметные				плану	факту
Модуль 1. Знакомство с компьютером (4 ч)									
1	Технология. Материальные и информационные технологии. Компьютер. Компьютерные программы. Операционная система Техника безопасности Компьютерные программы. Запуск и завершение программ. Соблюдение безопасных приёмов труда при работе на компьютере, бережное отношение к техническим устройствам.	Критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями	Активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; освоение различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации	Знать: понятие «технология», различие между информационными и материальными технологиями; назначение компьютеров, область применения и примеры их использования; правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером.	<u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и	Презентация : «Техника безопасности в кабинете ИКТ» Презентация : Компьютер и человек	Текущий		

			информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета		завершать работу программ.				
2	Основные устройства компьютера Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Управление компьютером.			Знать: основные устройства компьютера и их назначение.	Знакомятся с устройством и назначением ПК. Знакомятся с понятиями «компьютер», «системный блок», «монитор», «периферийные устройства»		Текущий		
3	Работа на компьютере Включение и выключение компьютера и подключаемых к нему устройств. Клавиатура, пользование мышью. Запуск и завершение программ.			Знать: основные устройства компьютера и их назначение.	Осваивают принципы безопасной работы и правила поведения в кабинете информатики Практическая работа: Знакомство с компьютером	Презентация «Устройство компьютера»	Текущий		
4	Проверочная работа: «Знакомство с компьютером»			Знать: понятие «технология», различие между информационными и материальными технологиями; назначение компьютеров, область применения и примеры их			Тестирование		

				использования; основные устройства компьютера и их назначение Уметь: включать и выключать компьютер, пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы, завершать их выполнение; включать и выключать компьютер и принтер.					
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

Модуль 2. Создание рисунков (7 ч)

5	Компьютерная графика	Уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;	Умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.	Знать: понятие компьютерной графики, для чего используется компьютерная графика.	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.	Презентация «Компьютерная графика»	Текущий		
6	Графические редакторы		соответствием содержания учебного предмета.	Знать: название графических редакторов и их назначение.	<u>Сравнивать</u>	Презентация «Программы для работы с графикой»	Текущий		
7	Инструменты графического редактора. Работа с простыми информационными объектами (рисунок):	начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром	Активное использование	Знать: основные инструменты в графическом редакторе.	панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в	Презентация «Инструменты графического редактора»	Текущий		

	преобразование, создание, сохранение, удаление.	профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.	средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач		учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.				
8	Основные операции при рисовании Рисование, стирание, выделение, перемещение, копирование, удаление, сохранение.			Знать: основные инструменты и операции при работе в графическом редакторе Уметь: выбирать различные инструменты в редакторе;	Знакомятся с графическими редакторами и программами для создания рисунков. Практическая работа: Графический редактор	Презентация «Основные операции при рисовании»	Текущий		
9	Создание и сохранение рисунка			Знать: основные инструменты и операции при работе	Осваивают принципы создания		Текущий		

				в графическом редакторе. Уметь: создавать, сохранять и открывать изображения.	рисунка в графическом редакторе, правила сохранения рисунков на ПК. Знакомятся с понятием «расширение файла».				
10	Просмотр созданных изображений			Знать: основные инструменты и операции при работе в графическом редакторе. Уметь: создавать, сохранять и открывать изображения	Практическая работа: Создание, сохранение и изменение рисунка.		Текущий		
11	Проверочная работа: «Создание рисунков»	Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями	Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.	Знать: понятие компьютерной графики, для чего используется компьютерная графика, название графических редакторов и их назначение, основные инструменты в графическом редакторе, основные инструменты и операции при работе	Создают рисунок в графическом редакторе, используя полученные ранее знания.		Тестирование		

				в графическом редакторе Уметь: выбирать различные инструменты в редакторе; создавать, сохранять и открывать изображения.					
Модуль 3. Создание мультфильмов (анимации) (9 ч)									
12	Компьютерная анимация	Формирование умения применять теоретические знания на практике и в окружающем мире;		Знать: понятие анимации, понятие компьютерной анимации	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). <u>Выполнять</u>	Презентация «Компьютерные анимации»	Текущий		
13	Программы для создания анимации			Знать: программы для конструирования и программирования мультипликаций		Презентации «Программы для создания анимации»	Текущий		
14	Этапы создания анимации			Знать: основные этапы создания анимации		Презентация «Этапы создания анимации»	Текущий		

					итоговую творческую работу, используя освоенные операции.				
15	Разработка анимированного изображения			<p>Знать: основные действия для разработки анимации</p> <p>Уметь: проектировать анимированное изображение с выбранным сюжетом</p>	Практическая работа «Разработка анимации»	Презентация «Разработка анимации»	Текущи й		
16-17	Создание анимации			<p>Знать: основные действия для создания анимации</p> <p>Уметь: создавать анимированное изображение с выбранным сюжетом</p>	Практическая работа «Создание мультика»	Презентация «Создание анимации по шагам»	Текущи й		
18 19	Создание анимации Просмотр анимации			<p>Знать: основные инструменты и операции при работе.</p> <p>Уметь: создавать, сохранять и открывать изображения.</p>	Практическая работа «Создание мультика»	Программа для просмотра анимации	Текущи й		
20	Проверочная работа: «Создание			Знать: понятие «компьютерная	При выполнении проектных		Тестиро вание		

	анимации»			анимация»; примеры ситуаций, в которых может потребоваться умение создавать движущиеся изображения с помощью компьютера; некоторые компьютерные программы, позволяющие создавать движущиеся изображения; этапами создания движущихся изображений на компьютере. Уметь: выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.	заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.				
--	-----------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Модуль 4. Создание проектов домов и квартир (8 ч)

21	Проектирование	Формирование компьютерно		Знать: определение понятия «проектирования»	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для	Презентация «Проектирование»	Текущи		
----	-----------------------	--------------------------	--	----------------------------------------------------	----------------------------------------	-------------------------------------	--------	--	--

22	Компьютерное проектирование	й грамотности, понимание принципов работы компьютера и		Знать: понятие «компьютерное проектирование», где применяется компьютерное проектирование	выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.	Презентация «Компьютерное проектирование»	Текущи й		
23	Интерьер. Дизайн	опыт использования информационных технологий).		Знать: понятия «интерьер», «дизайн», где используются эти понятия, профессии, связанные с этими понятиями	<u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.	Презентация «Интерьер» Презентация «Дизайн»	Текущи й		
24	Архитектура	Формирование чувства прекрасного и эстетических чувств		Знать: понятие «архитектура»	<u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов	Презентация «Архитектура»	Текущи й		
25	Программы для проектирования зданий			Знать: программы, создающие проекты домов, зданий, квартир.		Презентация «Программы-проектировщики зданий»	Текущи й		

					или квартир). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.				
26	Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей	Формирование и развитие компетентности в области использования информационных коммуникационных технологий	Развитие способностей к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека.	Знать: основные операции, используемые в проектировании зданий Уметь: выполнять основные операции при проектировании зданий	Практическая работа «Проектирование зданий с помощью Floor Plan 3D»	Конструктор Floor Plan 3D	Текущий		
27	Просмотр проектов программы проектирования зданий Floor Plan 3D			Знать: основные понятия изученных в данном модуле Уметь: создавать простейшие проекты зданий и квартир	Практическая работа «Проектирование зданий с помощью Floor Plan 3D»	Конструктор Floor Plan 3D	Текущий		
28	Проверочная работа: «Создание проектов домов и квартир»	Осмысление мотивов своих действий при		Знать: определение понятия «проектирования», «компьютерное	Создают рисунок в графическом редакторе,		Тестирование		

		выполнении заданий с жизненными ситуациями		проектирование», где применяется компьютерное проектирование, понятия «интерьер», «дизайн», где используются эти понятия, профессии, связанные с этими понятиями, понятие «архитектура», программы, создающие проекты домов, зданий, квартир, основные операции, используемые в проектировании зданий Уметь: придумывать проекты дома или квартиры, выполнять основные операции при проектировании зданий, создавать простейшие проекты зданий и квартир	используя полученные ранее знания.					
Модуль 5. Создание компьютерных игр (6 ч)										
29	Компьютерные игры. Виды игр	Формирование способности к организации своей учебной деятельности,		Знать: что представляют собой компьютерные игры, их классификацию	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой	Презентация «Компьютерные игры»	Текущий			
30	Порядок действий при создании игр			Знать: алгоритм		Презентация «Этапы	Текущий			

				создания игр	работы или придумывать свою.	создания игр»			
31	Примеры программ для создания компьютерных игр.			Знать: программы, предназначенные для создания компьютерных игр	<u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, мест старта и финиша главного персонажа, выбор набора противников, препятствий и бонусов и мест их расположения, сохранение и редактирование игр). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные	Презентация «Программы для создания игр»	Текущи й		

					операции.				
32	Основные операции при конструировании игр: создание и выбор фонов, карт и полей, выбор и размещение персонажей.			<p>Знать: этапы создания игры, основные операции при конструировании игр, режимы работы программ-конструкторов игр</p> <p>Уметь: выполнять основные операции при создании игры в режиме конструктора</p>	<p>Практическая работа «Режимы работы программы: конструирование (создание) игры и прохождение игры.»</p>		Текущий		
33	Проведение соревнования игроков.	Формирование чувства готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.		<p>Знать: основные понятия данного модуля, программы для создания игр, этапы создания игры, основные операции при конструировании игр</p> <p>Уметь: придумывать игры, выполнять простейшие операции конструирования игр, работать в режимах конструктора и прохождения игры.</p>	<p>Практическая работа «Операции в режиме конструирования игры. Операции с предметами.» Сохранение игры.</p>		Текущий		

34	Проверочная работа «Создание компьютерных игр»	Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями		Знать: что представляют собой компьютерные игры, их классификацию, алгоритм создания игр, программы, предназначенные для создания игр Уметь: выполнять основные операции при создании игры в режиме конструктора, придумывать игры, выполнять простейшие операции конструирования игр	Работать в режимах конструктора и прохождения игры.		Тестирование		
----	-------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	--	--------------	--	--

**Учебно-тематическое планирование по информатике и ИКТ
4 класс**

№ п/п	Тема урока	Планируемые результаты			Деятельность обучающихся	Информационное сопровождение	Вид контроля	Дата по	
		Личностные	Метапредметные	Предметные				плану	факту
Модуль 1. Знакомство с компьютером. Файлы и папки (каталоги) (2 ч)									
1	Папки (каталоги). Полное имя файла. ТБ и организация рабочего места.	Формирование представлений о системно-информационном подходе к	формирование компьютерной грамотности, понимание принципов работы компьютера и опыт	Знать: что такое полное имя файла. Уметь: создавать папки (каталоги); удалять файлы и папки (каталоги); копировать файлы и папки (каталоги);	Знакомятся с понятиями «электронный документ», «файл», «имя файла», «расширение». Изучают	Презентация «Файлы и папки», Разные виды сменных носителей: дискета, компакт-диск,	Текущий		

		анализу окружающей среды, о роли информации, об информационных процессах в природе	использования информационных технологий).	перемещать файлы и папки (каталоги).	различные виды документов, с понятиями «папка», «каталог». Осваивают способы создания файлов, папок, каталогов на ПК.	DVD-диск, флэш-диск, флэш-карта. ПК по числу детей (на каждом уроке) Презентация «Техника безопасности и организация рабочего места»			
2	Операции над файлами и папками. Проверочная работа по теме «Файлы и папки».		Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности		Практическая работа «Файлы и папки» <u>Создавать папки</u> (каталоги). <u>Удалять, копировать и перемещать</u> файлы и папки (каталоги).	Тесты «Информация. Виды информации. Источники информации. Приёмники информации»	Тестирование		
Модуль 2. Создание текстов (9 ч)									
3	Создание текстов. Компьютерное письмо. Примеры программ	Формирование позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как	Умение работать в материальной и информационной среде начального общего	Знать: правила посадки за компьютером, составные части текста (символ, слово, абзац).	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u>	Презентация «Текстовые редакторы», Текстовые редакторы: Блокнот, Word Pad, Word.	Текущий		

		инструмента творчества, самовыражения и развития	образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета		свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <u>Создавать</u> проект (эскиз	Клавиатурный тренажёр БэбиТай			
4	Клавиатурные тренажеры. Правила клавиатурного письма		умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с	Знать: разновидности клавиатурных тренажеров, правила расположения рук на клавиатуре		Презентация «Клавиатурные тренажеры», плакат «Правильная расстановка пальцев на клавиатуре», Му Test «Клавиатура» Программа для подготовки, проведения и анализа компьютерного тестирования учащихся: http://mytest.klyaks.a.net/ - компьютерное тестирование	Текущий		

5	Операции при создании текстов. Набор текста. Перемещение курсора		аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета	Знать: основные операции при создании текстов, правила расположения пальцев на клавиатуре	или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.	Вспоминают, обобщают и закрепляют знания о текстовых редакторах, их видах, возможностях, назначении	Текущий		
6	Ввод заглавных букв. Ввод букв латинского алфавита	Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики	Формирование умения создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач	Знать: правила расположения рук на клавиатуре, основные операции при работе с текстами Уметь: набирать текст на клавиатуре	Практическая работа «Ввод текста с клавиатуры» Знакомятся с устройством и принципом работы клавиатуры. Узнают назначение клавиш.		Текущий		
7	Использование простейших средств текстового редактора: выделение, вырезание, копирование и вставка текста			Знать: правила расположения рук на клавиатуре. Уметь: копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;	Практическая работа «Основные средства текстовых редакторов»	Папка «Редактирование», содержащая необходимые тексты и изображения.	Текущий		
8	Проверочная работа «Создание текстов»			Знать: правила посадки за компьютером и	Осваивают работу на клавиатуре		Тестирование		

				<p>расположения рук на клавиатуре; составные части текста (символ, слово, абзац). Уметь: набирать текст на клавиатуре; сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые тексты и редактировать их; копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.</p>					
9	Сохранение, открытие и создание новых текстов			<p>Знать: правила расположения рук на клавиатуре. Уметь: сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые тексты и редактировать их</p>	<p>Знакомятся с понятием «текст», рассматривают виды текстов, способы создания текстов на ПК. Практическая работа «Создание, сохранение и открытие текста»</p>		Текущий		
10-11	Оформление текста: выбор шрифта, размера и начертания			<p>Знать: основные операции при работе с текстами</p>	<p>Осваивают принципы создания текста</p>	Презентация «Средства оформления	Тестирование		

	СИМВОЛОВ. Выравнивание абзацев			Уметь: устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв	на компьютере путем простого набора. Практическая работа «Оформление текста»	текстов»			
--	------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	----------	--	--	--

Модуль 3. Создание печатных публикаций (6 ч)

12	Печатная публикация. Листовое издание. Буклет. Бланк. Листовка. Книжное издание. Брошюра. Программы для создания печатных публикаций: текстовые редакторы, настольные издательские системы.	Основы гражданской идентичности и на базе чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,	Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями	Знать: что такое печатная публикация; в каких ситуациях может потребоваться умение готовить печатные публикации с помощью компьютера; программы, предназначенные для создания печатных изданий Уметь: запускать текстовый редактор с рабочего стола, из меню «Пуск».	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, дополнение текстов иллюстрациями, схемами, таблицами, сохранение и редактирование печатных публикаций). <u>Создавать</u> проект (эскиз	Презентация «Печатные публикации» Памятка «План действий при создании печатной публикации» Презентации: «Программы для создания печатных публикаций»	Текущи й		
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	--	--

					или план) итоговой творческой работы.				
13	Иллюстрации в публикациях			Знать: понятие «иллюстрация» Уметь: создавать иллюстрации к рассказам	Практическая работа «Иллюстрирование рассказа»	Презентация «Иллюстрации», папка «Мои рисунки» - папка «Фото» - фотографии по темам	Текущий		
14	Схемы в публикациях: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединения предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий			Знать: понятие и разновидности схем Уметь: создавать схемы с помощью автофигур	Создание схем с помощью инструмента Автофигуры. Блок-схема для описания последовательности действий при готовке блюда Практическая работа «Схемы отношений»	Презентация «Схемы в публикациях», Программа Microsoft Publisher («макрософт паблишер») или Microsoft Word («макрософт ворд») – печатание в три столбца	Текущий		
15	Проверочная работа «Создание печатных публикаций»			Знать: что такое печатная публикация; в каких ситуациях может	. <u>Выполнять</u> итоговую творческую		Тестирование		

				<p>потребоваться умение готовить печатные публикации с помощью компьютера.</p> <p>Уметь: вставлять изображения в печатную публикацию; создавать схемы и включать их в печатную публикацию</p>	<p>работу, используя освоенные операции.</p> <p>Практическая работа: «Знакомство с текстовым редактором»</p> <p>Изучают правила создания текстового документа, виды и назначение шрифтов. Вводятся понятия «размер шрифта», «кегель», «форматирование».</p>				
16	<p>Таблицы в публикациях. Столбцы и строки</p>			<p>Знать: понятие «таблицы», ее основные элементы</p> <p>Уметь: создавать таблицы</p>	<p>Практическая работа «Создание таблицы в публикации»</p>	<p>Презентация «Таблицы в публикациях», учебник</p>	Текущи й		

17	Работа с простыми информационными объектами (текст, таблица, схема, рисунок) Обобщающий урок.			Знать: понятие публикации, основные информационные объекты Уметь: создавать печатные публикации, работать с основными информационными объектами	Практическая работа «Создание печатных публикаций» (проектная работа по выбранной ситуации)	Презентация «Простые информационные объекты», учебник	Текущий		
Модуль 4. Создание электронных публикаций (9 ч)									
18	Электронные публикации	Ценностей семьи и общества и их уважение	Создание гипермедиа сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения	Знать: что такое электронная публикация; в каких ситуациях может потребоваться умение создавать электронные публикации	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или	Презентация «Электронные публикации»,	Текущий		
19	Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет			Знать: что такое электронная публикация; некоторые виды электронных публикаций	<u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например,				
20	Примеры программ для создания электронных публикаций			Знать: программы, предназначенные для создания электронных публикаций	добавление в тексты с иллюстрациями, схемами и таблицами гиперссылок, звуков, музыки, анимации, видео, сохранение и	Презентация «Программы электронных презентаций»,	Текущий		

					редактирование электронных публикаций). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.				
21	Гиперссылки в публикациях			Знать: что такое гиперссылка Уметь: создавать электронные публикации с использованием гиперссылок	Практическая работа «Создание электронной публикации с гиперссылками»	Презентация «Гиперссылки»,	Текущи й		
22	Звук, видео и анимация в электронных публикациях			Знать: какие элементы можно вставлять использовать в электронных публикациях	Изучают способы передачи информации, источники звуковой, зрительной, осязательной, информации, примеры. Рассматривают приёмники информации:	Презентация «Звук, видео и анимация в электронных публикациях»	Текущи й		

					люди и животные – приёмники различных видов информации (на примерах).				
23	Вставка звуков и музыки, анимации и видео в электронные публикации			Знать: какие элементы можно вставлять использовать в электронных публикациях Уметь: вставлять различные объекты в созданную электронную публикацию	Практическая работа «Вставка различных объектов в электронные публикации»	Программа Microsoft Power Point (Майкрософт Пауэр Пойнт)	Текущий		
24-25	Алгоритм создания электронной публикации.			Знать: этапы создания электронной публикации Уметь: создавать электронные публикации с использованием различных информационных объектов	Изучают правила и способы создания презентаций. Практическая работа «Подготовка презентации»	Различные примеры электронных публикаций (презентация PowerPoint, тест в этой презентации, диски «Природа России», «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия»)	Текущий		
26	Проверочная работа <i>«Создание электронных публикаций»</i>			Знать: что такое электронная публикация; в каких ситуациях может потребоваться умение	На основании изученного ранее материала самостоятельно создают		Тестирование		

				создавать электронные публикации; некоторые виды электронных публикаций. Уметь: создавать простейшие электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию	презентацию «Наша школа»				
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--	--	--	--

Модуль 5. Поиск информации (8 ч)

27	Основные источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть	Уважение к информации о частной жизни и информации о результатах других людей	Оценивание получающего продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости и коррекции либо продукта, либо замысла	Знать: что такое поиск, источники для компьютерного поиска	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым	Презентация «Цифровые носители информации», CD - диск «Домашние цветы». Компания «Новый диск». Серия «Мир цветов». Всё о растениях, правильный уход, размножение, здоровье растений, каталог	Текущи й		
28	Интернет,			Знать: понятие	словам, выбор	Презентация	Текущи		

	постоянная память компьютера.			«Интернет», понятие и назначение постоянной памяти компьютера	подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений). Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.	«Интернет», Презентация «Постоянная компьютерная память», Энциклопедия комнатных растений http://www.rastishki.ru/program/	й		
29	Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях,		Поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных	Знать: различные способы компьютерного поиска информации	Нахождение и запуск поисковой системы. Составление запроса по ключевым словам (индивидуальное задание в соответствии с содержанием газеты). Копиро	Презентация «Способы компьютерного поиска», Флэш-диск с фотографиями Цифровой фотоаппарат. (достопримечательности нашего города)	Текущий		

	использование специальных поисковых систем. Поисковые системы.		хранилища информационных образовательных ресурсов;		вание материалов и сохранение. <i>Начало работы над проектом новогодней классной газеты</i>				
30	Программы для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет			Знать: программы для локального поиска, понятие и назначение поисковой системы		Презентация «Программы для поиска и поисковые системы»	Текущий		
31	Простейшие приемы поиска информации: по ключевым словам, каталогам.			Знать: простейшие приемы поиска информации Уметь: применять простейшие приемы поиска информации	Практическая работа «Поиск информации»	Программа Microsoft Power Point (Майкрософт Пауэр Пойнт) Папка «Звуковые эффекты и анимация»	Текущий		
32	Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.	Целеустремленности и настойчивости в достижении целей	Использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения	Знать: понятие и назначение поисковых запросов Уметь: использовать, уточнять поисковые запросы, сохранять полученные результаты	Практическая работа «Использование запросов для поиска информации»				
33	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.		коммуникативных, познавательных и творческих задач.	Знать: способы поиска изображения Уметь: осуществлять поиск и сохранения найденных	Практическая работа «Поиск изображений»	Программа Microsoft Power Point (Майкрософт	Текущий		

				изображений		Пауэр Пойнт) Памятка «Создание презентаций»			
34	Проверочная работа <i>«Поиск информации»</i>			Знать: как составлять запрос на поиск информации по ключевым словам. Уметь: искать, находить и сохранять тексты и изображения, найденные с помощью поисковых систем.	Выполняют практическую самостоятельную работу по созданию буклета «Познакомьтесь с нашим классом»		Тестирование		

Материально – техническое обеспечение образовательной программы

В соответствии с требованиями современного санитарного законодательства (СанПиН 2.2.2.542-96 «Гигиенические требования к видео-дисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы») для занятий детей используется компьютерная техника, которая имеет санитарно-эпидемиологическое заключение о ее безопасности для здоровья детей.

Помещение, где эксплуатируются компьютеры, имеет искусственное и естественное освещение. Поверхность пола обладает антистатическим покрытием

Компьютерный класс, котором проводятся занятия оснащен классной доской, столами и стульями для обучающихся и педагога, компьютерами, шкафами, мультимедийным проектором, DVD-проигрывателем, принтером.

Перечень учебно-методического обеспечения

Методические пособия

1. А.В. Горячев, Информатика. 3 класс. Методические рекомендации для учителя/ Авт.: Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И.. - М.: «Баласс», 2017.
2. А.В. Горячев, Информатика. 4 класс. Методические рекомендации для учителя/ Авт.: Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И.. - М.: «Баласс», 2017.
3. Горячев А. В., Островская Е. М. Графический редактор TuxPaint для школьников. Справочник-практикум, - М.: «Баласс», 2017. – 80 с.

4. Горячев А. В. Дизайн интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников - М.: «Баласс», 2017. – 128 с.
5. Горячев А. В., Островская Е. М. Конструктор мультфильмов "Мульти-пульти": Справочник-практикум для школьников - М.: «Баласс», 2017. – 96 с.
6. Горячев А. В., Островская Е. М. Конструктор игр для школьников: Справочник-практикум для учащихся 3-4 классов - М.: «Баласс», 2017. – 64 с.

Учебные пособия

1. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2017. – 80 с.: ил.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2017. – 80 с.: ил..

Медиаресурсы

Презентации к урокам.

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.

Список литературы

Для обучающихся

«Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2009 год

Программы курса информатики для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы «Информатика» (ФГОС)/ Составитель Н.В.Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012,

Программы для ОУ: Информатика. 3-4 классы /Составитель М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007,

Авторской программы Горячева А.В., рекомендованной Министерством образования Российской Федерации.

И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год

Сборник «Задачи для развития логики».

Для педагога

Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 2-11 классы. – М.: «Просвещение», 2005 г.

Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2004 год

Д.В. Клименченко «Задачи по математике для любознательных», Москва, «Просвещение», 1992 год.

Л.А.Анеликова «Алгоритмика в теории и практике», Москва, «Солон-Пресс», 2007год.

Белова Г.В. «Программирование в среде ЛОГО», Москва, «Солон-Пресс», 2007год.

Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),

С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год

Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Арифметические исполнители // Информатика и образование. № 6, 1990, с. 3—12.

Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Информация вокруг нас // Информатика и образование. № 1, 1990, с. 29—38.

Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год