

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя
общеобразовательная школа № 11 города Кинеля городского округа Кинель Самарской
области

«РАССМОТРЕНО»

на заседании МО
классных руководителей
Руководитель МО
Бакулина С.Б.
протокол № 1
«25» августа 2022 г

«ПРОВЕРЕНО»

Зам. директора по ВР
ГБОУ СОШ №11 г.Кинеля
Немцева Ю.В.

«26» августа 2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
ГБОУ СОШ №11 г.Кинеля
Лозовская О.А.

Приказ №547-ОД
«29» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности (курса)
«ИНФОЗНАЙКА»
(название в именительном падеже)

Уровень реализации рабочей программы (нужное подчеркнуть):
базовый, углубленный

для 2-4 классов

Составитель(и): Никитина Е.С.
«Обсуждено»

на Педагогическом совете

протокол № 1

от «29» августа 2022 г.

Кинель, 2022г.

*«Скажи мне – и я забуду,
покажи мне – и я запомню,
вовлеки меня – и я научусь».*

I. Пояснительная записка

Общая характеристика курса

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

Рабочая программа кружка «Инфознайка» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программой начального общего образования, а также методических рекомендаций и примерной программы по организации внеурочной деятельности учащихся начальной школы. Рабочая программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. *умение учиться*. В соответствии со стандартом начального общего образования целью реализации основной образовательной программы является обеспечение планируемых образовательных результатов трёх групп: личностных, метапредметных и предметных. Рабочая программа нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики кружка «Инфознайка» особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности. Многие составляющие ИКТ-компетентности входят и в структуру комплекса универсальных учебных действий. Таким образом, часть предметных результатов образования в курсе кружка по информатике входят в структуру метапредметных, т. е. становятся непосредственной целью обучения и отражаются в содержании изучаемого материала. При этом в содержании курса кружка «Инфознайка» значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер. В результате удельный вес метапредметной части содержания курса кружка по информатике оказывается довольно большим (гораздо больше, чем у любого другого курса в начальной школе). Поэтому курс кружка «Инфознайка» имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем начального образования в части формирования ИКТ-компетентности и универсальных учебных действий. В современном образовании коренным образом изменены цели и задачи, акцент перенесён с «усвоения знаний» на формирование «компетентности», происходит переориентация образования на личностно-ориентированный подход; школы обеспечиваются компьютерами. Это способствует

внедрению новых педагогических технологий в учебно-воспитательный процесс школы, - обучение в сотрудничестве, разноуровневое обучение, и др.

Среди педагогических технологий особое место занимает проектная деятельность. Одной из форм проектной деятельности является разработка и выполнение учебных проектов. Обучение проекту на начальном этапе обучения – первый шаг к исследовательской работе. Вот почему так важно с первых шагов дать почувствовать учащимся вкус к творчеству.

Программа предусматривает получение учащимися теоретических знаний и практического навыка работы на компьютере. Обучение по программе не требует базовых знаний по информационным технологиям. В основе программы используется такой тип воспитательной системы, как индивидуально – личностной ориентации учащихся. Видом воспитательной системы является развитие индивидуальности и самореализация при создании информационных ресурсов.

Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

- Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).
- Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
- 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 PAINT, WORD, PUBLISHER, POWER POINT.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности.
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.
- Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Формы занятий

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Описание места в учебном плане

Учебный курс «Инфознайка» во 2-4 классах реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Используется время, отведенное на внеурочную деятельность.

Форма реализации курса – кружок.

Программа рассчитана на 102 часа за 3 года, 1 час в неделю.

Ценностные ориентиры содержания курса

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру универсальных учебных действий. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- основы информационной грамотности, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, совокупность;
- основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров для решения информационных задач;
- основы коммуникационной компетентности. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

II. Содержание учебного материала

2 класс

Модуль «Информация вокруг нас» (20 часов)

Правила поведения в компьютерном классе. Виды информации. Источники и приемники информации. Носители информации. Кодирование информации. Информация и данные.

Текстовые данные. Графические данные. Число, числовая информация, десятичное кодирование, двоичное кодирование, числовые данные.

Учащиеся должны знать:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- виды информации по способу восприятия
- определение источников и приёмников информации;
- определение носителей информации;
- способы кодирования сообщений при помощи правил и кодовых таблиц;
-

Учащиеся будут уметь:

- называть органы чувств человека;
- называть виды информации по способу восприятия;
- приводить примеры источников, приёмников информации;
- приводить примеры носителей информации в древности и в наши дни;
- кодировать и декодировать сообщения при помощи кодовых таблиц и правил;
- приводить примеры графической, числовой, текстовой информации.
- решать простейшие информационные задачи на кодирование и декодирование с использованием таблицы соответствия.

Модуль «Знакомство с компьютером» (4 ч)

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 должны 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» (10 ч)

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

Учащиеся должны 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.

3 класс

Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)» (4 ч)

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 должны 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» (8 ч)

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 должны 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» (8 ч)

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 должны 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 презентации» (10 ч)

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему. 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.

Учащиеся должны уметь:

- создавать презентации на Power Point;
- 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 «Поиск информации» (4 ч)

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 должны 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.

4 класс

Модуль «Создание электронных публикаций» (9 ч)

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 должны 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 «Создание проектов домов и квартир» (10 ч)

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 должны 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 мультфильмов» (15 часов)

Анимация. Компьютерная анимация. Этапы создания мультфильма. Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-Пульт»

Учащиеся должны уметь:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений в конструкторе «Мульти-Пульт»;
- использовать основные операции при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом.
- 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.

III. Результаты освоения содержания курса

Личностные результаты:

- 1) формирование уважительного отношения к иному мнению;
- 2) овладение начальными навыками компьютерной грамотности в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 3) развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 4) развитие самостоятельности в информационной деятельности;
- 5) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 6) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 7) наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным ценностям.

Метапредметные результаты:

Метапредметные результаты включают освоенные универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

Познавательные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

- использование различных способов обработки, анализа и организации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Регулятивные результаты:

- принимать и сохранять учебные цели и задачи;
- умение планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способность конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использовать речь для регуляции своего действия, осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки;
- адекватно воспринимать предложения учителей и товарищей по исправлению допущенных ошибок.

Коммуникативные результаты:

- 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;
- умение ставить вопросы, формулировать свои затруднения;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- готовность обращаться за помощью и предлагать помощь;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины:

Должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- возможности программы Publisher;
- назначение и работу программы Power Point.

- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- возможности конструктора мультфильмов «Мульти-Пульти».

Должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Paint, Word, Publisher, Power Point;
- создавать презентацию, используя возможности Power Point;
- создавать мультфильм, используя возможности конструктора «Мульти-Пульти»;
- работать с электронной почтой.

Формы и методы оценивания результатов обучения

Сегодня, в условиях личностного ориентированного обучения, все чаще происходят: смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме; перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах проектов. Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса или практических заданий. Для изучения курса предусмотрено использование мультимедийных технологий, таких как презентации, участие в сетевых конкурсах и проектах. На учебных и практических занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований техники безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

IV. Тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Темы, разделы, содержание занятий	Кол-во часов	Дата	Цель	Форма работы
Модуль «Информация вокруг нас» (20 часов)					
1	Человек и информация	1		Познакомить обучающихся с понятием «информация», ее видами. Знакомство с источниками и приемниками информации	Беседа, опрос, работа в группах, самостоятельная работа
2	Какая бывает информация	1			
3	Источники информации	1			
4	Приемники информации	1			
5, 6	Носители информации	2		Знакомство с носителями информации и их назначением.	
7, 8	Кодирование информации	2			
9, 10	Письменные источники информации	2			
11, 12	Языки людей и языки программирования	2		Показать учащимся способы кодирования информации. Сформировать представления о функциях и отличиях естественных и искусственных языков, используемых людьми.	
13	Текстовые данные	1		Сформировать у обучающихся представление о формах представления информации	
14	Графические данные	1			
15	Числовая информация	1			
16	Десятичное кодирование	1			
17, 18	Двоичное кодирование	2			
19, 20	Числовые данные	2			
Модуль «Знакомство с компьютером» 4 часа					
21	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе	1		Введение правил поведения в компьютерном классе	Беседа
22	Устройство компьютера. Компьютерные программы. Операционная система.	1		Составление знаково-символических моделей,	Практическая работа.

	<i>Практическая работа</i>			пространственно-графических моделей реальных объектов, создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное.	
23	Рабочий стол. Компьютерная мышь. <i>Практическая работа</i>	1			
24	Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. <i>Практическая работа</i>	1			

Модуль «Создание рисунков» (10 ч)

25	Компьютерная графика	1		Дать первоначальные представления о современных информационных технологиях, а также сформировать первичные навыки работы на компьютере	Планирование и организация учебной деятельности обучающимися, наблюдение, обсуждение, составление плана действий для выполнения поставленной задачи.
26	Примеры графических редакторов. Панель инструментов. <i>Практическая работа</i>	1			
27,28	Знакомство с палитрой. Создание рисунков с помощью автофигур.	2			
29	Редактирование и исправление рисунка, фотографии	1			
30,31	Создание рисунков с помощью инструментов редактора Paint	2			
32,33	Копирование фрагментов рисунков в редакторе Paint. Заливка цветом.	2			
34	Проект «Мой город»	1			

3 класс

№ п/п	Темы, разделы, содержание занятий	Кол-во часов	Дата	Цель	Форма работы
Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)» (4 ч)					
1	Повторение правил работы с ПК	1		Повторить материал 3 класса и правила техники безопасности	Беседа, практическая работа (опросы, интервью, беседы).
2	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла	1		Знакомство с понятием «упорядоченный список» и различными способами	Работа со справочной литературой, практическая работа «Поиск дополнительной информации»

				упорядочивания	
3	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).	1		Формирование навыка использования информации	Беседа, практическая работа
4	Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	1			Практическая работа

Модуль «Создание текстов» (8 ч)

5	Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы.	1		<p>Научить:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	Беседа
6	Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма.	1			Практическая работа
7,8	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.	2			
9,10	Оформление текста. Выбор шрифта,	2			Практическая работа

	размера, цвета и начертания символов.				
11	Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.	1			Практическая работа
12	Проект «Моя первая сказка»	1		Набор текста сказки собственного сочинения	Индивидуальный проект
Модуль «Создание печатных публикаций» (8 ч)					
13	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.	1			Беседа
14	Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем.	1		Поиск и выделение необходимой информации	Работа в группах
15,16	Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений, схемы, отражающие расположение и соединение предметов, схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий.	2		Научить: <ul style="list-style-type: none"> • вставлять изображения в печатную публикацию • создавать схемы и включать их в печатную публикацию • создавать таблицы и включать их в печатную публикацию. 	Практическая работа
17,18	Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	2			
19,20	Проект «Моя	2		Формирование	Работа в группах, парах

	газета»			умений ставить учебные цели, планировать свои действия	
--	---------	--	--	--	--

Модуль «Создание презентаций» (10 ч)

21	Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация.	1		Знакомство с информационными объектами (табличные модели, изображения)	Работа в группах
22	Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.	1			
23,24	Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.	2		Изучение объектной структуры текстового и графического документов и на этой основе быстрое овладение навыками работы в текстовом процессоре, графическом редакторе и редакторе презентаций.	Практическая работа
25, 26	Вставка рисунка, фотографии. Работа с рисунком	2			
27, 28	Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.	2			
29	Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация.	1			
30	Проект «Мой первый мультик»	1			

Модуль «Поиск информации» (4 ч)

31	Источники информации для компьютерного поиска: Компакт-диски CD («си-ди») или диски DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память своего компьютера.	1		Научить: <ul style="list-style-type: none"> • искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах • искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах. 	беседа
32	Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск	1			Практическая работа

	файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы.				
33	Примеры программ для локального поиска и поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.	1			Практическая работа в группах
34	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	1			Практическая работа

4 класс

№ п/п	Темы, разделы, содержание занятий	Кол-во часов	Дата	Цель	Форма работы
Модуль «Создание электронных публикаций» (9 ч)					
1	Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет	1		<p>Научить:</p> <ul style="list-style-type: none"> создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок 	Беседа
2, 3	Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях.	2		<ul style="list-style-type: none"> включать в электронную публикацию звуковые, видео и 	Практическая работа

	Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях.			анимационные элементы.		
4, 5	Вставка звуков и музыки в электронные публикации.	2				
6, 7	Вставка анимации и видео в электронные публикации.	2				Работа в парах
8, 9	Проект «Моя презентация»	2				

Модуль «Создание проектов домов и квартир» (10 ч)

10, 11	Проектирование. Компьютерное проектирование.	2		Развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ	Практическая работа
12, 13	Интерьер. Дизайн. Архитектура.	2			
14, 15	Примеры программ для проектирования зданий.	2			
16, 17	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.	2			
18, 19	Проект «Мой дом»	2		Создание проекта собственного дома мечты	Индивидуальный проект

Модуль «Создание мультфильмов» (15 часов)

20	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Немного об истории анимации	1			
21	Знакомство с техникой создания мультфильма. Виды мультипликации	1		Изучить основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Технологии	Беседа
22, 23	Написание сценария к мультфильму (в Microsoft Word)	2			Практическая работа
24	Основные операции при	1			

	создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»			объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти-пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом.	
25	Выбор фона. Работа с предметами.	1			
26	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	1			
27	Анимация актёра. Смена действия актёра.	1			
28	Одновременное действие актеров	1			
29	Выбор звука и музыкального сопровождения.	1			
30	Работа с текстом. Анимация текста.	1			
31-34	Проект «Наша сказка»	4		Создание собственного мультфильма	Индивидуальный проект

V. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество	Примечание
1. ИКТ-средства		
Персональный компьютер	10	
Проектор	1	
Интерактивная доска	0	
Принтер	1	
Сканер	1	
Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети	1	
Устройства ввода-вывода звуковой информации гарнитура	10	
Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами		
Клавиатура	10	
Мышь	10	
Программные средства		
▪ Операционная система.	10	
▪ Антивирусная программа.	10	
▪ Программа-архиватор.	10	
▪ Текстовый редактор,	13	
растровый и векторный графические редакторы.	10	
▪ Программа разработки презентаций.	10	
▪ Браузер	10	
2. Демонстрационные пособия		
Презентации по темам курса		

VI. Планируемые результаты изучения учебного курса

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения.