

## Республика Карелия

<p>«Рассмотрено на заседании»: педагогического совета школы</p> <p>протокол № 12__ от 05.06.2024 г.</p> <p>МОУ «СОШ №3 п. Новая Вилга»</p>	<p>«Утверждаю»: директор школы МОУ «СОШ №3, п. Новая Вилга»</p> <p>_____ / Корнева А. А./</p> <p>Приказ № 95-о от 05 .06.2024 г.</p>
--	--

### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** Общеинтеллектуальной направленности

### **ИНФОРМАТИКА**

**Возраст детей – 8 -10 лет**

**Срок реализации - 1 год**

Составитель программы:  
Боровкова А.А. – учитель физики  
Михайлова У.А. – учитель  
начальных классов

п. Новая Вилга

2024 г

## 1. Пояснительная записка

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);

3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.

4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;

5. Инструктивно – методического письма «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год».

6. СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);

7. Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

**Направленность** программы «Информатика» – общеинтеллектуальная.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

**Новизна программы**

Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа в среде Логомиры, Code - студия), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

## **Актуальность**

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

**Педагогическая целесообразность** начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

### **Психолого-педагогические принципы:**

- Принцип индивидуального подхода к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности.
- Принцип гуманистичности, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога.
- Принцип превентивности: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций.
- Принцип научности отражает важнейший выбор практических психологов в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников. Реализация данного принципа предполагает участие субъектов психологического сопровождения в опытно-экспериментальной работе, а также в создании и апробировании самостоятельно создаваемых методик диагностики и коррекции.
- Принцип комплексности подразумевает организацию различных специалистов, всех участников учебно-воспитательного процесса в решении задач сопровождения: классных руководителей, учителей, педагога-психолога, социального педагога, учителя-логопеда, администрации и др.;
- Принцип «на стороне ребенка»: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебно-воспитательного процесса;
- Принцип активной позиции ребенка, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, но научить его решать проблемы самостоятельно, создать способности для становления способности ребенка к саморазвитию;

- Принципы коллегиальности и диалогового взаимодействия обуславливают совместную деятельность субъектов психологического сопровождения в рамках единой системы ценностей на основе взаимного уважения и коллегиального обсуждения проблем, возникающих в ходе реализации программ.

- Принцип системности предполагает, что психологическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области социальных наук, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов.

- Принцип рациональности лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы. В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

**Целью обучения** по программе «Информатика» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

**Задачи обучения:**

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

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить

внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа «Информатика» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Задачи воспитания обучающихся в общеобразовательной организации:

- усвоение ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

### **Ценностные ориентиры содержания**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. 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, диаграмма, цепочка, совокупность;

- *основы ИКТ-квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) 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.

**Опора на требования ФГОС** осуществляется посредством изложения содержания таким образом, чтобы УМК «Информатика» для 1–4 классов полностью соответствовал понятийному аппарату и функционально-деятельностным компонентам предмета.

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия» (УУД). Под универсальными учебными действиями понимаются обобщенные способы действий, открывающие возможность широкой ориентации учащихся как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целей, ценностно-смысловых и операциональных характеристик.

Формирование УУД происходит на любом занятии в начальной школе, но особенностью кружка «Информатика» является целенаправленность формирования именно этих умений. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «Информатика», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Кроме формирования и развития УУД, на занятиях кружка «Информатика» дети учатся:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.

6. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам* (возрастанию и убыванию).

7. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

8. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

### **Характеристика возрастной группы учащихся**

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 7 - 10 лет в течение четырех учебных лет.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Однако от учителя требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

### **Продолжительность реализации программы**

Представленная программа организации работы кружка «Информатика» реализуется в течение четырех лет: в 1, 2, 3, 4 классах начальной школы.

Программа предусматривает работу кружка: 1 час в неделю, 34 часа - во 2 -4 классах.

### **Формы и режим занятий**

*Формы организации внеурочной деятельности:*

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие,
- комбинированное учебное занятие,
- Практическое занятие,
- демонстрация,
- игры.

*Режим занятий:*

Занятия проводятся: 1 раз в неделю.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, защиты проектной работы (в конце каждого года).

## Второй класс

### 2. Тематическое планирование

№ п/п	Изучаемые блоки занятий	Количество часов	
		Теорити ческая работа	Практи ческая работа
1	Вводные занятия	1	0
2	Знакомство с компьютером	2	2
3	Графический редактор PAINT	4	6
4	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	1	2
5	Текстовый редактор WORD	3	5
6	Развивающие игры	5	0
7	Алгоритмы	1	3
<b>Итого</b>		<b>34</b>	

№	ТЕМА	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1
2	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером.	1
3	Знакомство с компьютером. Программы.	1
4-5	Папки, файлы. Сохранение, переименование файлов.	2
6	Обзорное знакомство графическим редактором PAINT	1
7	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение.	1
8	Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов	1
9-11	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения	3
12-13	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.	2
14-15	Проект «Создание открытки»	2
16-18	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	3
19	Знакомство с текстовым редактором Word.	1
20	Правила ввода и удаления символов.	1
21-22	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	2
23	Работа с клавиатурным тренажером	1
24-27	Форматирование текста	4
28	Меню «Файл».	1
29	Меню «Главная».	1
30	Меню «Вставка»	1
31	Сетевые технологии. Интернет.	1
32-34	Проект «Создание мини-реферата.»	3

### 3. Содержание курса

**Тема 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.**

**Тема 2. Информация вокруг нас. Роботландия.**

- Давайте знакомиться!
- Роботландская икра
- Основные части компьютера
- Устройства ввода/вывода

**Тема 3. Графический редактор PAINT**

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание и хранение документа.
- Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.
- Выполнение раскраски в редакторе PAINT
- Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

**Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»**

- Назначение программы. Структура окна.
- Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.
- Тренажеры по набору текста.

**Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»**

- Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.
- Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

**Тема 6. Текстовый редактор WORD**

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.
- Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).
- Создание, хранение и считывание документа.
- Итоговая работа по WORD.

**Тема 7. Развивающие игры.** Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения дерева игры.

**Тема 8. Алгоритмы**

Работа в CODE - студии (1 курс)

**4. Планируемые результаты: по окончании определенного этапа программы обучающийся начальной школы должен:**

**2-й класс**

*Личностные результаты.*

**К концу обучения учащиеся должны знать:**

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

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;

- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор, CODE.org.

*Метапредметные результаты:*

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

*Личностные УУД:*

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

*Регулятивные УУД:*

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

*Познавательные УУД:*

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

*Коммуникативные УУД:*

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

## Третий класс

### 2. Тематическое планирование

№ п/п	Изучаемые блоки занятий	Количество часов	
		Теоритическая работа	Практическая работа
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1	0
2	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	1	0
3	Папки, файлы. Сохранение, переименование файлов.	0,5	0,5
4	Знакомство с текстовым редактором Word. Правила ввода и удаления символов.	1	2
5	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	1	2
6	Меню «Файл». Меню «Главная». Редактирование текста	1	3
7	Набор текста.	0,5	2,5
8	Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки	1	3
9	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	1	2
10	Творческий проект. Оформление брошюры	1	2
11	Сетевые технологии. Интернет. Поиск информации.	1	2
12	Оформление реферата.	1	4
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	

№	ТЕМА	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1
2	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы	1
3	Папки, файлы. Сохранение, переименование файлов.	1
4	Знакомство с текстовым редактором Word.	1
5-6	Правила ввода и удаления символов.	2
7	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	1
8-9	Работа с клавиатурным тренажером	2
10	Меню «Файл».	1
11	Меню «Главная».	1
12-13	Редактирование текста	2
14-16	Набор текста.	3
17	Меню «Вставка»	1
18-20	Создание пригласительной открытки.	3
21-23	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	3
24-26	Творческий проект. Оформление брошюры.	3
27-28	Сетевые технологии. Интернет.	2
29	Поиск информации.	1
30-34	Оформление реферата.	5

### 3. Содержание курса

**Тема 1. Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?**

**Тема 2. Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации**

**Тема 3. Графический редактор PAINT.**

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание и хранение документа.
- Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.
- Выполнение рисунка.

**Тема 4. Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)**

**Тема 5. Работа на клавиатурном тренажере.**

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

**Тема 6. Работа в текстовом процессоре WORD.**

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.
- Основные объекты редактора
- Создание, хранение и считывание документа.
- Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).
- Режим вставки (символов, рисунков).
- Рисунок в WORD. Параметры страницы.
- Копирование и перемещение текста.
- Итоговая работа по WORD.

**Тема 6. Создание презентаций с помощью PowerPoint.**

Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.

Работа со стилями, анимацией, .

Создание нового слайда, фон слайда.

Вставка рисунков и других объектов на слайд.

**Тема 7. Разработка компьютерной программ.**

Работа в среде программирования «CODE - студии (3 курс)».

**Тема 8. Сетевые технологии.**

Интернет. Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.

**4. Планируемые результаты: по окончании определенного этапа программы обучающийся начальной школы должен:**

**3-й класс**

*Личностные результаты.*

**К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работы стандартной программы «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;

- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбрать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Code.org.

*Метапредметные результаты:*

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

*Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать

свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;

- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

*Регулятивные УУД:*

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

*Познавательные УУД:*

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

*Коммуникативные УУД:*

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

## Четвертый класс

### 2. Тематическое планирование

№ п/п	Изучаемые блоки занятий	Количество часов	
		Теоритическая работа	Практи ческая работа
1	Вводное занятие	1	0
2	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации.	1	0
3	Устройства ввода/вывода информации.	1	0
4	Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел).	1	1
5	Знакомство редактором презентаций PowerPoint.	1	1
6	Правила составления презентации	1	1
7	Возможности программы PowerPoint (добавление картинок, арт текстов)	1	1
8	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации. Презентации с вложениями. Гиперссылки.	1	2
9	Работа в программе PowerPoint. Творческий проект на выбранную тему.	1	3
10	Исполнители вокруг нас.	1	0
11	Алгоритм. Линейный алгоритм. Алгоритмы.	5	10
12	Сетевые технологии. Почтовые сервисы.	0,5	0,5
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	

№	ТЕМА	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1
2	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации.	1
3	Устройства ввода/вывода информации.	1
4-5	Элементарные вычисления на калькуляторе. (Сложение и вычитание чисел).	2
6-7	Знакомство редактором презентаций PowerPoint	2
8-9	Правила составления презентации.	2
10-11	Возможности программы PowerPoint (добавление картинок, арт текстов).	2
12	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.	1
13	Презентации с вложениями.	1
14	Гиперссылки	1
15-17	Работа в программе PowerPoint. Творческий проект на выбранную тему.	3
18	Исполнители вокруг нас	1
19	Алгоритм. Линейный алгоритм. Блок-схемы.	1
20-21	Алгоритмы с ветвлением.	2

<b>22</b>	Алгоритмы с ветвлением. Блок-схемы	<b>1</b>
<b>23-24</b>	Алгоритмы с повторением.	<b>2</b>
<b>25</b>	Алгоритмы с повторением. Блок-схемы	<b>1</b>
<b>26-27</b>	Исполнитель Робот-Blockly. Линейный алгоритм	<b>2</b>
<b>28-30</b>	Исполнитель Робот-Blockly. Алгоритмы с ветвлением.	<b>3</b>
<b>31-33</b>	Исполнитель Робот-Blockly. Алгоритмы с повторением.	<b>3</b>
<b>34</b>	Сетевые технологии. Почтовые сервисы.	<b>1</b>

### 3. Содержание курса

#### Тема 1. Вводное занятие

**Тема 2. Устройство ПК.** Монитор. Системный блок. Кулер (система охлаждения). Дисковод. Блок питания. Внешние устройства

#### Тема 3. Графический редактор PAINТ.

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание и хранение документа.
- Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.
- Выполнение рисунка.

#### Тема 4. Элементарные вычисления на калькуляторе

#### Тема 5. Работа на клавиатурном тренажере.

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

#### Тема 6. Работа в текстовом процессоре WORD.

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.
- Основные объекты редактора
- Создание, хранение и считывание документа.
- Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).
- Режим вставки (символов, рисунков).
- Рисунок в WORD. Параметры страницы.
- Копирование и перемещение текста.
- Итоговая работа по WORD.

#### Тема 6. Создание презентаций с помощью PowerPoint.

- Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.
- Работа со стилями, анимацией.
- Создание нового слайда, фон слайда.
- Вставка рисунков и других объектов на слайд.

#### Тема 7. Алгоритмы.

- Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов.
- Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.
- Составление словесных алгоритмов.
- Описание алгоритмов.
- Основные свойства алгоритмов.
- Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем.
- Работа в среде «Логомиры» и «code- студия».

#### Тема 8. Сетевые технологии.

Интернет. Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.

**4. Планируемые результаты: по окончании определенного этапа программы обучающийся начальной школы должен:**  
**4-й класс**

*Личностные результаты.*

**К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартной программы «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов;

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбрать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Логомиры, Code.org.
- работать с разными видами информации
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- осуществлять отбор нужной информации.

*Метапредметные результаты:*

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, окружающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

#### *Личностные УУД:*

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

#### *Регулятивные УУД:*

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

#### *Познавательные УУД:*

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

### *Коммуникативные УУД:*

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

### **5. Материально-техническое обеспечение программы**

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

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

- один компьютер на рабочем месте учителя;
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет;
- целевой набор ЦОР
- цифровые зоны: алгоритмическая (решение логических задач, компьютерное моделирование в учебных средах на сайте Единой коллекции ЦОР [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)).

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

- компьютерный класс (сеть, сервер);
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет;
- ресурс на сайте Единой коллекции ЦОР [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru);
- ресурс Code.org;
- сетевой набор ЦОР для поддержки работы учащихся при обучении информатике на компакт-дисках.

## **6. Методическое обеспечение программы**

Методическое обеспечение программы включает в себя описание:

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

## **7. Литература, используемая учителем**

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

### **Электронное сопровождение УМК:**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- Азбука Роботландия (<http://robotlandia.10lic.ru/abc/index.htm>)
- Code (<https://code.org/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)
- Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г.