

Приложение

Областное государственное казенное общеобразовательное учреждение
«Ивановская коррекционная школа-интернат №2»
153027, Иваново, ул. Маршала Жаворонкова, 3 тел./факс (4932) 33-23-68
e-mail: iv.shkola4vida@mail.ru ИНН/КПП 3702315222/370201001

Рассмотрено
на заседании педагогического
совета
протокол № 1
от 29 августа 2023 г.

Утверждаю
Директор ОГКОУ
«Ивановская коррекционная школа-интернат №2»
Смирнова Т.В.
Приказ № 120 от «1» сентября 2023г.



Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Удивительная информатика»
1-4 класс
на уровень (начального, основного, среднего) общего образования
Вариант 4.2

Год составления программы: 2023

СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Содержание программы	4
3. Планируемые результаты освоения учебного предмета	6
3.1. Личностные результаты	8
3.2. Метапредметные результаты.....	8
3.3. Предметные результаты.....	9
4. Тематическое планирование.....	12
5. Приложение к программе.....	19
5.1. Календарно-тематическое планирование.....	19
5.2. Виды контроля:	8
5.3. Материально-техническое обеспечение.....	8

1. Пояснительная записка.

Общая характеристика курса

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе. Изучение информатики и информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей).

Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка.

Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Программа ориентирована на формирование элементов операционного стиля мышления учащихся, практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся.

Осваивая компьютер в младших классах, учащиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

Цель данного курса: дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе на компьютере с офисным пакетом Microsoft Office, текстовым редактором Word, графическим редактором.

Основные задачи программы:

- формирование общеучебных умений: логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- формирование умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- формирование понятий "команда", "исполнитель", "алгоритм" и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;
- привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Содержание программы данного курса построено на следующих дидактических *принципах*:

- отбор материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического и алгоритмического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке;
- **соответствие** санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Изучение основ информатики в начальной школе осуществляется через:

- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- **воспитание** интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Коррекционные задачи:

Изучение клавиатурных команд для работы на персональном компьютере.

- Формирование информационной компетентности.
- Воспитание информационной и коммуникативной культуры.
- Формирование цифровой грамотности.
- Развитие умений и навыков виртуального общения.

Особенности распределения программного материала по годам обучения

Программный материал курса внеурочной деятельности «Удивительная информатика» распределяется на четыре года обучения 1а-4 классы;

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.

Практические занятия проводятся в компьютерном кабинете. При выполнении практических заданий учащиеся овладевают элементарными приемами компьютерной грамотности, осваивают среду различных обучающих и развивающих компьютерных программ, развивают свои коммуникативные навыки.

Место курса в плане внеурочной деятельности

В рамках внеурочной деятельности АООП НОО слабовидящих обучающихся программа факультативного курса «Удивительная информатика» рассчитана на 4 года с 1а по 4 классы. В 1а – 4 классы по 34 часов в год. Всего 136 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

2. Содержание программы

1-А класс

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 2 год»

Компьютер

Правила поведения в кабинете информатики. Применение компьютеров. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера. Клавиатура, работа на клавиатуре. Мышь. Пиктограммы. Системный блок. Периферийные устройства (принтер, сканер, МФУ).

Информационные технологии

Работа с мышью. Работа на клавиатуре. Правила работы на клавиатуре. Графика. Программы для рисования. Головоломки. Знакомство с возможностями графического редактора PAINT. Рисование. Цвета. Графические примитивы. Раскрашивание компьютерных рисунков. Проект «Сад». Конструирование. Гимнастика для рук.

Текстовый редактор Word. Общий вид окна. Набор и редактирование текста.

Информация

Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Способы представления и передачи информации. Виды информации.

Элементы логики. Высказывание: истинное и ложное. Сопоставление. Множества. Отношения между множествами. Объединение, пересечение множеств.

План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.

Модели. Моделирование.

Алгоритм. Планирование действий. Способы представления алгоритмов. Словесный, графический алгоритмы.

2 класс

Компьютер

Правила поведения в кабинете информатики. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук. Компьютер и его основные устройства. Хранение информации на компьютере. Файлы и папки.

Информационные технологии

Пиктограммы. Компьютерные программы. Обучающие и игровые программы.

Графика. Программы для рисования. Графика. Графика. Знакомство с возможностями графического редактора PAINT. Рисование. Графический редактор. Цвета. Графические примитивы. Раскрашивание компьютерных рисунков. Гимнастика для рук.

Текстовый редактор Word. Общий вид окна. Набор и редактирование текста. Работа с таблицами. Вставка и заполнение таблиц. Проект «Расписание». Вставка и редактирование надписей. Проект «Визитка».

Интерфейс и функции программы для создания презентаций PowerPoint. Макет слайда. Графические возможности редактора PowerPoint. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.

Информация

Информация и органы чувств. Общение как информационный процесс. Элементы логики. Слова-кванторы. Отношения между множествами. Объединение множеств. Модель и её виды. Моделирование. Алгоритм. Свойства алгоритмов. Координаты. Линейные и разветвленный алгоритмы. Составление разветвленных алгоритмов.

3 класс

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 3-4 год»

Компьютер

Правила поведения в кабинете информатики. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. Виды компьютерной техники (ноутбуки, планшеты, моноблоки, игровые приставки). Запуск и закрытие приложений. Различные способы запуска прикладных программ.

Меню и подменю. Виды меню. Диалоговые окна и многостраничные диалоги.

Классификация элементов управления диалога («флажок», «кнопка», «Радиокнопка», «список», «комбинированный список», «ползунок»).

Информационные технологии

Текстовый редактор Word. Работа с таблицами. Форматирование таблиц. Проект «Расписание». Форматирование надписей. Проект «Визитка».

Интерфейс и функции программы для создания презентаций PowerPoint. Вставка изображений. Настройка переходов и анимации. Проект «Времена года».

Просмотр web-страниц. Копирование и сохранение информации с web-страниц. Правила использования информации из Интернета, ссылки на источники информации. Азбука безопасности в Интернет.

Работа с компьютерными программами. Обучающие и игровые программы.

Информация

Информационные процессы. Передача информации. Кодирование как способ преобразования информации. Высказывания и логические операции. Отношения между множествами. Информационное моделирование.

Типы алгоритмов. Циклический алгоритм. Составление циклических алгоритмов. Циклическая презентация «Скакалочка»

4 класс

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 4 год»

Компьютер

Правила поведения в кабинете информатики. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук. Компьютерная периферия (карты памяти, цифровые фото и видеокамеры). Особенности использования карт памяти. USB Flashdrive. Виды USB Flashdrive. Программа «Проводник». Способы создания файлов и папок с помощью мыши и стандартной клавиатуры. Выделение групп файлов и папок. Копирование, перемещение и удаление файлов и папок. Переименование файлов. Поиск заданных файлов и папок (шаблоны имен). Рабочий стол. Персонализация. Панель задач. Закрепление программ на панели задач. Центр специальных возможностей. Экранная лупа. Настройка экранной лупы.

Информационные технологии

Текстовый редактор Word. Сложные таблицы. Проект «Кроссворд».

Редактор PowerPoint. Гиперссылки. Вставка гиперссылок. Проект «Времена года». Управляющие кнопки. Проект «Систематизация».

Электронные таблицы Excel. Интерфейс и функции программы. Адресация ячеек. Ввод информации в таблицу. Перемещение и копирование ячеек. Простейшие формулы.

Издательская система Publisher. Интерфейс и функции программы. Настройка параметров страницы. Проект «Книга». Макет книги. Разметка страниц книги. Вставка и связь текстовых блоков. Размещение текста в блоках. Форматирование текста. Вставка иллюстраций. Оформление обложки и содержания.

Работа с компьютерными программами. Обучающие и игровые программы.

Просмотр web-страниц. Поисковые системы. Электронная почта. Сетевое взаимодействие.

Правила сетевого этикета. Азбука безопасности в Интернет.

Информация

Информационные процессы. Хранение, обработка, использование и передача самой разной информации (текстовая, графическая, видео-, аудио- и пр.). Решение задач с использованием компьютеров. Обработка числовой информации. Программа Калькулятор. Типы алгоритмов. Алгоритмы с разветвлением. Составление алгоритмов с разветвлением. Презентация на гиперссылках «Времена года».

3. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

Содержание программы кружка «Удивительная информатика» ориентирована на:

- осознание множественности моделей окружающей действительности, которая позволяет формировать у младших школьников не только готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение;
- нравственно-этическое поведение и оценивание, предполагающее, что обучающийся знает и применяет правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией; выделяет нравственный аспект поведения при работе с информацией;
- возможность понимания ценности, значимости информации в современном мире и ее целесообразного использования, роли информационно-коммуникативных технологий в развитии личности и общества;

- развитие и результат перехода к новому, более совершенному качественному состоянию, от простого к сложному, от низшего к высшему, к некой ступени духовной, умственной зрелости, сознательности, культурности и пр.

3.1. Личностные результаты

<i>У обучающегося будут сформированы</i>	<i>Обучающийся получит возможность для формирования</i>
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

3.2. Метапредметные результаты

Познавательные универсальные действия

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

Регулятивные универсальные действия

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи

Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

Коммуникативные универсальные действия

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

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, представленной 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.

3.3. Предметные результаты

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
– выполнять на основе знакомства с персональным компьютером как техническим средством, его основными устройствами и их назначением базовые действия с компьютерами, другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини зарядку);	– пользоваться доступными приемами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами ее получения, хранения, переработки.

<ul style="list-style-type: none"> – пользоваться компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации; – пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами). 	
---	--

К концу 4 года обучения учащиеся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- 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 нормы при работе с информацией и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

К концу 4 года обучения учащиеся должны уметь:

- 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;
- приводить примеры массивов, работать с одним и несколькими массивами в пределах изученного материала;
- упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (по возрастанию и убыванию);
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- шифровать информацию одним из изученных способов;
- организовать информацию в виде базы данных и составлять запросы к базе данных 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;
- работать с положительными, отрицательными числами и алгоритмами на координатной плоскости;
- создавать и изменять простые информационные объекты на компьютере (при наличии ПК);
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера (при наличии ПК).
- учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной 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 норм при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

4. Тематическое планирование.

1а класс

№ темы	Название темы курса	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Тема 1.	Компьютер	5	<p>Правила поведения в кабинете информатики.</p> <p>Применение компьютеров.</p> <p>Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера.</p> <p>Клавиатура, работа на клавиатуре. Мышь. Пиктограммы.</p> <p>Системный блок. Периферийные устройства (принтер, сканер, МФУ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. • Использовать элементы управления диалогового окна. • Использовать манипулятор «мышь» при работе в графической среде операционной системы Windows. • Изучать принципы организации стандартной клавиатуры компьютера. • Изучать набор клавиатурных команд стандартной клавиатуры компьютера. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika
Тема 2.	Информационные технологии	16	<p>Работа с мышью. Работа на клавиатуре. Правила работы на клавиатуре.</p> <p>Графика. Программы для рисования. Головоломки. Знакомство с возможностями графического редактора PAINT. Рисование.</p> <p>Цвета. Графические примитивы. Раскрашивание компьютерных рисунков. Проект «Сад».</p> <p>Конструирование.</p> <p>Текстовый редактор Word.</p> <p>Общий вид окна. Набор и редак-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Использовать манипулятор «мышь» при работе в графической среде операционной системы Windows. • Изучать принципы организации стандартной клавиатуры компьютера. • Изучать набор клавиатурных команд стандартной клавиатуры компьютера. • Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения • Создавать графические объекты с использованием инструментов графического редактора. • Вводить и редактировать текст с помощью стандартной клавиатуры компьютера. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika

			тирование текста. Гимнастика для рук.	<ul style="list-style-type: none"> • Осуществлять навигацию по тексту с помощью стандартной клавиатуры компьютера. • Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом. 	
Тема 3.	Информация	13	<p>Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.</p> <p>Способы представления и передачи информации. Виды информации.</p> <p>Элементы логики. Высказывание: истинное и ложное.</p> <p>Сопоставление. Множества. Отношения между множествами. Объединение, пересечение множеств.</p> <p>Модели. Моделирование.</p> <p>План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя. Алгоритм. Планирование действий. Способы представления алгоритмов. Словесный, графический алгоритмы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Различать виды информации по способам её восприятия человеком. • Различать виды информации по способам её представления. • Приводить примеры истинных и ложных высказываний. • Определять пересечение и объединение множеств. • Отличать план действий и правила. Приводить примеры исполнителя формального и неформального. • Приводить примеры словесного и графического алгоритма. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bded0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika
	Итого:	34			

2 класс

№ темы	Название темы курса	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Тема 1.	Компьютер	9	Правила поведения в кабинете информатики. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук. Компьютер и его основные устройства. Хранение	<ul style="list-style-type: none"> • Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. • Использовать манипулятор «мышь» при работе в графической среде операционной системы Win- 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bded0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694

			информации на компьютере. Файлы и папки.	<p>dows.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучать принципы организации стандартной клавиатуры. • Изучать набор клавиатурных команд стандартной клавиатуры компьютера. • Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. • Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». 	<p>32acf9035c32a694</p> <ul style="list-style-type: none"> • Яндекс класс: https://www.yakclass.ru/p/informatika
Тема 2.	Информационные технологии	15	<p>Пиктограммы. Компьютерные программы. Обучающие и игровые программы. Графика. Программы для рисования. Графика. Графика. Знакомство с возможностями графического редактора PAINT. Рисование. Графический редактор. Цвета. Графические примитивы. Раскрашивание компьютерных рисунков. Гимнастика для рук. Текстовый редактор Word. Общий вид окна. Набор и редактирование текста. Работа с таблицами. Вставка и заполнение таблиц. Проект «Расписание». Вставка и редактирование надписей. Проект «Визитка».</p> <p>Интерфейс и функции программы для создания презентаций PowerPoint. Макет слайда. Графические возможности редактора</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Создавать графические объекты с использованием инструментов графического редактора. • Редактировать и форматировать текст в текстовом редакторе Word. • Исправлять орфографические ошибки. • Осуществлять навигацию по тексту с помощью стандартной клавиатуры компьютера. • Форматировать абзацы и символы. • Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом. • Создавать надписи в текстовом редакторе Word. • Создавать таблицы в текстовом редакторе Word. • Редактировать и форматировать таблицы в текстовом редакторе Word. • Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. • Создавать и редактировать мультимедийные презентации. • Настраивать переходы и анимацию в презентации. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bded0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yakclass.ru/p/informatika

			PowerPoint. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.		
Тема 3.	Информация	10	Информация и органы чувств. Общение как информационный процесс. Элементы логики. Слова-кванторы. Отношения между множествами. Объединение множеств. Модель и её виды. Моделирование. Алгоритм. Свойства алгоритмов. Координаты. Игра «Морской бой»	<ul style="list-style-type: none"> Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Анализировать логическую структуру высказываний. Объяснять применение слов-кванторов. Приводить примеры множеств. Определять пересечение и объединение множеств. Определять вид информационной модели в зависимости от стоящей задачи. Называть основные свойства алгоритмов. Определять координаты точки на координатной плоскости. 	<ul style="list-style-type: none"> РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika
	Итого:	34			

3 класс

№ темы	Название темы курса	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Тема 1.	Компьютер	8	Правила поведения в кабинете информатики. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. Виды компьютерной техники (ноутбуки, планшеты, моноблоки, игровые приставки). Запуск и закрытие приложений. Различные способы запуска прикладных программ. Меню и подменю. Виды меню. Диалоговые окна и	<ul style="list-style-type: none"> Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Осуществлять навигацию по окну программы «Проводник». Осваивать операцию создания файлов и папок с использованием команд контекстного меню. Выполнять восстановление файлов и очистку «Корзины». 	<ul style="list-style-type: none"> РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika

			<p>многостраничные диалоги.</p> <p>Классификация элементов управления диалога («флажок», «кнопка», «Радиокнопка», «список», «комбинированный список», «ползунок»).</p>		
Тема 2.	Информационные технологии	16	<p>Текстовый редактор Word. Работа с таблицами. Форматирование таблиц. Проект «Расписание». Форматирование надписей. Проект «Визитка».</p> <p>Интерфейс и функции программы для создания презентаций PowerPoint. Вставка изображений. Настройка переходов и анимации. Проект «Времена года».</p> <p>Просмотр web-страниц. Копирование и сохранение информации с web-страниц. Правила использования информации из Интернета, ссылки на источники информации. Азбука безопасности в Интернет.</p> <p>Работа с компьютерными программами. Обучающие и игровые программы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Редактировать и форматировать текст в текстовом редакторе Word. • Исправлять орфографические ошибки. • Осуществлять навигацию по тексту с помощью стандартной клавиатуры компьютера. • Форматировать абзацы и символы. • Учиться создавать надписи в текстовом редакторе Word. • Учиться создавать таблицы в текстовом редакторе Word. • Создавать и редактировать мультимедийные презентации. • Настраивать переходы и анимацию в презентации. • Осуществлять поиск информации на WEB-страницах с ориентировкой по структурным элементам HTML. • Осуществлять поиск информации в сети Интернет по ключевым словам и по изображению; знать принципы работы с ресурсами сети Интернет. • Использовать браузеры для поиска, просмотра и сохранения содержимого сайтов в сети. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bded0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika
Тема 3.	Информация	10	<p>Информационные процессы. Передача информации. Кодирование как способ преобразования информации. Высказывания и логические</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. • Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. • Составлять сложные высказывания с союзами 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bded0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694

			операции. Отношения между множествами. Информационное моделирование. Типы алгоритмов. Циклический алгоритм. Составление циклических алгоритмов. Циклическая презентация «Скакалочка».	«и» и «или». • Приводить примеры циклических действий в окружающем мире. • Создавать циклическую презентацию.	9a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika
	Итого:	34			

4 класс

№ темы	Название темы курса	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности обучающихся	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Тема 1.	Компьютер	8	Правила поведения в кабинете информатики. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук. Компьютерная периферия (карты памяти, цифровые фото и видеокамеры). Особенности использования карт памяти. USB Flashdrive. Виды USB Flashdrive. Программа «Проводник». Способы создания файлов и папок с помощью мыши и стандартной клавиатуры. Выделение групп файлов и папок. Копирование, перемещение и удаление файлов и папок. Переименование файлов. Поиск заданных файлов и папок (шаблоны имен). Рабочий стол. Персонализация. Панель задач. Закрепление	<ul style="list-style-type: none"> • Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. • Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. • Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации • Осуществлять навигацию по окну программы «Проводник». • Осваивать операции: создание, копирование, перемещение, переименование, удаление и поиск файлов и папок с использованием команд контекстного меню. • Выполнять восстановление файлов и очистку «Корзины». • Получать информацию с панели задач. • Закреплять часто используемые программы на панели задач. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika

			<p>программ на панели задач.</p> <p>Центр специальных возможностей. Экранная лупа.</p> <p>Настройка экранной лупы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Производить персональные настройки рабочего стола, указателя мыши. • Настраивать основные параметры работы программ увеличения изображения на экране. • Изменять некоторые параметры работы программ увеличения изображения на экране. • Настраивать интерфейс компьютера в соответствии с индивидуальными зрительными возможностями. 	
Тема 2.	Информационные технологии	21	<p>Текстовый редактор Word.</p> <p>Сложные таблицы. Проект «Кроссворд».</p> <p>Редактор PowerPoint.</p> <p>Гиперссылки. Вставка гиперссылок. Проект «Времена года». Управляющие кнопки.</p> <p>Проект «Систематизация».</p> <p>Электронные таблицы Excel.</p> <p>Интерфейс и функции программы. Адресация ячеек. Ввод информации в таблицу. Перемещение и копирование ячеек. Простейшие формулы.</p> <p>Издательская система Publisher. Интерфейс и функции программы. Настройка параметров страницы. Проект «Книга». Макет книги. Разметка страниц книги. Вставка и связь текстовых блоков. Размещение текста в блоках. Форматирование текста. Вставка иллюстраций.</p> <p>Оформление обложки и содержания.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Редактировать и форматировать текст в текстовом редакторе Word. • Исправлять орфографические ошибки. • Осуществлять навигацию по тексту с помощью стандартной клавиатуры компьютера. • Форматировать абзацы и символы. • Создавать надписи в текстовом редакторе Word. • Создавать таблицы в текстовом редакторе Word. • Создавать, редактировать, выводить на печать таблицы, используя табличный редактор Excel. • Анализировать пользовательский интерфейс издательской системы Publisher. • Создавать, редактировать, выводить на печать документы в издательской системе Publisher. • Анализировать постраничный макет книги. • Осуществлять поиск информации на WEB-страницах с ориентировкой по структурным элементам HTML. • Осуществлять поиск информации в сети Интернет; знать принципы работы с ресурсами сети Интернет. • Использовать браузеры для поиска, просмотра и сохранения содержимого сайтов в сети. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika

			<p>Работа с компьютерными программами. Обучающие и игровые программы.</p> <p>Просмотр web-страниц.</p> <p>Поисковые системы. Электронная почта. Сетевое взаимодействие.</p> <p>Правила сетевого этикета. Азбука безопасности в Интернет.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. • Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. 	
Тема 3.	Информация	5	<p>Информационные процессы. Хранение, обработка, использование и передача самой разной информации (текстовая, графическая, видео-, аудио- и пр.). Решение задач с использованием компьютеров.</p> <p>Обработка числовой информации. Программа Калькулятор.</p> <p>Типы алгоритмов. Алгоритмы с разветвлением. Составление алгоритмов с разветвлением. Презентация на гиперссылках «Времена года».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Приводить примеры информационных процессов. • Анализировать пользовательский интерфейс программы Калькулятор. • Производить простейшие вычисления в программе Калькулятор. • Приводить примеры алгоритмов с разветвлением. • Создавать презентацию с разветвлением с помощью гиперссылок на место в документе. 	<ul style="list-style-type: none"> • РЭШ: https://resh.edu.ru/subject/19/ • ЦОС Моя школа: https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/my-school/catalog?backUrl=https://myschool.edu.ru/&token=00d3c187bde0129a346af21affaa6a9e375b1c38cf3d61632acf9035c32a694 • Яндекс класс: https://www.yaklass.ru/p/informatika
	Итого:	34			

5. Приложение к программе

5.1. Календарно-тематическое планирование

Рассмотрено
на Педагогическом совете
протокол № 1
от 29 августа 2022 г.

Утверждаю
Директор ОГКОУ «Ивановская
школа-интернат №2»
_____ Смирнова Т.В.
приказ № 122
от 01.09.2022 г.

Календарно-тематическое планирование курса внеурочной деятельности

«Удивительная информатика»

1а-4 классы

1а класс

№ п/п	Тема занятия	Дата по плану	Дата по факту
1. Компьютер (5 ч)			
1/1	Вводный инструктаж по ТБ. Правила поведения в классе информатики. Применение компьютеров.	05.09	
2/2	Компьютер и его основные устройства. Виды компьютеров.	06.09	
3/3	Системный блок. Периферийные устройства (принтер, сканер, МФУ).	12.09	
4/4	Компьютер и его основные устройства. Виды машин: механические и электронные. Включение и выключение компьютера.	13.09	
5/5	Мышь. Тренажер. Клавиатура. Тренажер. Гимнастика для рук	19.09	
2. Информационные технологии (16 ч)			
6/1	Рабочий стол. Пиктограммы	10.10	
7/2	Графика. Программы для рисования. Знакомство с возможностями графического редактора PAINT. Рисование.	11.10	
8/3	Панель инструментов. Цвета. Раскрашивание компьютерных рисунков.	17.10	
9/4	Панель инструментов. Цвета. Раскрашивание компьютерных рисунков.	18.10	
10/5	Графический редактор. Цвета. Графические примитивы. Проект «Сад».	24.10	
11/6	Графический редактор. Цвета. Графические примитивы. Проект «Сад».	25.10	
12/7	Графический редактор. Цвета. Графические примитивы. Проект «Подарок к Новому Году».	07.11	
13/8	Графический редактор. Цвета. Графические примитивы. Проект «Подарок к Новому Году».	08.11	
14/9	Конструирование. Игра «Собери картинку».	14.11	
15/10	Конструирование. Игра «Собери картинку».	15.11	
16/11	Работа на клавиатуре. Правила работы на клавиатуре	21.11	
17/12	Знакомство с текстовым редактором Word. Общий вид окна	22.11	
18/13	Текстовый редактор Word. Набор текста. Гимнастика для рук.	28.11	
19/14	Текстовый редактор Word. Набор и редактирование текста.	29.11	
20/15	Текстовый редактор Word. Набор и редактирование текста.	05.12	
21/16	Создание открытки, письма и т.д.	06.12	
3. Информация (13 ч)			
22/1	Информация вокруг нас	13.02	
23/2	Как получаем информацию. Виды информации	14.02	
24/3	Способы передачи информации	20.02	
25/4	Элементы логики. Суждение. Суждение: истинное и ложное	31.02	
26/5	Логика. Сопоставление.	27.02	
27/6	Множества, его элементы.	28.02	
28/7	Множества, его элементы.	06.03	
29/8	Отношения между множествами.	07.03	
30/9	Модель и ее виды. Моделирование.	13.03	
31/10	План и правила.	14.03	
32/11	Алгоритмы. Планирование действий.	20.03	
33/12	Способы представления алгоритмов. Словесный, графический алгоритмы.	21.03	
34/13	Исполнитель. Пример исполнителя.	03.04	

2 класс

№ п/п	Тема занятия	Дата по плану	Дата по факту
1. Компьютер (9)			
1/1	Вводный инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в классе информатики. «Рабочий стол» и кнопка «Пуск».	01.09	
2/2	Запуск и закрытие приложений. Различные способы запуска прикладных программ.	06.09	
3/3	Основные приемы использования манипулятора «мышь»	08.09	
4/4	Клавиатура. Гимнастика для рук. Работа на клавиатуре.	13.09	
5/5	Клавиатура. Гимнастика для рук. Работа на клавиатуре.	15.09	
6/6	Клавиатура. Гимнастика для рук. Работа на клавиатуре.	20.09	
7/7	Компьютер и его основные устройства.	22.09	
8/8	Хранение информации на компьютере. Постоянная и оперативная память.	27.09	
9/9	Файлы и папки. Файловая система ПК. Имя файла.	29.09	
2. Информационные технологии (15 ч)			
10/1	Пиктограммы. Компьютерные программы: Word, Excel, PowerPoint. Гимнастика для глаз.	10.11	
11/2	Текстовый редактор Word. Работа с таблицами. Вставка и заполнение таблиц.	15.11	
12/3	Текстовый редактор Word. Проект «Расписание» Гимнастика для глаз.	17.11	
13/4	Текстовый редактор Word. Проект «Расписание» Гимнастика для глаз.	22.11	
14/5	Текстовый редактор Word. Вставка и редактирование надписей. Гимнастика для глаз.	24.11	
15/6	Текстовый редактор Word. Форматирование надписей. Гимнастика для глаз.	29.11	
16/7	Текстовый редактор Word. Проект «Визитка». Гимнастика для глаз.	01.12	
17/8	Текстовый редактор Word. Проект «Визитка». Гимнастика для глаз.	06.12	
18/9	Графические возможности текстового редактора Word. Вставка и форматирование графических примитивов. Гимнастика для глаз.	08.12	
19/10	Графические возможности текстового редактора Word. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.	13.12	
20/11	Графические возможности текстового редактора Word. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.	15.12	
21/12	Интерфейс и функции программы для создания презентаций PowerPoint. Макет слайда.	20.12	
22/13	Графические возможности редактора PowerPoint. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.	22.12	
23/14	Настройка анимации. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.	27.12	
24/15	Настройка анимации. Проект «Сад». Гимнастика для глаз.	10.01	
3. Информация (10 ч)			
25/1	Информация и органы чувств.	09.03	
26/2	Общение как информационный процесс.	14.03	
27/3	Элементы логики. Слова-кванторы.	03.03	
28/4	Множества, его элементы.	16.03	
29/5	Отношения между множествами.	21.03	
30/6	Объединение множеств. Пересечение множеств.	23.03	
31/7	Высказывания. Высказывания истинные и ложные.	04.04	

№ п/п	Тема занятия	Дата по плану	Дата по факту
32/8	Высказывания единичные и общие, утвердительные и отрицательные.	06.04	
33/9	Модель и её виды. Прототип и модель. Информационные модели.	11.04	
34/10	Координаты. Игра «Морской бой».	13.04	

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Дата по плану	Дата по факту
1. Компьютер 8 ч)			
1/1	Вводный инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в классе информатики.	01.09	
2/2	Работа с мышью. Основные приемы использования манипулятора «мышь» при работе в графической среде операционной системы Windows.	05.09	
3/3	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Гимнастика для рук.	08.09	
4/4	История развития компьютерной техники.	12.09	
5/5	Компьютер в жизни общества. Профессии компьютера.	15.09	
6/6	Виды компьютерной техники (ноутбуки, планшеты, моноблоки, игровые приставки).	19.09	
7/7	Меню и подменю. Виды меню. Диалоговые окна и многостраничные диалоги.	22.09	
8/8	Классификация элементов управления диалога («флажок», «кнопка», «радиокнопка», «список», «комбинированный список», «ползунок»).	26.09	
2. Информационные технологии (16 ч)			
9/1	Текстовый редактор Word. Гимнастика для рук. Редактирование и форматирование таблиц. Проект «Расписание».	27.10	
10/2	Текстовый редактор Word. Гимнастика для рук. Проект «Расписание»	07.11	
11/3	Текстовый редактор Word. Гимнастика для рук. Проект «Расписание»	10.11	
12/4	Текстовый редактор Word. Гимнастика для глаз. Форматирование надписей. Проект «Визитка»	14.11	
13/5	Текстовый редактор Word. Гимнастика для глаз. Форматирование надписей. Проект «Визитка»	17.11	
14/6	Просмотр web-страниц. Копирование и сохранение информации с web-страниц. Гимнастика для глаз. Проект «Времена Года».	21.11	
15/7	Просмотр web-страниц. Копирование и сохранение информации с web-страниц. Гимнастика для глаз. Проект «Времена Года».	24.11	
16/8	Правила использования информации из Интернета, ссылки на источники информации. Азбука безопасности в Интернет.	28.11	
17/9	Интерфейс и функции программы для создания презентаций PowerPoint. Вставка Текста и изображений. Проект «Времена года».	01.12	
18/10	Программа PowerPoint. Вставка текста и изображений. Проект «Времена года». Гимнастика для глаз.	05.12	
19/11	Программа PowerPoint. Настройка анимации. Проект «Времена года». Гимнастика для глаз.	08.12	
20/12	Программа PowerPoint. Настройка анимации. Проект «Времена года». Гимнастика для глаз.	12.12	
21/13	Программа PowerPoint. Настройка смены слайдов. Проект «Времена года». Гимнастика для глаз.	15.12	

22/14	Программа PowerPoint. Настройка смены слайдов. Проект «Времена года». Гимнастика для глаз.	19.12	
23/15	Обучающие программы. Клавиатурный тренажёр. Гимнастика для глаз.	22.12	
24/16	Обучающие программы. Клавиатурный тренажёр. Гимнастика для глаз.	26.12	
3. Информация (10 ч)			
25/1	Информационные процессы. Передача информации.	06.03	
26/2	Кодирование как способ преобразования информации. Изменение формы информации.	09.03	
27/3	В мире кодов.	13.03	
28/4	Изменение формы информации.	16.03	
29/5	Изменение содержания информации.	20.03	
30/6	Высказывания и логические операции.	23.03	
31/7	Отношения между множествами. Пересечение и объединение. Подчинение и соподчинение.	03.04	
32/8	Моделирование. Причины построения моделей. Информационное моделирование. Виды информационных моделей.	06.04	
33/9	Алгоритмы. Линейный алгоритм. Циклический алгоритм.	10.04	
34/10	Циклическая презентация «Скакалочка»	13.04	

4 класс

№	Тема занятия	Дата по плану	Дата по факту
1. Компьютер (8 ч)			
1/1	Вводный инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в классе информатики.	01.09	
2/2	Устройства ввода и вывода информации. Компьютерная периферия (карты памяти, цифровые фото и видеокамеры).	05.09	
3/3	Особенности использования карт памяти. USB Flashdrive. Виды USB Flashdrive.	08.09	
4/4	Программа «Проводник». Способы создания файлов и папок с помощью мыши и стандартной клавиатуры.	12.09	
5/5	Выделение групп файлов и папок в программе «Проводник» с помощью мыши и стандартной клавиатуры.	15.09	
6/6	Копирование, перемещение и удаление файлов и папок с помощью мыши и клавиатурных команд стандартной клавиатуры.	19.09	
7/7	Переименование файлов. Поиск заданных файлов и папок (шаблоны имен).	22.09	
8/8	Рабочий стол. Персонализация. Панель задач. Закрепление программ на панели задач.	26.09	
2. Информационные технологии (21 ч)			
17/1	Текстовый редактор Word. Сложные таблицы. Гимнастика для глаз.	27.10	
18/2	Текстовый редактор Word. Проект «Кроссворд». Гимнастика для глаз.	07.11	
19/3	Текстовый редактор Word. Проект «Кроссворд». Гимнастика для глаз.	10.11	
20/4	Редактор PowerPoint. Гиперссылки. Вставка гиперссылок. Проект «Времена года». Гимнастика для глаз.	14.11	
21/5	Редактор PowerPoint. Произвольный показ презентации с помощью гиперссылок. Гимнастика для глаз.	17.11	
22/6	Редактор PowerPoint. Управляющие кнопки. Проект «Систематизация».	21.11	

23/7	Электронные таблицы Excel. Интерфейс и функции программы.	24.11	
24/8	Электронные таблицы Excel. Адресация ячеек.	28.11	
25/9	Электронные таблицы Excel. Ввод информации в ячейки.	01.12	
26/10	Электронные таблицы Excel. Перемещение и копирование ячеек.	05.12	
27/11	Электронные таблицы Excel. Простейшие формулы.	08.12	
28/12	Электронные таблицы Excel. Простейшие формулы.	12.12	
29/13	Издательская система Publisher. Интерфейс и функции программы. Настройка параметров страницы. Проект «Книга».	15.12	
30/14	Издательская система Publisher. Проект «Книга». Макет книги.	19.12	
31/15	Издательская система Publisher. Разметка страниц книги. Проект «Книга».	22.12	
32/16	Издательская система Publisher. Вставка текстовых блоков. Связь текстовых блоков. Проект «Книга».	26.12	
33/17	Издательская система Publisher. Подбор материалов для книги. Проект «Книга».	29.12	
34/18	Издательская система Publisher. Размещение текста в блоках. Проект «Книга».	09.01	
35/19	Издательская система Publisher. Форматирование текста, оформление заголовков. Проект «Книга».	12.01	
36/20	Издательская система Publisher. Вставка иллюстраций. Проект «Книга».	16.01	
37/21	Издательская система Publisher. Оформление обложки. Оформление содержания. Проект «Книга».	19.01	
3. Информация (5 ч)			
59/1	Информационные процессы. Хранение, обработка, использование и передача самой разной информации (текстовая, графическая, видео-, аудио- и пр.).	17.04	
60/2	Решение задач с использованием компьютеров.	20.04	
61/3	Обработка числовой информации. Программа Калькулятор.	24.04	
62/4	Типы алгоритмов. Алгоритмы с разветвлением.	27.04	
63/5	Алгоритмы с разветвлением. Презентация на гиперссылках «Времена года».	04.05	

5.2. Виды контроля:

- текущий (практическая работа после изучения каждой темы, работа на тренажерах);
- итоговый (творческие работы: проекты, открытки, дипломы и т.д.)

Формами контроля, уровня и качества подготовки учащихся являются:

- устный опрос;
- творческие проекты («Создай ребус», «Мой класс» – 1-А кл, «Моё расписание» – 2 кл., презентация «Времена года» – 3 кл., «Книга» – 4 кл.)
- практические работы;
- самостоятельные работы;
- выполнение заданий в среде компьютерной обучающей программе «Мир информатики».

5.3. Материально-техническое обеспечение.

Библиотечный фонд	
1. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. – №8 – С. 14-17. 2. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. – №6. – С. 77 - 87. 3. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. – 5. – С. 8-13. 4. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001. – 48 с. 5. Леонтьев В.П., Энциклопедия персонального компьютера, М. «Олмо-Пресс», 2002. 6. Мир информатики. Учебное пособие для нач. школы. Под ред. А.В. Могилева. – Смоленск: Ассоциация XXI век. 2004. 7. Мир информатики. Методические рекомендации для учителя: -М. «Баллас». 1999. 8. В. Леонтьев «Детская компьютерная энциклопедия». Издательство «ОЛМА- ПРЕСС образование», 2005. 9. В.А. Хребетов «Информатика для младших школьников» Санкт-Петербург, издательский дом «Литера», 2008.	
Программные средства обучения	
- Федерация интернет-образования http://som.fio.ru/ - Компьютерные обучающие программы «Мир информатики» 1-2, 3-4 классы - Клавиатурные тренажеры «Руки солиста», «Стамина» - Компьютерные программы «ПервоЛого» - Компьютерная программа "Сложение и вычитание столбиком" - Компьютерная программа «Табличное умножение и деление» - Компьютерная программа «Кроссворд» - http://obuchonok.ru/vseprogrammi - http://www.uchportal.ru/load/51-1-0-54789	
Оборудование класса	
1. Ученические столы одноместные с комплектом стульев. – 9 шт 2. Стол учительский с тумбой. – 1 шт 3. Стол компьютерный. – 11 шт 4. Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий, учебного оборудования и пр. – 2 шт 5. Настенные доски для вывешивания иллюстративного материала. 1 шт	
Оборудование, полученное в рамках федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование»	
Компьютер в сборе: <ul style="list-style-type: none">▪ Системный блок DEPO Neos DF426 – 12 шт	

- Монитор SAMSUNG r28E590D – 12 шт
- Клавиатура ОКЛИК130М – 12 шт
- Мышь DEPO M-RV-1180 U – 12 шт
- Сканер планшетный Canon CanoScan LiDE 300 – 11 шт
- Наушники Genius– 12 шт

МФУ LaserJet Pro MFP M132a – 1 шт

Программное обеспечение

1. Операционная система Windows 10
2. Файловый менеджер (Windows Explorer в составе операционной системы).
3. Антивирусная программа Касперский.
4. Программа-архиватор 7-zip.
5. Интегрированное офисное приложение Microsoft Office 2016
6. Звуковой редактор Audacity.
7. Графические редакторы GIMP, Inkscape
8. Система автоматизированного проектирования.
9. Виртуальные компьютерные лаборатории.
10. Система оптического распознавания текста.
11. Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
12. Система программирования Кумир и ABC.
13. Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
14. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
15. Программа интерактивного общения
16. Простой редактор Web-страниц