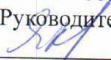


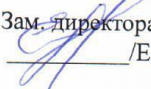
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 157 городского округа Самара»

Россия, 443114, г. Самара, ул. Георгия Димитрова, 50
тел.: (846) 956-04-42 факс: (846) 956-04-42, 959-38-33 e-mail: school_157@samara.edu.ru


РАССМОТРЕНО

на заседании МО учителей
начальных классов
Протокол № 1
от «30» 08.2022 г.
Руководитель МО
 / Л.Г. Якимова/

ПРОВЕРЕНО

Зам. директора по УВР
 /Е.А. Снежкова/
«31» 08.2022г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МБОУ Школа №157
г.о. Самара
 / О.М. Малышева/
Приказ № 488 от «01» 09.2022 г.
М.П.

Приложение к ООП ООО
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
для 2 - 4 классов

Направление: информационная культура

Количество часов в неделю: 1 час

Количество часов в год: 34 часа

Составители программы:
Киргизова Н.Ф.
Снежкова Е.А.
Володина О.И.
Якимова Л.Г.
Егорова А.С.
Никандрова М.А.

Самара, 2022

Пояснительная записка

Актуальность

Рабочая программа к курсу «Занимательная информатика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы развития познавательных способностей учащихся младших классов на основе программы «Информатика» для 2-4 классов Матвеевой Н.В. («Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева и др. – Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013 г.).

Программа обеспечивается учебно-методическим комплектом, который включает:

1. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Информатика. УМК для начальной школы: 2-4 классы. Методическое пособие для учителя/ Автор-составитель: О.А.Полежаева . — Эл. изд . — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Электронное сопровождение УМК:

1. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. 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))
3. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
4. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации; управление объектами и процессами.

Цели и задачи программы

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующей **цели**: формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Для достижения поставленных целей в процессе изучения материала программы необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
 - ✓ формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
 - ✓ овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
 - ✓ формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
 - ✓ создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Формой организации образовательного процесса курса «Занимательная информатика» во внеурочной деятельности являются:

- Самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время)
- Индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику)
- Коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие)
- Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)
- Парная форма

Целесообразно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)

Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)

Практические методы (практические компьютерные работы)

Активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Занятия строятся соответственно возрастным и психологическим особенностям учащихся 8-10 лет: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организу-

ется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации, практическую работу.

Срок реализации программы - 3 года; программа рассчитана на 35 учебных недель; общее количество часов 105 ч – во 2 классе 35 ч (1ч в неделю), в 3 классе 35 ч (1 ч в неделю), в 4 классе - 35 ч (1 ч в неделю).

І. Результат освоения курса внеурочной деятельности

Первый год обучения (2 класс)

Личностные образовательные результаты	<p>В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none">• широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;• интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;• готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
Метапредметные образовательные результаты	<p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-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.-Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной (познавательная рефлексия, саморегуляция) <p>-Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией (контроль и коррекция)</p> <p><i>Познавательные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы (логические УУД)-перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);- Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков);Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три

	<p>существенных признака);</p> <p>Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям);</p> <p>Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях);</p> <p>Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов);</p> <p>Умение использовать знаково-символические средства;</p> <p>Умение кодировать и декодировать информацию;</p> <p>Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).</p> <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <p>-Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение (учебное сотрудничество)</p> <p>-адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;</p> <p>-высказывать и обосновывать свою точку зрения;</p> <p>-слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;</p> <p>-договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;</p> <p>-задавать вопросы, определять наиболее эффективные способы достижения результата;</p> <p>– уметь находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; • анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;</p> <p>-видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;</p> <p>-оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;</p>
<p>Предметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • правила поведения при работе с компьютером; • основные устройства компьютера; • понятие файла; • владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»; • название цветов, форм и размеров предметов; • понятие фрагмента рисунка; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы;

- основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point.

будут сформированы:

- образное логическое мышление;
- основы алгоритмической культуры;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Ученик научится:

- уверенно и легко владеть компьютером;
- делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора;
- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- работать с интерактивной доской;
- вставлять картинки из файлов;
- получать различные варианты решения для одной и той же задачи;
- выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур;
- создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- уметь составлять презентации в программе Power Point;
- создавать текстовые документы;
- печатать текст;
- редактировать текст;
- вставлять рисунки, объект WordArt;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять.

Ученик получит возможность:

- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в ра-

Второй год обучения (3 класс)

<p>Личностные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления; ● интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; ● готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
<p>Метапредметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (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); ● Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям); ● Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях); ● Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов); ● Умение использовать знаково-символические средства; ● Умение кодировать и декодировать информацию; ● Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).
<p>Предметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● правила поведения при работе с компьютером; ● основные устройства компьютера; ● понятие файла; ● владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»; ● название цветов, форм и размеров предметов; ● понятие фрагмента рисунка; ● точные способы построения геометрических фигур; ● понятие пикселя и пиктограммы; ● основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point. <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● образное логическое мышление; ● основы алгоритмической культуры;

	<ul style="list-style-type: none"> • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; • Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уверенно и легко владеть компьютером; • делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора; • использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами; • работать с интерактивной доской; • вставлять картинки из файлов; • получать различные варианты решения для одной и той же задачи; • выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур; • создавать рисунки в графическом редакторе Paint; • уметь составлять презентации в программе Power Point; • создавать текстовые документы; • печатать текст; • редактировать текст; • вставлять рисунки, объект WordArt; • самостоятельно составлять композиции; • видеть ошибки и уметь их исправлять. <p><i>Ученик <u>получит возможность</u>:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	--

Третий год обучения (4 класс)

Личностные образова-	В результате освоения программы «Информатика в играх и
-----------------------------	--

<p>тельные результаты</p>	<p>задачах» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления; ● готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; ● интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; ● основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; ● способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; ● готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; ● способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; ● развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; ● способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
<p>Метапредметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.; ● владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.; ● владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже из-

	<p>вестно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;</p> <ul style="list-style-type: none"> • владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; • широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; навыки создания личного информационного пространства; • опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ); • владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств; • владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.
<p>Предметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных; • о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети; • о мировых сетях распространения и обмена информацией,

	<ul style="list-style-type: none"> ● о направлениях развития компьютерной техники (супер-компьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.); <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● основы алгоритмической культуры; ● навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах), ● представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»; ● различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; ● приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; ● приводить примеры информационных носителей; ● иметь представление о способах кодирования информации; ● уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение; ● определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека; ● различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; ● запускать программы из меню Пуск; ● уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; ● вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши. <p><i>Ученик получит возможность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; ● уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; ● уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор; ● знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	--

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

2 класс (35 ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Знакомство с персональным компьютером	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра
2.	Изучение графического редактора	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. <i>Проекты:</i> «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и включение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв: <ul style="list-style-type: none"> • "а" и "о", • "а", "л", "м", "р", "ы", • "в" и "л", • "д" и "ы", 		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа

		<ul style="list-style-type: none"> • "е" и "н", • "и" и "т", • "м" и "ь", • "п" и "р". 			
4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	<p>Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.</p> <p>Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры: «Подбери слова», «Путешествие в мир Анаграмм», «Собери клавиатуру».</p>		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК		практикум	практическая работа

3 класс (35 ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Знакомство с персональным компьютером	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа
2.	Изучение простейшего графического редактора	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа

		<p>клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.</p> <p><i>Проекты:</i> «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»</p>			
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	<p>Интерфейс клавиатурного тренажёра. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажёра).</p> <p>Тренировка набора букв:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "а" и "о", • "а", "л", "м", "р", "ы", • "в" и "л", • "д" и "ы", • "е" и "н", • "и" и "т", • "м" и "ь", • "п" и "р". 		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	<p>Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.</p> <p>Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Подбери слова», • «Путешествие в мир Анаграмм», • «Собери клавиатуру». 			
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК		практикум	практическая работа

4 класс (35ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	<p>Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.</p> <p>Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».</p> <p>Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p>		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа
2.	Кодирование информации	<p>Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.</p> <p>Индийская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.</p>		демонстрационный показ, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение

3.	Числовая информация и компьютерные программы	Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы, выполнение в них расчётов. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач.		демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
4.	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.		демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.		познавательная игра, практическая работа	беседа, развивающая игра, практикум

3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

2 класс

№	Раздел, Тема занятия	Кол-во час	Теория	Практика	формы контроля
	Знакомство с персональным компьютером	2 часа	2		
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	1		
	Изучение простейшего графического редактора	17 часов			
3	Инструменты для рисования.	1	0,5	0,5	
4	Освоение среды графического редактора Paint	1	0,5	0,5	
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1	0,5	0,5	
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	0,5	0,5	
7	Работа с фрагментами рисунков.	1	0,5	0,5	
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1		1	
9-10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2		2	
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2		2	
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1		1	
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2		2	
16-17	Проект «Зимние краски»	2		2	
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2		2	Зачетная работа
	Освоение клавиатурного тренажёра	9			
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	0,5	0,5	
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем	1		1	

	пальчики».				
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	3 часа			
29	Игра «Подбери слова»	1	0,5	0,5	
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	0,5	0,5	
31	Игра «Собери клавиатуру»	1	0,5	0,5	
	Обобщающее повторение	3 часа			
32-34	Игра «Весёлые художники»	3		3	Зачетная работа
35	Итоговое занятие	1			
	Итого:	35	7,5	27,5	

3 класс

№	Раздел, Тема занятия	Кол-во час	Теория	Практика	формы контроля
	Знакомство с персональным компьютером	2 часа			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	1		
	Изучение простейшего графического редактора	17 часов			
3	Инструменты для рисования.	1	0,5	0,5	
4	Освоение среды графического редактора Paint	1	0,5	0,5	
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1	0,5	0,5	
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	0,5	0,5	
7	Работа с фрагментами рисунков.	1	0,5	0,5	
8	Графический редактор Paint. Составление	1		1	

	рисунков на заданные темы				
9-10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2		2	
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2		2	
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1		1	
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2		2	
16-17	Проект «Зимние краски»	2		2	
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2		2	Зачетная работа
	Освоение клавиатурного тренажёра	9 часов			
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	0,5	0,5	
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа				
29	Игра «Подбери слова»	1	0,5	0,5	
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	0,5	0,5	
31	Игра «Собери клавиатуру»	1	0,5	0,5	
	Обобщающее повторение	3 часа			
32-34	Игра «Весёлые художники»	3		3	

35	Итоговое занятие		1		Зачетная работа
	Итого:	35	7,5	27,5	

4 класс

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Количество часов			Основные виды деятельности учащихся				
		всего	теория	практика					
Информация вокруг тебя. Человек и компьютер (2 часа)									
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		Повторяют и применяют правила ТБ				
2.	Человек и информация	1	0,5	0,5					
Кодирование информации (8 часов)									
3.	Виды информации	1	0,5	0,5	Знакомятся с видами информации, способами приема и передачи информации. знакомятся с историей возникновения кодировки, учатся кодировать и декодировать информацию разными способами. Придумывают свои способы кодирования и декодирования текста.				
4.	Источники и приёмники информации	1	0,5	0,5					
5.	Устройства компьютера и носители информации.	1	0,5	0,5					
6.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5					
7.	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	0,5	0,5					
8.	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.	1	0,5	0,5					
9.	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	0,5	0,5					
10.	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	1	0,5	0,5					
Числовая информация и компьютерные программы (9 часов)									
11.	Обработка числовой информации.	1	0,5	0,5		Знакомятся с операциями по обработке числовой информации с помощью решения задач в MS Office Word. знакомятся с Калькулятором. Практическая работа по решению задач.			
12.	Оформление решения задач в MS Office Word.	3	1,5	1,5					
13.									
14.									
15.	Знакомство с Калькулятором	1	0,5	0,5					
16.	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора.	2	1	1					
17.									
18.					Табличное решение математических задач		2	1	1
19.									
Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (14 часов)									
20.	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	0,5	0,5	Знакомятся с программой MS Office PowerPoint, ее возможностями. Изучают основные возможности, применяют полученные знания на практике. Создают разные виды текста, вставляют фигуры и рисунки, применяют готовые шаблоны и анимацию. Работают над собственным проектом. Представляют свой проект классу.				
21.	Создание и дизайн слайда.	1	0,5	0,5					
22.	Работа с текстом в презентации.	1	0,5	0,5					
23.	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	0,5	0,5					
24.	Настройка анимации.	1	0,5	0,5					
25.	Работа над творческим проектом	8	4	4					
26.									
27.									
28.									
29.									
30.									
31.									
32.									
33.	Защита творческих проектов.	1	1			Публичная защита проектов.			
Обобщающее повторение (2 часа)									

34.	Игра «Путешествие по информатике»	1		1	
35.	Итоговое занятие	1			
Итого:		35	18,5	16,5	

IV. Список литературы, использованной при разработке программы

1. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 133 с.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 2 класса. - М.: Бином, 2008
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2008
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2008
5. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвеева Н.В. и др.
6. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 20014
7. [Электронный ресурс] Ю. А. Аверкин, Д. И. Павлов Информатика 2–4 классы Методическое пособие <http://lbz.ru/methodist/authors/informatika/10/>
8. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
9. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» (<http://school-collection.edu.ru>)
10. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
11. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)