

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Новолялинского городского округа  
«Средняя общеобразовательная школа № 4»  
(МАОУ НГО «СОШ № 4»)

**ПРИНЯТО**  
Протокол педагогического  
совета от 29.08.24 №1

**СОГЛАСОВАНО**  
Протокол Управляющего  
совета от 29.08.2024 №1

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор МАОУ НГО «СОШ № 4»  
Шешина Т.В.  
приказ  
от 29.08.2024 г. № 151/О

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«Мир информатики»**  
**для обучающихся 1-4 классов**

Новая Ляля, 2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс внеурочной деятельности «Мир информатики» разработан в соответствии с требованиями Федерального Государственного стандарта второго поколения, которые заключаются в следующем:

- «...Воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;

- Учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли и значения видов деятельности и форм общения для определения целей образования и воспитания и путей их достижения.

- Обеспечение преемственности ... начального общего, основного и среднего (полного) общего образования.

- Разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого ученика (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности....»

**Актуальность** данной программы состоит в том, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных

информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Обучающиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Программа предусматривает формирование у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций.

**Цель курса:** достижение информационно-коммуникационной компетентности учащегося, развитие интеллектуальных и познавательных интересов школьников, освоение информационных технологий, используемых в их повседневной и будущей жизни.

**Задачи:**

- Развивать умения работы с информацией, коммуникативные умения и элементы информационной культуры.
- Формировать умения представлять информацию об объектах реальной действительности различными способами (числа, таблицы, текст, рисунок).
- Формировать начальные навыки использования компьютерной техники и информационных технологий для решения учебных и практических задач.
- Формировать навыки в работе на компьютере с использованием визуальной объектно-ориентированной среды программирования Скретч (Scratch).
- Формировать умения практического применения современных компьютерных технологий при изучении общеобразовательных предметов по курсам: математика, русский язык, окружающий мир и литературное чтение.

**Основные идеи, принципы и подходы, реализуемые в программе**

***Принципы программы:***

– **Актуальность.** Создание условий для повышения мотивации к обучению, стремление развивать интеллектуальные и творческие возможности учащихся.

– **Научность.** Информатика – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть информацию вокруг, систематизировать информацию, делать выводы, обобщения, производить классификацию.

– **Системность.** Курс строится от частных примеров (особенности решения отдельных заданий) к общим (решение заданий).

– **Практическая направленность.** Содержание занятий внеурочной деятельности направлено на освоение терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе и на уроках информатики, а также на решение интересных заданий, проектов, которые впоследствии помогут ребятам активно использовать компьютер на многих школьных дисциплинах, а также работать с графиками, диаграммами, информацией, что поможет повысить успешность на других уроках.

– **Обеспечение мотивации.** Развитие интереса к информатике.

– **Курс ориентационный.** Он осуществляет учебно-практическое знакомство с разделами информатики, удовлетворяет познавательный интерес школьников к работе с компьютером, расширяет их кругозор, углубляет знания в данной учебной дисциплине.

### **Место курса в учебном плане**

Программа рассчитана на 1 час в неделю.

Занятия проводятся один раз в неделю по 40 минут. Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии “**не навреди**”, поэтому примерная структура каждого занятия такова: объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (работа на печатных листах, решение конкретных логических, математических задач, задач на развитие внимания) и компьютерный практикум (10–15 минут).

Ведущим в период обучения в младшей школе является наглядно-образное мышление; в этом же возрасте закладывается и требует

направленного развития словесно-логическое мышление. Данное обстоятельство диктует необходимость такого построения курса, в котором акцент ставится на развитие детей, формируются основы их взглядов на мир, причем это делается на основе индуктивного подхода, при котором обобщения и абстракции базируются на большом конкретном практическом материале.

### **Формы работы**

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

– *фронтальной* - подача учебного материала всему коллективу учеников

– *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

– *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

## **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»**

### ***ЛИЧНОСТНЫЕ***

Личностные результаты освоения программы начального общего образования отражают готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

#### **Гражданско-патриотического воспитания:**

- становление ценностного отношения к своей Родине - России; осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- уважение к своему и другим народам;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических норма поведения и правилах межличностных отношений.

#### **Духовно-нравственного воспитания:**

- признание индивидуальности каждого человека; проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

#### **Эстетического воспитания:**

- уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

**Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:**

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия

- в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

**Экологического воспитания:**

- бережное отношение к природе;
- неприятие действий, приносящих ей вред.

**Ценности научного познания:**

- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

## ***МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ***

### **Регулятивные**

***Обучающийся будет уметь:***

- формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

***Обучающийся может уметь:***

- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с

целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

– выделять и формулировать то, что уже усвоено, а что еще нужно усвоить, определять качество и уровень усвоения.

### **Познавательные**

#### ***Обучающийся будет уметь:***

– находить необходимую информацию для выполнения учебных заданий;

– собирать информацию;

– обрабатывать информацию (с помощью ИКТ);

– анализировать информацию;

– передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами);

– самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;

– использовать общие приёмы решения задач;

– контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;

#### ***Обучающийся может уметь:***

– моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.

– подводить под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;

– проводить синтез; сравнение; классификацию по заданным критериям;

– устанавливать аналогии;

– строить рассуждения.

### **Коммуникативные**

#### ***Обучающийся будет уметь:***

– работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;

– ставить вопросы;

– обращаться за помощью и разъяснением к учителю,



одноклассникам ;

- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной

деятельности;

- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;

***Обучающийся может уметь:***

- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение

окружающих.

**Предметные результаты**

В результате освоения курса «Мир информатики» школьники получают представление:

– понятии «информация» - одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;

– компьютерах - универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;

– мировых сетях распространения и обмена информацией,

– направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);

***будут сформированы:***

– 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.

***Ученик научится:***

**1 класс**

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
- знать назначение клавиш Enter, BackSpace, пробел;
- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятие «информация»;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения информации в деятельности человека, в живой природе;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;

**2 класс**

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
- знать назначение клавиш Enter, BackSpace, пробел;
- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятие «информация»;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения информации в деятельности человека, в живой природе;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;

**3 класс**

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
- знать назначение клавиш Enter, BackSpace, пробел;
- иметь представление о различных формах курсора;
- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятие «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения информации в деятельности человека, в живой природе; обществе;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представления о способах кодирования информации;
- уметь кодировать простейшее сообщение;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;

#### **4 класс**

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
- знать назначение клавиш Enter, BackSpace, пробел;
- иметь представление о различных формах курсора;
- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятие «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения информации в деятельности человека, в живой природе; обществе; технике;

- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представления о способах кодирования информации;
- уметь кодировать простейшее сообщение;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;

***Ученик получит возможность:***

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

# СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

## **ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (25 Ч.)**

### **Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер? (2ч.)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Составление сказки по правилам техники безопасности. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

### **Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор (11ч.)**

Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. Назначение клавиш. <Пробел>, <BACKSPACE> и понятие «замкнутая область». Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления.

### **Создание рисунков на компьютере (5ч)**

Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка. Раскрашивание компьютерных рисунков.

### **Введение в логику (6ч.)**

Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование. Понятие «Исполнитель». Решение задач на развитие образного мышления. «Пример исполнителя».

### **Подведение итогов (1ч)**

## **ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (34Ч)**

### **Повторение (1 час)**

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе  
Компьютер и его основные устройства.

### **Компьютерная грамотность (6 часов)**

Устройства ввода и вывода. Клавиатура. Работа на клавиатуре. Работа мышью. Окно. Заголовок окна. Меню и панели.

### **Текстовый редактор WordPad (7 часов)**

Окно. Заголовок окна. Меню и панели.

Знакомство с текстовым редактором Word. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа. Основы форматирования текста.

### **Графический редактор Paint (6 часов)**

Работа в графическом редакторе Paint. Применение инструментов: линейка, надпись. Создание рисунка. Копирование рисунка.

### **Логика (17 часов)**

Информация, виды информации, способы представления информации. Зеркальное отражение. Симметрия. Алгоритм. Ветвление алгоритма, способы представления алгоритма. Порядок действий, запись алгоритма. Исполнитель. Система команд.

### **Повторение изученного (1 час)**

## **ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (34Ч)**

### **Компьютер — инструмент для обработки информации (4ч)**

Информация. Виды информации. Правила работы за компьютером. Устройство ввода информации: компьютерная мышь. Устройство ввода информации: клавиатура.

### **Интернет и его возможности (2ч)**

Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети

Интернет. Работа с информацией, полученной через Интернет.

### **Обработка текстовой информации на компьютере (8ч)**

Знакомство с текстовым редактором Word. Ввод текста. Ввод и редактирование текста. Работа с фрагментами текста. Сохранение и печать текста. Форматирование текста. Вставка и редактирование рисунков.

### **Создание рисунков на компьютере (5 ч.)**

Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Создание рисунков по темам.

### **Создание презентаций (8 ч.)**

Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентации. Макет и дизайн слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Создание презентации по темам.

### **Алгоритмы (6ч)**

Свойства алгоритмов. Цикл в алгоритме. Составление разветвлённых алгоритмов. Знакомство с алгометрическим языком стрелок. Линейные алгоритмы. Координаты.

## **Четвёртый год обучения (34ч)**

### **Введение (2 ч.)**

Передача информации. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер.

### **Работа с программой Word (4ч)**

Работа с программой Word. Работа с документом. Преобразование информации в документе.

### **Работа с программой Paint. (3ч)**

Работа с программой Paint. Создание рисунков. Добавление рисунков в программу. Изменение рисунков.

### **Таблица Excel (5ч)**

Знакомство с электронной таблицей Excel. Работа с таблицей Excel.

Выполнение простейших математических действий.

### **Интерфейс программы Scratch (1ч)**

Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.

### **Начало работы в среде Scratch (2ч)**

Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла. Понятие спрайтов.

### **Основные скрипты программы Scratch (10ч)**

Команды движения, рисования. Оживление объекта с помощью добавления костюмов. Контроль. Добавление звуков. Использование в программах условных операторов.

### **Моделирование (2ч)**

Информационное моделирование. Информационные вопросы. Передача информации.

### **Создание презентаций (6 ч.)**

Работа с программой Power Point. Запуск программы. Окно Power Point. Типы презентаций. Контекстное меню. Создание презентаций из нескольких слайдов. Работа с пустой презентацией.



**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«МИР ИНФОРМАТИКИ»**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Форма организации и видов деятельности	Электронные (цифровые) Образовательные ресурсы
<b>1 класс</b>				
1.	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер?	2	Игра Практические занятия	<a href="https://lbz.ru/files/7906/https://урокцифры.рф/">https://lbz.ru/files/7906/https://урокцифры.рф/</a>
2.	Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор	11	Исследование Практические занятия	
3.	Создание рисунков на компьютере	5	Исследование Практические занятия	
4.	Введение в логику	6	Практические занятия	
5.	Подведение итогов	1	Игра	
	<b>ИТОГО</b>	<b>25</b>		
<b>2 класс</b>				
1.	Повторение	1	Игра Викторина	<a href="https://lbz.ru/files/7906/https://урокцифры.рф/">https://lbz.ru/files/7906/https://урокцифры.рф/</a>
2.	Компьютерная грамотность	6	Практические занятия	
3.	Текстовый редактор WordPad	7	Исследование Практические занятия	
4.	Графический редактор Paint	6	Практические занятия	
5.	Логика	13	Практические занятия	
6.	Повторение изученного	1	Игра	
	<b>ИТОГО</b>	<b>34ч</b>		

<b>3 класс</b>				
1.	Компьютер — инструмент для обработки информации	4	Игра Практические занятия	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php</a> <a href="https://урокцифры.рф/">https://урокцифры.рф/</a>
2.	Интернет и его возможности	2	Исследование	
3.	Обработка текстовой информации на компьютере	8	Исследование Практические занятия	
4.	Создание рисунков на компьютере	5	Практические занятия	
5.	Создание презентаций	8	Исследование Практические занятия	
6.	Алгоритмы	6	Практические занятия	
7.	Повторение изученного	1	Викторина	
	<b>ИТОГО</b>	<b>34ч</b>		
<b>4 класс</b>				
1.	Введение	2	Викторина	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php</a> <a href="https://урокцифры.рф/">https://урокцифры.рф/</a>
2.	Работа с программой Word	4	Практические занятия	
3.	Работа с программой Paint.	3	Практические занятия	
3.	Таблица Excel	5	Исследование Практические занятия	
4.	Интерфейс программы Scratch	1	Исследование	
5.	Начало работы в среде Scratch	2	Исследование Практические занятия	
6.	Основные скрипты программы Scratch	10	Исследование Практические занятия	
7.	Кодирование	2	Практические занятия Самостоятельная работа	
8.	Создание презентаций	6	Исследование Проекты	
	<b>ИТОГО</b>	<b>35ч</b>		

# КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

## 1 КЛАСС

Урок № п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>Тема 1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер?</b>		<b>2</b>
1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Составление сказки по правилам техники безопасности	1
2	Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека	1
<b>Тема 2. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор.</b>		<b>11</b>
3	Назначение стрелок на клавиатуре компьютера, зачем нужен курсор	1
4.5	Компьютер и его основные устройства. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Пиктограммы. Работа с мышью.	2
6	Обучение запуску программы. Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1
7	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
8	Назначение клавиш. <Пробел>, <BACKSPACE>. Понятие «замкнутая область».	1
9	Повторение назначения ранее изученных клавиш (<Пробел>, <BACKSPACE>, <ENTER>, <↑, ↓, ←, →>) и понятия «замкнутая область». (Работа в тетради)	1
10	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Раскрашивание компьютерных рисунков	1
11	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления.	1
12	Понятие «информация». Способы представления и передачи информации	1
<b>Тема 3. Создание рисунков на компьютере</b>		<b>5</b>
13,14	Знакомство с графическим редактором Paint. Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint.	2
15, 16	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Рисование в графическом редакторе Paint. (рисунок «Гусеница»)	2
17	Создание, сохранение рисунка. Рисование в графическом редакторе Paint. (рисунок «Машина»)	1
<b>Тема 4. Введение в логику</b>		<b>6</b>
18	Множества	1

19	Вложенность множеств. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	1
20	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Общий признак для группы предметов. Поиск «лишнего» предмета в группепредметов. Элементы логики. Сопоставление	1
21	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Выделение существенного признака предмета. План и правила.	1
22	Решение задач на развитие образного мышления. Понятие «Исполнитель».	1
23	Решение задач на развитие образного мышления. «Пример исполнителя».	1
<b>Тема 5. Подведение итогов</b>		<b>1</b>
24	Интеллектуальный марафон. Повторение пройденного за годматериала.	1

## 2 КЛАСС

Урок № п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>Тема 1. Повторение</b>		<b>1</b>
1	Правила работы за компьютером.	1
<b>Тема 2. Компьютерная грамотность</b>		<b>6</b>
2-3	Устройства ввода и вывода. Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
4-5	Работа с мышью	2
6-7	Окно. Заголовок окна. Меню и панели.	2
<b>Тема 3.Текстовый редактор Word</b>		<b>7</b>
8	Знакомство с текстовым редактором Word.	1
9-11	Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту.	3
12-13	Создание и сохранение текстового документа. Основы форматирования текста.	2
14	Закрепление изученного.	1
<b>Тема 4. Графический редактор Paint</b>		<b>6</b>
15-16	Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.	2
14-20	Создание рисунка. Копирование.	4
<b>Тема 5. Логика</b>		<b>12</b>
21-22	Способы представления информации. Виды информации.	2
23-24	Множества. Отношения между множествами	2
25-26	Множества. Пересечение и объединение множеств.	2

27	Алгоритм. Ветвление алгоритма.	1
28-29	Способы представления алгоритма. Порядок действий алгоритма.	2
30	Запись алгоритма.	1
31-32	Исполнитель. Система команд исполнителя.	2
<b>Подведение итогов</b>		<b>2</b>
33-34	Повторение изученного.	2

### 3 КЛАСС

Урок № п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>Тема 1. Компьютер — инструмент для обработки информации</b>		<b>4</b>
1	Информация. Виды информации. Правила работы за компьютером.	1
2	Устройство ввода информации: компьютерная мышь	1
3-4	Устройство ввода информации: клавиатура. Постановка рук	2
<b>Тема 2. Интернет и его возможности</b>		<b>2</b>
5	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет.	1
6	Работа с информацией, полученной через Интернет.	1
<b>Тема 3. Обработка текстовой информации на компьютере</b>		<b>8</b>
7	Текстовая информация и текстовый редактор	1
8-9	Приемы ввода и редактирования текста	2
10	Работа с фрагментами текста. Сохранение и печать текста	1
11	Форматирование текста	1
12	Вставка рисунка в текст	1
13	Итоговое занятие – состязание	1
14	Творческая работа	1
<b>Тема 4. Создание рисунков на компьютере</b>		<b>5</b>
15	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.	1
16	Сохранение, загрузка и печать изображения.	1
17	Приемы рисования в Paint.	1
18	Работа с фрагментами изображения.	1
19	Контрольная работа. Создание рисунка в Paint.	1
<b>Тема 5. Создание презентации</b>		<b>8</b>
20	Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентации.	1
21	Макет и дизайн слайда.	1
22-23	Вставка фигур, рисунков.	2
24-25	Настройка анимации	2
26-27	Создание презентации по выбранной теме	2
<b>Тема 5. Алгоритмы</b>		<b>6</b>

28-29	Свойства алгоритмов. Цикл в алгоритме.	2
30-31	Составление разветвлённых алгоритмов. Знакомство с алгометрическим языком стрелок.	2
32-33	Линейные алгоритмы. Координаты	2
<b>Тема 6. Подведение итогов</b>		<b>1</b>
34	Повторение изученного	1

## 4 КЛАСС

Урок № п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>Тема 1. Введение</b>		<b>2</b>
1,2	Урок-повторение. Правила поведения на уроках информатики. Назначение основных устройств компьютера. Сферы применения компьютеров.	2
<b>Тема 2. Работа с программой Word</b>		<b>4</b>
3--6	Работа с программой Word. Открытие документа, сохранение, редактирование, поиск информации для документа. Работа с документом. Преобразование информации в документе.	4
<b>Тема 3. Работа с программой Paint.</b>		<b>3</b>
7-9	Работа с программой Paint. Создание рисунков. Добавление рисунков в программу. Изменение рисунков. Сохранение.	3
<b>Тема 4. Таблица Excel</b>		<b>5</b>
10	Знакомство с электронной таблицей Microsoft Excel.	1
11-13	Работа с электронной таблицей Microsoft Excel. Выполнение простейших математических действий.	3
14	Контроль и учёт знаний. Электронная таблица Microsoft Excel.	1
<b>Тема 5. Интерфейс программы Scratch</b>		<b>1</b>
15	Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.	1
<b>Тема 6. Начало работы в среде Scratch</b>		<b>2</b>
16	Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.	1
17	Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.	1
<b>Тема 7. Основные скрипты программы Scratch</b>		<b>10</b>
18,19	Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования.	2
20,21	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов.	2
22,23	Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков.	2
24,25	Использование в программах условных операторов.	2
26,27	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта в среде Scratch.	2
<b>Тема 8. Кодирование</b>		<b>2</b>

28	Кодирование, как способ обработки информации	1
29	Декодирование информации.	1
	<b>Тема 9. Создание презентации</b>	<b>6</b>
30	Работа с программой Microsoft PowerPoint. Запуск программы. Окно PowerPoint.	1
31	Типы презентаций.	1
32	Контекстное меню.	1
33-34	Создание презентаций	2
35	Защита презентаций	1

## **Методическое обеспечение**

- Карточки
- Таблицы
- Схемы
- Наглядно-иллюстративный

материал

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание программы предполагают наличие компьютерного кабинета начальных классов. Для занятий по программе необходимы следующие средства и материалы: ручка шариковая, простой и цветные карандаши, линейка, тетрадь. А также компьютер, доска.

### **Основные пособия учителя:**

- Поурочные разработки занятий курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”
- «Введение в Scratch». Цикл уроков по программированию. Автор Шапошникова Светлана Вячеславовна.