

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования Вологодской области

Управление образования Администрации города Вологды

МОУ "СОШ № 37"

РАССМОТРЕНО

МО учителей
начальных классов

Протокол № 1 от «29»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогический совет

Прокол № 1 от «30» августа
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МОУ «СОШ
№ 37»

Кочешков

Приказ № 242 от «30»
августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности

«Юный информатик»

для обучающихся 1-4 классов

Вологда 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
Содержание программы внеурочной деятельности	5
Планируемые результаты освоения программы внеурочных занятий.....	8
Тематическое планирование.....	12

Пояснительная записка

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

Направленность программы

Программа «Юный информатик» по содержанию является социально-педагогической; по функциональному предназначению учебно-познавательной; по форме организации индивидуально ориентированной, групповой.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть учебные места для всех учащихся и одно рабочее место – для преподавателя.

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

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. *умение учиться*.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. Необходимо помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Программа «Юный информатик» рассчитана на детей младшего школьного возраста, владеющих навыками чтения, письма и арифметических действий. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что в процессе ее реализации происходит не только усвоение определенного математического содержания, но и обогащение опыта творческой деятельности учащихся, расширение математического кругозора детей.

Цель: Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).

Задачи:

- познакомить школьников с основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности, в частности и учебной, при решении поставленных задач;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;

- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWERPOINT, EXCEL; в образовательной среде ПервоЛого;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам. развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления.

Программа составлена на основе нормативно - правовых документов:

1. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации. Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64100.)
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64101.)
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования». (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676.)
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 568 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования». (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69675.)
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. №413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 12.08.2022 № 732 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413». (Зарегистрирован 12.09.2022 № 70034.)
8. Примерная рабочая программа по воспитанию для общеобразовательных организаций, одобренная решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию. (Протокол от 23 июня 2022 г. № 3/22.)
9. Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
10. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.
11. «Концепция развития дополнительного образования детей», утвержденная распоряжением правительства РФ от 4.09.2014 года №1726;
12. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным программам», утвержденный приказом Минобрнауки России от 29 августа 2013 года №1008,

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже второкласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. В качестве базового стандарта программного обеспечения рассматриваются: текстовый редактор WORD; графический редактор PAINT; POWERPOINT; образовательная среда ПервоЛого.

Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умения создавать проекты. Программа позволяет использовать и нетрадиционные формы работы. На занятиях большую роль играет демонстрационный материал, который представлен в виде презентаций. Наглядный материал в виде презентаций готовят и сами учащиеся. Это позволяет развивать у учащихся творческие способности, умение работать коллективно, умение работать с разными источниками информации, выступать перед аудиторией, отстаивать свою точку зрения, защищая свои проекты.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы, 7-10 лет.

Срок реализации

Сроки реализации образовательной программы 4 года.

Формы и режим занятий.

Занятия по программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

В процессе работы кружка используются различные формы и методы работы (творческие проектные работы учащихся, презентации и т.д.). Теоретические знания оцениваются через творческие и зачетные работы после изучения каждого раздела и в конце учебного года (уроки-игры, выставки работ учащихся, тестирование, н-р, «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики»). Основная форма работы по программе – занятия с группой учащихся с использованием традиционных форм и методов образовательного процесса, позволяющих эффективно использовать компьютеры в образовании.

Содержание программы внеурочной деятельности

1 класс

Тема 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.

Тема 2. Информация вокруг нас

Организация хранения информации в компьютере.

Знакомство с информацией в программе «Роботландия».

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

Тема 3. Графический редактор PAINT

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»

Назначение программы. Структура окна.

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

Тема 6. Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Оформление текстов с помощью WORDART.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.

Копирование и перемещение текста.

Урок-КВН.

Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания.

Итоговая работа по WORD.

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

Тема 8. Знакомство с медиапродукцией

Демонстрация видефрагментов с использованием медиадисков.

Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).

2 класс

Тема 1. Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

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

Тема 3. Графический редактор PAINT. Работа с палитрой цветов

Тема 4. Создание презентаций с помощью PowerPoint.

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

Работа со стилями.

Создание нового слайда, фон слайда.

Вставка рисунков и других объектов на слайд.

Создание скриншотов.

Анимация на слайдах

Тема 5. Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)

Тема 6. Работа в текстовом процессоре WORD.

Форматирование документа, вставка рисунков.

Создание таблиц, вставка специальных символов.

Создание перекрестных ссылок.

Форматирование абзацев.

Сохранение документа.

Печать.

Тема 7. Решение головоломок (логических задач).

Тесты на внимательность.

Тема 8. Разработка простейших компьютерных программ.

Работа в среде программирования «Логомиры».

Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.

Работа над проектом «моя первая программа».

Основные принципы работы компьютерных программ

Тема 9. Работа на клавиатурном тренажере.

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.

Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

Тема 10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы.

Звуковые редакторы.

Видео редакторы.

Плееры, их отличие.

Тема 11. Сетевые технологии.

Интернет.

Компьютерные сети.

Локальная компьютерная сеть.

Глобальная компьютерная сеть. Браузеры.

Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.

Образовательные сайты.

Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов.

3 класс

Тема 1. Информация. Информационные процессы. Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.

Тема 2. Логика. «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение логических задач. Составление логических задач

Тема 3. Моделирование. Модель объекта. Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.

Тема 4. Компьютерный эксперимент. Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в PowerPoint». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».

Тема 5. Применение компьютера при решении математических задач. Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.

Тема 6. Повторение и обобщение. Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. Практическая работа «Набор текста в Word». Урок КВН.

4 класс

Тема 1. Вводное занятие

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

Тема 3. Устройства ввода и вывода информации. Манипулятор мышь. Клавиатура. Принтер (виды), сканер. Дисковые накопители. Колонки. Микрофон.

Тема 4. Операционные системы. Windows.Linux.MacOS.В чем отличие операционных систем?

Тема 5. Файл. Работа с файлами. Типы файлов.

Тема 6. Файловая система. Файловая таблица. Работа с каталогами.

Тема 7. Защита информации. Информационные угрозы. Программные средства защиты информации. Аппаратные средства защиты информации.

Тема 8. Вирусы. Классификация вирусов. Наиболее опасные вирусы.

Тема 9. Алгоритмы. Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни. Составление словесных алгоритмов.

Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов. Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач. Повторение.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- ♦ демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- ♦ фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- ♦ самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения

- ♦ теоретические занятия;

- ♦ практические занятия;

- ♦ свободное творчество.

- ♦ зачетные занятия.

Планируемые результаты освоения содержания

1-й класс

Личностные результаты.

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;

- правила работы за компьютером;

- назначение и работу графического редактора PAINT;

- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор».

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;

- включить, выключить компьютер;

- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);

- набирать информацию на русском регистре;

- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.

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

Метапредметные результаты:

- работать в сотрудничестве;

- уметь находить пути поиска информации.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;

- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;

- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться работать по предложенному учителем плану.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

Коммуникативные УУД:

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

2-й класс

Личностные результаты.

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINТ;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбрать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINТ, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

Метапредметные результаты:

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет); в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, готовить своё выступление; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться работать по предложенному учителем плану.

Познавательные УУД:

- находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

3-й класс

Личностные результаты.

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.

- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;

- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру.

Метапредметные результаты:

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

Личностные УУД:

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

Регулятивные УУД:

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

Познавательные УУД:

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

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

4-й класс

Личностные результаты.

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;

- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows. Linux. MacOS ;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ
- распознавать некоторые вирусы
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- осуществлять отбор нужной информации.

Метапредметные результаты:

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

Личностные УУД:

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

Регулятивные УУД:

- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;

- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

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

Коммуникативные УУД:

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

Тематическое планирование

1 класс

№	Тема	Цель
1. Знакомство с компьютером. (11 часов)		
1.	Компьютеры вокруг нас. Правила поведения при работе с ноутбуком и другой техникой. Устройство компьютера.	Введение правил поведения в компьютерном классе Составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов, создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное.
2.	Операционная система. Компьютерные программы.	
3.	Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Основные кнопки клавиатуры.	
4.	Клавиатура. Дополнительные кнопки клавиатуры. Овладение навыком клавиатурного письма. Приемы десятипальцевого («слепого») метода набора текста.	
5.	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Получение навыков работы с мышью.	
2. Программа графический редактор Paint. (11 ч)		
6.	Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов.	Научить применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра,
7.	Основные элементы окна Paint.	
8.	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	
9.	Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	
10.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.	Научить: Рисовать и стирать точки Заливать рисунок цветом, Создавать рисунки на заданную тему и рисунки по выбору
11.	Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур	
12.	Графический редактор Paint: копирование элементов рисунка	
13.	Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений	
14.	Графический редактор Paint: создание рисунка на тему «Природа»	

15.	Графический редактор Paint: создание рисунка на тему «Школа»	
16.	Создание рисунка по выбору.	
3.Создание текстов. (13часов)		
17.	Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры (теория). Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».	<p>Научить:</p> <ul style="list-style-type: none"> • набирать текст на клавиатуре; • сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их; • копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.
18.	Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры (практика)	
19.	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	
20.	Текстовый редактор Word. Изменение размера и шрифта текста.	
21.	Текстовый редактор Word. Работа с заголовком текста : изменение цвета текста, применение курсивного, жирного начертание текста.	
22.	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	
23.	Текстовый редактор Word. Создание маркированного списка. Выбор типа маркера.	
24.	Текстовый редактор Word. Создание нумерованного списка.	
25.	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	
26.	Текстовый редактор Word. Вставка таблицы.	
27.	Текстовый редактор Word. Вставка рисунков (изменение размера рисунка, положения относительно текста, добавление рамки)	
28.	Текстовый редактор Word. Добавление картинки, надписи WordArt.	
29.	Текстовый редактор Word. Вставка геометрических фигур, их изменение.	
4.Создание печатных публикаций. (4часа)		
30.	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Печатные публикации. Виды печатных публикаций	<p>Знакомство с печатными публикациями</p> <p>Научить печатать текст со вставленным графическим объектом</p> <p>Создать открытку к празднику</p>
31.	Печать текста с вставленным графическим объектом.	
32.	Открытка к празднику.	
33.	Игра «Умники и умницы»	

2 класс

1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе с компьютером.
Работа с программой Paint (5 ч)	
2.	Создание изображений в графическом редакторе Paint. Создаем контур фигуры «Котёнок»
3.	Создание изображений в графическом редакторе Paint. Работа с панелью инструментов (кисть, карандаш, ластик, масштаб)
4.	Создание изображений в графическом редакторе Paint. Работа с палитрой. Раскрашиваем фигуру «Котенок»
5.	Работа в графическом редакторе Paint. Сохранение созданных рисунков. Редактирование сохраненных изображений.
6.	Работа в графическом редакторе Paint. Создание схем в графическом редакторе.
Поиск информации. (2ч)	
7.	Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров.
8.	Поиск изображений в сени Интернет. Сохранение изображений в заданную папку.
Компьютер и обработка текстов (12 ч)	
9.	Способ набора текста десятипальцевым методом. Закрепление навыков работы с клавиатурным тренажёром
10.	Работа с текстовым редактором Word. Выделение текста или его фрагмента.
11.	Работа с текстовым редактором Word. Вырезание и копирование посредством перетаскивания фрагмента текста.
12.	Работа с текстовым редактором Word. Вырезание и копирование посредством вырезания и вставки фрагмента текста.
13.	Работа с текстовым редактором Word. Выравнивание текста. Разметка страницы (поля, ориентация)
14.	Работа с текстовым редактором Word. Граница страницы. Добавление рамок.

15.	Работа с текстовым редактором Word. Проект «Обложка любимой книги»
16.	Защита проектов.
17.	
18.	Работа с текстовым редактором Word. Добавление круговых диаграмм.
19.	Работа с текстовым редактором Word. Добавление линейных и столбчатых диаграмм
20.	Работа с текстовым редактором Word. Построение графиков.
Создание презентаций (12 ч)	
21.	Знакомство с программой Power Point
22.	Работа в программе Power Point. Создание и дизайн слайда.
23.	Работа в программе Power Point. Вставка фигур, рисунков, текста.
24.	Работа в программе Power Point. Анимашки. Поиск и добавление Gif-изображений.
25.	Работа в программе Power Point. Настройка анимации внутри одного слайда.
26.	Работа в программе Power Point. Смена слайдов (автоматически, по щелчку). Анимация при смене слайдов.
27.	Работа в программе Power Point. Настройка анимации внутри одного слайда.
28.	Работа в программе Power Point. Вставка и настрой звука во время смены слайдов
29.	Работа в программе Power Point. Добавление видеофрагментов в презентацию.
30.	Работа в программе Power Point. Добавление аудиофрагментов в презентацию.
31.	Создание собственной презентации.
32.	
33.	Защита проектов
34.	

3 класс

Тема		
Инструменты, закладки ПервоЛого (6 ч)		
1.	Правила поведения при работе с компьютером. Знакомство с инструментарием ПервоЛого. Создание личного альбома в среде ПервоЛого.	1
2.	Рисовалка. Библиотека картинок. Палитра. Рисуем зиму.	1
3.	Создание рисунка «Мамины бусы»	1
4.	Рисовалка. Выделение, перемещение, удаление части рисунка. Задание «Баржа»	1
5.	Рисовалка. Копирование части рисунка. Меняем размеры части рисунка.	1
6.	Проект «Визитка»	1
Работа с формами (5ч)		
7.	Рождение черепашки. Формы черепашек.	1
8.	Создание новых форм для черепашки.	1
9.	Изменение данных форм для черепашки (цвет, размер)	1
10.	Многообразие форм для черепашки.	1
11.	Проект «Зоопарк»	1
Учим черепашку выполнять команды (28 ч)		
12.	Команды управления черепашкой. Команды «Иди», «Повернись»	1
13.	Команды «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». Черепашка рисует разные линии и простейшие узоры.	1
14.	Создание геометрического узора с помощью черепашек	1
15.	Команды «Вылей краску», «Сотри рисунок»	1
16.	Как черепашка меняет форму.	1
17.	Задание «Цветок распускается», «Бабочка летает»	1
18.	Проект «Бегущая собака»(собака двигается и шевелит лапами)	1
19.	Команды «Перед всеми» «Позади всех»	1
20.	Как заставить черепашку реагировать на цвет.	1
21.	Задание «Остров черепашек»	1
22.	Проект «Ипподром» (три различные по цвету лошадки бегут с разной скоростью и останавливаются у финишной прямой)	1
23.	Команда «Штамп»	1
24.	Команда «Светофор»	1
25.	Проект «День и ночь»	1
26.	Команды «Покажись», «Спрячься»	1
27.	Задание «Часы с кукушкой»	1
28.	Проект «Секундомер»	1
29.	Добавление кнопок	1
30.	Проект «Лабиринт»	1

31.	Команда «Сообщи»	1
32.	Создание странички комиксов	1
33.	Создание собственного проекта по русской народной сказке.	1
34.	Создание кроссворда к уроку окр.мира	1

4 класс

№ п/п	Тема занятия	
1.	Вводное занятие. Устройство ПК.	1 ч
2.	Устройства ввода и вывода информации. Операционные системы.	1 ч
3.	Файл. Файловая система. Защита информации. Вирусы.	1 ч
4.	Алгоритм. Виды алгоритмов. Игра «Кто исполнитель?»	2 ч
5.	Основные жанры и классификация компьютерных игр.	3 ч
6.	Работа со звуковой и графической информацией.	3 ч
7.	Создание простейших мультимедийных проектов.	9 ч
8.	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	9 ч
9.	Конкурс творческих проектов в среде Перволого.	5 ч

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1 год

Работа №1

Тема «Работа в графическом редакторе «Paint»

Цель: проверить, как ребенок научился пользоваться инструментарием графического редактора при выполнении рисунков.

Выполни задания:

Нарисуй зимний пейзаж:

- Нарисуй синее небо и белую землю.
- Справа с помощью кругов нарисуй снеговика, нарисуй ему глаза, нос, рот, метлу и пуговицы
- Посередине рисунка нарисуй с помощью геометрических фигур домик с крышей, трубой и окном.
- Дорисуй серый дым из трубы с помощью распылителя.
- Слева нарисуй ёлочку (любым способом)

Критерии оценивания:

уровень	Объем выполненной работы
Высокий	Безошибочно выполнены все задания
Базовый	Выполнено все задание, допущены ошибки в выполнении некоторых заданий: снеговик нарисован «карандашом», а не «кругами», Или дым нарисован не распылителем, или отсутствуют детали у снеговика, или дом нарисован, но не раскрашен; или елка не нарисована.
Низкий	Выполнено менее 50% работы

Работа №2

Тема «Работа в текстовом редакторе «Word»

Цель: проверить уровень овладения клавиатурным набором текста и его редактирования.

Выполни задания:

1. Напечатай текст на компьютере:

Дружная работа.

На даче идёт работа. Папа кладёт на тачку землю. Сын Виктор возит её на клумбу. Мама и Юля сажают цветы.

2. Расположи заголовок текста по центру строки. примени к заголовку полужирное начертание.
3. У первого предложения смени цвет текста на красный.
4. Второе предложение напиши курсивом.
5. Последнее предложение подчеркни.
6. Весь текст напиши шрифтом Times New Roman, размер шрифта 16

Критерии оценивания:

уровень	Объем выполненной работы
Высокий	Безошибочно выполнены все 6 заданий (орфографические ошибки не учитываются, кроме написания заглавных букв)
Базовый	Выполнено все задание, допущены ошибки в выполнении некоторых заданий
Низкий	Выполнено менее 50% работы

2 год

Тема «Работа в текстовом редакторе «Word» Создание Грамоты

Выполни задание:

- Разработай макет Грамоты для твоих одноклассников. В тексте грамоты должны быть следующие слова: Награждается ... (фамилия, имя – можно написать любые) за победу в конкурсе ... (придумать название; например, в конкурсе поделок из бросового материала, в конкурсе рисунков на тему «Моя Россия» и т.д. и т.п.)
- Расположи текст. Грамоты посередине листа.
- Сделай подходящий шрифт, размер и цвет текста.
- Добавь в свой макет рисунок, подходящий к теме грамоты. Уменьши или увеличь его до нужных размеров.
- Добавь рамочку к твоей Грамоте.

Критерии оценки:

уровень	Объем выполненной работы
Высокий	Безошибочно выполнены все задания
Базовый	Выполнено все задание, допущены ошибки в выполнении некоторых заданий: Отсутствует рамка; Или не отформатирован текст по какому-либо критерию Или отсутствует рисунок, или не подходит по размерам (перекрывает текст).
Низкий	Выполнено менее 50% работы

2 год Работа №2

Тема «Создание презентации»

Цель: проверить уровень умения работать в программе Power Point.

Время выполнения: 3 занятия

Выполни задание:

1. Создай презентацию на тему «Викторина по произведениям К.И.Чуковского»
2. Выполни ряд условий:
 - Выбери фон для презентации градиентный.

- На первом слайде должна быть надпись тему «Викторина по произведениям К.И.Чуковского», фамилия и имя создателя презентации.
- Выбери анимацию для смены слайдов «по щелчку мыши»
- В презентации должны быть:
 - Рисунки или фото
 - Текст
 - «анимашки» (Gif-изображения)
 - Фрагмент мультфильма «Мойдодыр» (в папке «Видео»)

Критерии оценивания:

уровень	Объем выполненной работы
Высокий	Безошибочно выполнены все задания (оценивается техническое исполнение, а не содержательная сторона презентации)
Базовый	Выполнено все задание, допущены ошибки в выполнении некоторых заданий: отсутствует какой-либо из перечисленных в задании элемент; Или фон для презентации выбран не градиентный, Или отсутствует видеофайл.
Низкий	Выполнено менее 50% работы

3 год: Работа №1

Тема «Работа с формами в программе ПервоЛого. Проект «Зоопарк»

Цель: проверить, как обучающийся умеет работать с готовыми формами.

Выполни задание:

1. На новом листе в «рисовалке» выбери подходящий к теме фон из предложенных программой.
2. Расположи на фоне следующих животных:
 - Льва (его нужно увеличить)
 - Крокодила
 - Двух кошек (одной из кошек поменяй цвет на оранжевый)
 - Двух одинаковых собак (они должны бежать в разные стороны, поэтому у одной собаки поменяй направление)
 - Одного слона (од должен быть самым крупным в зоопарке)
 - Кенгуру
 - Обезьяну (перекрась ее живот в более светлый оттенок)
3. Добавь растения по своему усмотрению.

Критерии оценивания:

уровень	Объем выполненной работы
Высокий	Безошибочно выполнены все задания
Базовый	Выполнено все задание, допущены ошибки в выполнении некоторых заданий: отсутствует какое-либо из перечисленных в задании животное; Или кошки одного цвета; Или собаки бегут в разные стороны; Или слон меньше какого-либо животного; Или у обезьяны не внесены изменения в окраску живота
Низкий	Выполнено менее 50% работы

Работа №1

Тема «Учим черепашку выполнять команды в программе ПервоЛого. Проект «Русская народная сказка»

Цель: проверить, как обучающийся владеет навыками написания алгоритма действий для черепашек.

Время выполнения: 2 занятия

Выполни задание:

1. Создай иллюстрацию к любой русской народной сказке, где все герои – это одетые в формы черепашки. Учти, что черепашки должны двигаться!
2. В твоём проекте должна быть хотя бы одна черепашка, которая умеет:
 - Останавливаться при встрече с другой черепашкой
 - Останавливаться при встрече с каким-то препятствием (цвет)
 - Менять направление движения
 - Оставлять за собой след
 - Прятаться и появляться

Критерии оценивания:

уровень	Объем выполненной работы
Высокий	Безошибочно выполнены все задания
Базовый	<p>Выполнено все задание, допущены ошибки в выполнении некоторых заданий:</p> <p>Ни одна черепашка не останавливается при встрече с каким-то препятствием или другой черепашкой;</p> <p>Или ни одна черепашка не меняет направление движения;</p> <p>Или ни одна черепашка не оставляет следа;</p> <p>Ни одна черепашка не умеет прятаться</p>
Низкий	Выполнено менее 50% работы