

Бюджетное общеобразовательное учреждение Полтавского муниципального района Омской области «Ольгинская средняя школа»  
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей Точка роста

---

**«РАССМОТРЕНО»**

Педагогическим советом  
29.08.2024г. №1

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом № от 01.09.2024 г.  
Директор БОУ «Ольгинская СШ»

\_\_\_\_\_/Е.В. Давальченко/

**«ПРИНЯТО»**

Педагогическим советом БОУ «Ольгинская СШ»  
Протокол №1 от 31 августа 2024 года

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Информатика для всех»**  
технической направленности

Возраст обучающихся: 8-11 лет  
Срок реализации: 3 года  
Трудоемкость программы: 1 группа -37 часов  
2 группа -37 часов  
3 группа – 68 часов часа  
Форма обучения: очная  
Уровень сложности: *базовый уровень*  
Педагог дополнительного образования:  
Толкова Вера Дмитриевна

## **I. Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена на основе следующих нормативно – правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»,
- Основная образовательная программа начального общего образования БОУ «Ольгинская СШ»
- СанПиН, 2.4.2.2821-10 «Санитарно - эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- Федеральный государственный стандарт начального общего образования (Приказ МОиН № 373 от 06 октября 2009г.);
- Примерная программа по информатике и ИКТ и авторская программа курса информатики для 2 – 4 классов начальной общеобразовательной школы Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова из сборника программы и планирование 2 – 4 кл / Составитель Н.В. Матвеева – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018. Руководитель авторского коллектива – Матвеева Наталия Владимировна, к.п.н., старший научный сотрудник ГНУ ИСМО (ИОСО РАО).

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

### **Новизна программы**

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

### **Актуальность**

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

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

группы.

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

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

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

**Задачи обучения:**

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

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

Информатика рассматривается в общеобразовательной школе вообще и в начальной школе в частности в двух аспектах. Первый заключается в формировании целостного и системного представления о мире информации, об общности информационных процессов в живой природе, обществе, технике. С этой точки зрения, на пропедевтическом этапе обучения школьники должны получить необходимые первичные представления об информационной деятельности человека. Второй аспект пропедевтического курса информатики — освоение методов и средств получения, обработки, передачи, хранения и использования информации, решение задач с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий. Этот аспект связан, прежде всего, с подготовкой учащихся начальной школы к продолжению образования, к активному использованию учебных информационных ресурсов: фонотек, видеотек, мультимедийных обучающих программ, электронных справочников и энциклопедий на других учебных предметах, при выполнении творческих и иных проектных работ.

Таким образом, важнейшим результатом изучения информатики в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного

общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ-компетентности).

Программа курса информатики для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие,
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- демонстрация,
- игры,
- проектная деятельность.

Виды деятельности на занятии:

- 1 – чтение текста
- 2 – выполнение заданий и упражнений (информационных задач)
- 3 – наблюдение за объектом изучения (компьютером)
- 4 – компьютерный практикум (работа с электронным пособием)
- 5 – работа со словарём
- 6 – контрольный опрос, контрольная письменная работа
- 7 – итоговое тестирование
- 8 – эвристическая беседа
- 9 – физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты

### **Общая характеристика курса «Информатика для всех»**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- *основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- *основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- *основы ИКТ - квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
- *основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

В 1 год обучения ребята получают начальные представления о компьютере, основных устройствах. В игровой форме знакомятся с работой на клавиатуре, с мышью. Учатся создавать графические изображения в простейших графических редакторах.

2 год дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные и др.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

3 год школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приема/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности.

Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы ребенок мог рассуждать о своей информационной деятельности, рассказывать о том, что он делает, различая и называя элементарные технологические операции своими именами.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий» и «Мир моделей», формируются представления учащихся о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни. Школьники учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы системного мышления, столь необходимого в современной жизни наряду с логическим и алгоритмическим. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

### **Основные характеристики образовательного процесса**

Программа «Информатика для всех» рассчитана на обучающихся 7-11 лет.

Набор детей осуществляется на добровольной основе без предварительного тестирования. На каждый год обучения формируется группа, состоящая из 10-12 человек.

Обучающиеся могут не обладать первичными знаниями и умениями по предмету. Так как каждый год программы автономен, начать изучение программы можно с любого года обучения. Дополнительный набор в группу после начала занятий возможен, если уровень знаний и умений обучающегося соответствует среднему уровню знаний группы.

Допускаются разновозрастные группы. Занятия в них предусматривают дифференцированный подход при выполнении учебных заданий.

Оптимальным для обучения является индивидуальное использование компьютера каждым обучающимся. Количество учащихся в группе должно быть таким же, как количество компьютеров в компьютерном классе, чтобы каждый ученик мог работать за отдельным компьютером.

Уровень освоения программы базовый.

Форма обучения очная.

Обучение может начаться с любого года обучения.

Срок реализации программы 3 года.

Режим занятий: один раз в неделю по 1 учебному часу. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста – 40 мин.

Объем учебных часов по программе – 135 .

### Планируемые результаты

Особенностью курса «Информатика для всех» является целенаправленность формирования именно УУД. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Достижение «умения учиться» предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности, которые включают:

- 1) учебные мотивы;
- 2) учебную цель;
- 3) учебную задачу;
- 4) учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка);
- 5) метапредметные учебные действия (умственные действия учащихся, направленные на анализ и управление своей познавательной деятельностью, будь то определение стратегии решения математической задачи, запоминание фактического материала по истории или планирование совместного с другими учащимися лабораторного эксперимента по физике или химии).

Виды УУД (блоки) – это личностный блок; метапредметный блок, который включает: регулятивный (включающий также действия саморегуляции); познавательный; коммуникативный УУД. А также есть предметные результаты.

В блок *личностных универсальных учебных действий* входят жизненное, личностное, профессиональное самоопределение:

1. **Действие смыслообразования**, т. е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения, побуждающим деятельность, и тем, ради чего она осуществляется. Ученик должен задаваться вопросом о том, «какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него.

2. **Действие нравственно-этического оценивания** усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей.

В блок *регулятивных действий* включаются действия, обеспечивающие организацию учащимся своей учебной деятельности:

1. **целеполагание как постановка учебной задачи** на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;

2. **планирование** – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;

3. **прогнозирование** – предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик;

4. **контроль** в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

5. **коррекция** – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;

6. **оценка** – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения;

7. **способность к волевому усилию** – к выбору в ситуации мотивационного конфликта, к преодолению препятствий.

В **познавательный блок** включаются:

**1. Общеучебные действия:**

- 1.1. самостоятельное **выделение и формулирование** познавательной цели;
- 1.2. **поиск и выделение** необходимой информации;
- 1.3. применение **методов информационного поиска**, в том числе с помощью компьютерных средств;
- 1.4. **знаково-символические действия**, включая **моделирование** (преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта и преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область);
- 1.5. **умение структурировать** знания;
- 1.6. умение осознанно и произвольно **строить речевое высказывание** в устной и письменной форме;
- 1.7. **рефлексия способов и условий действия**, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
- 1.8. **смысловое чтение** как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;
- 1.9. **извлечение необходимой информации** из прослушанных текстов различных жанров;
- 1.10. определение **основной и второстепенной** информации;
- 1.11. свободная ориентация и **восприятие текстов** художественного, научного, публицистического и официально-делового стилей; понимание и адекватная оценка языка средств массовой информации;
- 1.12. **умение адекватно**, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста;
- 1.13. **умение составлять тексты** различных жанров, соблюдая нормы построения текста (соответствие теме, жанру, стилю речи и др.).

**2. Универсальные логические действия:**

- 2.1. **анализ объектов** с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- 2.2. **синтез** как составление целого из частей, в том числе самостоятельно достраивая, восполняя недостающие компоненты;
- 2.3. **выбор оснований и критериев** для сравнения, сериации, классификации объектов;
- 2.4. **подведение под понятия**, выведение следствий;
- 2.5. **установление причинно-следственных связей**, построение логической цепи рассуждений;
- 2.6. **выдвижение гипотез** и их обоснование;

**3. Действия постановки и решения проблем:**

- 3.1. **формулирование** проблемы;
- 3.2. **самостоятельное создание способов решения** проблем творческого и поискового характера.

В **коммуникативный блок** входят коммуникативные действия, которые обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми:

1. **планирование учебного сотрудничества** с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;

2. постановка вопросов – **инициативное сотрудничество** в поиске и сборе информации;

3. **разрешение конфликтов** – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

4. **управление поведением партнера** – контроль, коррекция, оценка действий партнера;

5. умение с достаточной полнотой и точностью **выражать свои мысли** в соответствии с задачами и условиями коммуникации;

6. **владение монологической и диалогической формами речи** в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

**Предметные результаты** достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.

1 гр: в результате изученного материала учащиеся должны уметь:

- называть основные устройства компьютера;
- выполнять простые действия с мышкой;
- выполнять десятипальцевый метод печати;
- знать инструменты для рисования графическим редактором;
- выполнять основные правила сборки компьютерного рисунка из фрагментов;
- выполнять редактирование рисунка;
- выполнять открытие и сохранение рисунка.

2 гр: в результате изученного материала учащиеся должны **уметь**:

- включать и выключать компьютер;
- пользоваться клавиатурой и мышью;
- запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редакторы, тренажёры и тесты;
- работать с программами управления движущимися объектами и с логическими играми;
- кодировать и декодировать текстовую информацию с помощью числовых, символьных и графических кодов;
- осуществлять простейшие операции с файлами: создание, сохранение, поиск, запуск программы;
- создавать элементарные проекты с использованием компьютера.

3 гр: в результате изученного материала учащиеся должны **уметь**:

- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, чисел;
- выполнять элементарные преобразования информации в виде таблиц, списков и схем;
- работать с текстами и изображениями, используя текстовый и графический редактор, производить несложные вычисления с помощью программного калькулятора;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных;
- создавать элементарные проекты с использованием компьютерных программ;
- находить нужную программу на рабочем столе компьютера и запускать её на исполнение;
- управлять экранными объектами с помощью мыши.
- применять полученные знания и представлять на разных носителях (на бумаге, на доске, на экране компьютера) одну и ту же информацию об одном и том же объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, чисел;

- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей;
- пользоваться современными средствами информационных технологий: флэш-брелоком, компьютером;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших задач;
- создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера.

### **Планируемый результат изучения курса «Информатика для всех» выпускника начальной школы**

#### ***знать/понимать***

- основные источники информации;
- назначение основных устройств компьютера;
- правила безопасного поведения и гигиены при работе инструментами, бытовой техникой (в том числе с компьютером);

#### ***уметь***

- кратко рассказывать о себе, своей семье, друге – составлять устную текстовую модель;
- составлять небольшие письменные описания предмета, картинки (о природе, школе) по образцу с помощью текстового редактора;
- составлять алгоритм решения текстовых задач (не более 2–3 действий);
- распознавать изученные геометрические фигуры и изображать их на экране компьютера;
- сравнивать различные объекты реальной действительности по размерам, взаимному расположению в пространстве и выражать эти отношения с помощью схем;
- определять признаки различных объектов природы (цвет, форму) и строить простые графические модели в виде схемы, эскиза, рисунка;
- различать объекты природы и изделия; объекты живой и неживой природы;
- различать части предметов и отображать их в рисунке (схеме);
- выполнять инструкции (алгоритмы) при решении учебных задач;
- определять цель своей деятельности, осуществлять выбор варианта деятельности, осуществлять организацию в соответствии с составленным планом (алгоритмом) собственной трудовой деятельности, и уметь отвечать на вопросы «Что я делаю?», «Как я делаю?» и осуществлять самоконтроль за ее ходом и результатами;
- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
- создавать модели несложных объектов из деталей конструктора и различных материалов, используя знания и умения, приобретенные в учебной деятельности и повседневной жизни;
- использовать телефон, радиотелефон, магнитофон и другие аудио, видео и мультимедийные средства коммуникации;
- работать с разными источниками информации (словарями, справочниками, в том числе на электронных носителях).
- сравнивать и упорядочивать (классифицировать) объекты по разным признакам: длине, площади, массе, вместимости и пр.;
- обогащать жизненный опыт, удовлетворять свои познавательные интересы, осуществлять поиск дополнительной информации о родном крае, родной стране, нашей планете с помощью непосредственного наблюдения, измерения, сравнения и используя мультимедийные средства обучения;
- самостоятельно использовать всевозможные игры и электронные конструкторы, тренажеры;

- осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы над компьютерными проектами и презентациями;
- решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
- осуществлять поиск информации с использованием простейших запросов;
- изменять и создавать простые информационные объекты на компьютере.

## II. Учебно - тематический план.

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

Программа предусматривает работу курса: 1 час в неделю, 33 ч в 1-м классе, по 34ч в 2 - 4 классах. Всего на организацию курса «Информатика для всех» в начальной школе отводится 137 часов.

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1 группа		
1	Устройство компьютера	17
2	Компьютерная графика	17
Итого: 34		
2 группа		
1	Виды информации. Человек и компьютер	8
2	Кодирование информации	8
3	Информация и данные	7
4	Документы и способы его создания	11
Итого: 34		
3 группа		
1	Информация, человек и компьютер	8
2	Действия с информацией	15
3	Мир объектов.	8
4	Мир моделей	14
5	Управление	9
6	Компьютер, системы и сети	14
Итого: 68		

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ,  
ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ**

1 группа

№ занятия	Название темы	Форма занятия. Форма подведения итогов	количество часов		Дата по плану	Дата по факту
			теория	практика		
	<b>Раздел 1.1. Устройство компьютера - 17ч</b>		3,5	15.5		
1/1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе	Беседа диагностика	0,5	0.5	07.09.23	
2/2	Устройство компьютера: Работа с мышкой	Беседа практическая работа	0.5	0.5	14.09.23	
3/3	Обучающие и развивающие игры. Работа с мышкой.	практическая работа		1	21.09.23	
4/4	Устройство компьютера: Монитор.	практическая работа	0,5	0.5	28.09.23	
5/5	Устройство компьютера: Системный блок	практическая работа	1	1	05.10.23 12.10.23	
6/6	Обучающие и развивающие игры.	практическая работа		1	19.10.23	
7/7	Устройство компьютера: Клавиатура.	Беседа, практическая работа	1	1	26.10.23 02.11.23	
8/8	Десятипальцевый метод печати: клавиши среднего ряда	практическая работа		1	09.11.23	
9/9	Клавиатурный тренажер. Игры	практическая работа		1	16.11.23	
10/10	Десятипальцевый метод печати: клавиши верхнего ряда.	практическая работа		1	23.11.23	
11/11	Клавиатурный тренажер. Игры.	практическая работа		1	30.11.23	
12/12	Десятипальцевый метод печати: клавиши нижнего ряда.	практическая работа		1	07.12.23	
13/13	Клавиатурный тренажер. Игры.	практическая работа		1	14.12.23	
14/14	Десятипальцевый метод печати: клавиши нижнего ряда.	практическая работа		1	21.12.23	
15/15 16/16	Клавиатурный тренажер. Игры.	практическая работа		2	28.12.23 11.01.24	
17/17	Обучающие и развивающие игры.	практическая работа		1	18.01.24	
	<b>2. Компьютерная графика – 17 ч</b>		1	15		
18/1	Конструирование.	беседа	1		25.01.24	

19/2 20/3	Компьютерное конструирование. Компьютерное конструирование.	практическая работа		2	01.02.24 08.02.24	
21/4 22/5	Работа с графикой: компьютерные раскраски.	практическая работа		2	15.02.24 22.02.24	
23/6	Компьютерная графика. Инструменты для рисования.	Практическая работа		1	29.02.24	
24/7 25/8	Создание компьютерного рисунка.	практическая раб ота		2	07.03.24 14.03.24	
26/9	Настройка инструментов.	Практическая работа		1	21.03.24	
27/10	Обучающие и развивающие игры.	Практическая работа		1	28.03.24	
28/11	Редактирование рисунка.	практическая работа		1	04.04.24	
29/12	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	Практическая работа		1	11.04.24	
30/13	Сохранение и открытие рисунка.	практическая работа		1	18.04.24	
31/14	Что такое пиксель?	Практическая работа		1	25.04.24	
32- 34/15- 16	Обучающие и развивающие игры.	практическая работа		4	02.05.24 16.05.24 23.05.24 30.05.24	
		37	6.5	30.5		

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ**

2 группа

№ занятия	Название темы	Форма занятия. Форма подведения итогов	количество часов		Дата по плану	Дата факту
			теория	практика		
	<b>Раздел 11. Виды информации. Человек и компьютер – 8 ч</b>		<b>3,5</b>	<b>4,5</b>		
1/1	Человек и информация	Беседа Диагностика, практическая работа	0,5	0,5	07.09.23	
2/2	Какая бывает информация	Беседа практическая работа	0,5	0,5	14.09.23	
3/3	Источники информации	Беседа практическая работа	0,5	0,5	21.09.23	
4/4.	Приемники информации	Беседа практическая работа	0,5	0,5	28.09.23	
5/5 6/6	Компьютер и его части	Беседа практическая работа	0,5	1,5	05.10.23 12.10.23	
7/7 8/8	Повторение, работа над проектом и тестирование	практическая работа, тест	1	1	19.10.23 26.10.23	
	<b>Раздел 2. Кодирование информации – 8 ч</b>		<b>3,5</b>	<b>4,5</b>		
9/1	Носители информации	Беседа практическая работа	0,5	0,5	02.11.23	
10/2 11/3	Кодирование информации	практическая работа	1	1	09.11.23 16.11.23	
12/4	Письменные источники информации	Практическая работа	0,5	0,5	23.11.23	
13/5.	Языки людей и языки программирования	Практическая работа	0,5	0,5	30.11.23	
14/6 15/7	Повторение темы «Кодирование информации» Проект	Практическая работа	1	1	07.12.23	
16/8.	Повторение темы «Информация»	Практическая работа		1	14.12.23	
	<b>Раздел 3. Информация и данные – 7 ч</b>		<b>3</b>	<b>4</b>		
17/1	Текстовые данные	Беседа Практическая работа	0,5	0,5	21.12.23	
18/2	Графические данные	Беседа практическая работа	0,5	0,5	28.12.23	

19/3	Числовые данные	Беседа практическая работа	0,5	0.5	11.01.24	
20/4	Десятичное кодирование	Беседа практическая работа	0,5	0.5	18.01.24	
21/5	Двоичное кодирование	Беседа практическая работа	0,5	0.5	25.01.24	
22/6	Числовые данные	Беседа практическая работа	0,5	0.5	01.02.24	
23/7	Повторение темы «Информация и данные»	Практическая работа		1	08.02.24	
<b>Раздел 4. Документ и способы его создания – 11 часов</b>			<b>1</b>	<b>14</b>		
24/1	Документ и его создание	Практическая работа		3	15.02.24 22.02.24 29.02.24	
25/2	Электронный документ и файл	Практическая работа		2	07.03.24 14.03.24	
26/3	Поиск документа	практическая работа		1	21.03.24	
27/4	Создание текстового документа	Практическая работа		1	28.03.24	
28/5	Создание графического документа	практическая работа		1	04.04.24	
29/6 30/8	Работа с документами	Практическая работа		2	11.04.24 18.04.24	
31/9 32\10	Повторение темы «Документ и способы его создания». Тестирование	практическая работа, тест	1	1	25.04.24	
33/11 34\12	Повторение пройденного материала. Проект	практическая работа		4	02.05.24 16.05.24 23.05.24 30.05.24	
			<b>37</b>	<b>11</b>	<b>26</b>	

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ,  
ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ**

3 группа

№ занятия	Название темы	Форма занятия. Форма подведения итогов	количество часов		Дата по плану	Дата факту
			теория	практика		
<b>Раздел 1. Информация, человек и компьютер – 8 ч</b>			<b>2,5</b>	<b>5,5</b>		
1/1	Человек и информация. ТБ	Беседа Диагностика, практическая работа	0,5	0.5	02.09.23	

2./2	Источники и приемники информации	Беседа практическая работа	0,5	0,5	06.09.23	
3/3 4/4	Носители информации	Беседа практическая работа	0,5	1,5	09.09.23 13.09.23	
5/5 6/6	Компьютер	Беседа практическая работа	0,5	1,5	16.09.23	
7/7 8/8	Повторение темы «Информация, человек и компьютер». Тестирование. Проект	практическая работа, тест	0,5	1,5	20.09.23	
<b>Раздел 2. Действия с информацией – 15 ч</b>			<b>3,5</b>	<b>11,5</b>		
9/1 10/2	Получение информации	Беседа практическая работа	0,5	1,5	23.09.23 27.09.23	
11/3 12/4	Представление информации	Беседа практическая работа	0,5	1,5	30.09.23 04.10.23	
13/5 14/6	Кодирование информации	Беседа практическая работа	0,5	1,5	07.10.23 11.10.23	
15/7 16/8	Кодирование и шифрование данных	Беседа практическая работа	0,5	1,5	14.10.23 18.10.23	
17/9 18/10	Хранение информации	Беседа практическая работа	0,5	1,5	21.10.23 25.10.23	
19/11 20/12	Обработка информации (2 ч.)	Беседа практическая работа	0,5	1,5	28.10.23 01.11.23	
21/13 22/14	Повторение темы «Действие с информацией», тестирование. (2 ч.) Проект	практическая работа, тест	0,5	1,5	04.11.23 08.11.23	
23/15	Повторение темы «Информация» (1 ч.)	Практическая работа		1	11.11.23	
<b>Раздел 3. Мир объектов – 8 ч</b>			<b>3</b>	<b>5</b>		
24/1 25/2	Объект, его имя и свойства	Беседа практическая работа	0,5	1,5	15.11.23 18.11.23	
26/3	Функции объекта	Беседа практическая работа	0,5	0,5	22.11.23	
27/4	Отношения между объектами	Беседа практическая работа	0,5	0,5	25.11.23	
28/5	Характеристика объекта	Беседа практическая работа	0,5	0,5	29.11.23	
29/6	Документ и данные об объекте	Беседа практическая работа	0,5	0,5	02.12.23	
30/7 31/8	Повторение темы «Мир объектов». Тестирование. проект	практическая работа, тест	0,5	1,5	06.12.23 09.12.23	
32/1	Модель объекта	Беседа	0,5	1,5	09.12.23	

33/2		практическая работа			13.12.23	
34/3 35/4	Текстовые и графические модели	Беседа практическая работа	0.5	1.5	16.12.23 20.12.23	
36/5 37/6	Алгоритм как модель действий	Беседа практическая работа,	0.5	1.5	23.12.23 27.12.23	
38/7 39/8	Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	Беседа практическая работа	0.5	1.5	30.12.23 13.01.24	
40/9 41/10	Исполнитель алгоритма	Беседа практическая работа	0.5	1.5	17.10.24 20.01.24	
42/11 43/12	Компьютер как исполнитель	Беседа практическая работа	0.5	1.5	24.01.24 27.01.24	
44/13	Повторение темы «Мир моделей»	практическая работа		1	31.01.24	
45/14	Тестирование по теме «Мир моделей»	Беседа практическая работа		1	03.02.24	
<b>Раздел 5. Управление – 9 ч</b>			<b>3.5</b>	<b>5.5</b>		
46/1	Кто кем и зачем управляет	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	07.02.24	
47/2	Управляющие объект и объект управления	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	10.02.24	
48/4	Цель управления	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	14.02.24	
49/5	Управляющее воздействие	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	17.02.24	
50/6	Средство управления	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	21.02.24	
51/7	Результат управления	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	24.02.24	
52/8	Современные средства коммуникации	Беседа, практическая работа	0.5	0.5	28.02.24	
53/9	Повторение темы «Управление»	Практическая работа		1	02.03.24	
54/10	Тестирование по теме «Управление»	тест		1	06.03.24	
<b>Раздел 6. Компьютер, системы и сети – 14 ч</b>			<b>3</b>	<b>11</b>		
55/1	Компьютер – это система	Беседа практическая работа		1	09.03.24	
56/2 57/3	Системные программы и операционная система	Беседа практическая работа		2	13.03.24 16.03.24	
58/4 59/5	Файловая система	Беседа практическая работа	1	1	20.03.24 23.03.24	

60/6 61/7	Компьютерные сети	Беседа практическая работа		3	27.03.24 30.03.24 03.04.24	
62/8 63/9	Информационные системы	Беседа практическая работа	1	2	06.04.24 10.04.24 13.04.24	
64/10 65/11	Повторение по теме «Компьютерные сети»	Практическая работа		2	13.04.24 17.04.24	
66/12 67/13	Тестирование по теме «Компьютер, системы и сети»	практическая работа, тест	1	1	20.04.24 24.04.24	
68	Проект			8	27.04.24 04.05.24 08.05.24 11.08.24 15.08.24 18.08.24 22.05.24 25.25.24	
	Подведение итогов			1	29.05.24	
		<b>74</b>	<b>18,5</b>	<b>49,5</b>		

### III. Содержание программы.

#### 1 группа

№ п.п	Название темы (содержание занятия)	Содержание материала (знания, умения)
<b>1. Устройство компьютера - 17 ч</b>		
1.1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе	Знать основные правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики
1.2	Устройство компьютера: Работа с мышкой.	Знать основные устройства компьютера; Уметь работать с мышкой
1.3	Обучающие и развивающие игры. Работа с мышкой.	Уметь работать с мышкой
1.4	Устройство компьютера: Монитор.	Знать назначение монитора; Уметь работать с мышкой
1.5	Устройство компьютера: Системный блок.	Знать что системный блок – главный компонент компьютера
1.6	Обучающие и развивающие игры.	Уметь работать с мышкой
1.7	Устройство компьютера: Клавиатура.	Знать что такое клавиатура; Уметь работать на клавиатурном тренажере
1.8	Десятипальцевый метод печати: клавиши среднего ряда.	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами среднего ряда
1.9	Клавиатурный тренажер. Игры.	Уметь работать с клавишами среднего ряда
1.10	Десятипальцевый метод печати: клавиши верхнего ряда.	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.11	Клавиатурный тренажер. Игры.	Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.12	Десятипальцевый метод печати: клавиши нижнего ряда.	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами нижнего ряда
1.13	Клавиатурный тренажер. Игры.(	Уметь работать с клавишами верхнего ряда

1.14	Десятипальцевый метод печати: клавиши нижнего ряда.	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами нижнего ряда
1.15	Клавиатурный тренажер. Игры.	Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.16	Обучающие и развивающие игры.	Уметь работать с клавишами верхнего, среднего и нижнего рядами
<b>2. Компьютерная графика – 17 ч</b>		
2.1	Конструирование.	знать что такое конструирование
2.2	Компьютерное конструирование.	Уметь работать с конструированием
2.3	Работа с графикой: компьютерные раскраски.	Знать что такое компьютерная графика; Уметь работать с графиком
2.4	Компьютерная графика. Инструменты для рисования.	Знать основные инструменты для рисования графических редакторов
2.5	Создание компьютерного рисунка.	Уметь создавать графические рисунки
2.6	Настройка инструментов.	Уметь настраивать инструменты в графическом редакторе
2.7	Обучающие и развивающие игры.	Уметь работать с графическим редактором
2.8	Редактирование рисунка.	Уметь редактировать рисунок
2.9	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей	Знать основные правила сборки компьютерного рисунка из фрагментов
2.10	Сохранение и открытие рисунка.	Уметь открывать и сохранять рисунок
2.11	Что такое пиксель?	Знать что такое пиксель
2.12	Обучающие и развивающие игры. (	Развивать умения работать на компьютере
<b>Итого по программе : 34 ч</b>		

## 2 группа

№ пп	Название темы (содержание занятия)	Содержание материала (знания, умения)
<b>1. Виды информации. Человек и компьютер – 8 ч</b>		
1.1	Человек и информация	Знать названия видов информации в зависимости от способа ее восприятия человеком. Знать правила работы с компьютером и ТБ Развивать умение работать на компьютере.
2.2	Какая бывает информация	Уметь называть разные виды информации и использовать эти названия при описании предметов и явлений реальной действительности. Развивать умение работать с клавиатурой.
3.3	Источники информации	Развивать первичное представление об источниках информации; показать, что любой предмет может быть источником информации о себе. Развивать умение работать на компьютере.
4.4	Приемники информации	Развивать представление о приемниках информации; обозначить разницу между понятиями «источник информации» и «приемник информации». Развивать умение работать на компьютере.
5.5	Компьютер и его части	Развивать деятельность по расширению представлений об инструментах, по формированию понятия ПК как универсального инструмента для обработки информации.
6.6	Повторение, работа над проектом и тестирование	Повторить виды информации и работа с информацией. Развивать умение работать на компьютере. Проверить знания учащихся по теме «Виды

		информации
<b>2. Кодирование информации – 8 ч</b>		
7.1	Носители информации	Знать наиболее распространенные носители информации; смысл понятия «носитель информации» на основе анализа примеров.
8.2	Кодирование информации	Знать смысл слова «кодирование»; наиболее распространенные способы кодирования.
9.3	Письменные источники информации	Раскрыть смысл понятия «письменные источники информации»; расширить представление о книгах как письменных источниках информации.
10.4	Языки людей и языки программирования	Вспомнить, что такое язык. Раскрыть понятия естественный и искусственный язык. Язык программирования.
11.5	Повторение темы «Кодирование информации» Проект	Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний о способах кодирования информации.
12.6	Повторение темы «Информация»	Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний о способах кодирования информации.
<b>3. Информация и данные – 7 ч</b>		
13.1	Текстовые данные	Раскрыть смысл понятия текстовые данные и умение работать с ними
14.2	Графические данные	Раскрыть смысл понятия графические данные и умение работать с ними
15.3	Числовые данные	Раскрыть смысл понятия числовые данные и умение работать с ними
16.4	Десятичное кодирование	Расширить представление о десятичном кодировании.
17.5	Двоичное кодирование	Познакомить с двоичным кодированием.
18.6	Числовые данные	Расширить представление о формах представления информации, научиться отличать текстовую форму представления информации от числовой. Развивать умение работать на компьютере.
19.7	Повторение темы «Информация и данные»	Проверить знания учащихся по теме
<b>4. Документ и способы его создания – 11 часов</b>		
20.1	Документ и его создание	Иметь представление о документе. Правила создания документов.
21.2	Электронный документ и файл	Что такое электронный документ. Что такое файл.
22.3	Поиск документа	Познакомить учащихся с способами поиска документа, в том числе в Интернете.
23.4	Создание текстового документа	Познакомить учащихся со способами создания текстового документа
24.5	Создание графического документа	Познакомить учащихся со способами создания графического документа
25.6	Работа с документами	Познакомить учащихся с приемами работы с документом
26.7	Повторение темы «Документ и способы его создания». Тестирование. )Проект	Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний о документах и способах его создания Проверить знания учащихся
27.8	Повторение пройденного материала Проект	Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний за год
<b>Итого по программе</b>		<b>34 часа</b>

## 3 группа

№ п/п	Название темы (содержание занятия)	Содержание материала (знания, умения)
<b>1. Информация, человек и компьютер – 8 ч</b>		
1.1	Человек и информация. ТБ	Повторить материал по теме «Человек и информация» (сообщение, информация, виды информации) Знать правила работы с компьютером и ТБ <i>Иметь общее представление о правилах клавиатурного письма</i>
2.2	Источники и приемники информации	Повторить материал по теме «Источники и приемники информации» (приемник, источник) Повторить материал по теме «Искусственные и естественные источники информации» <i>Набирать простейший текст</i>
3.3	Носители информации	Повторить материал по теме «Носители информации». (носитель информации, компакт диск, магнитный диск) Развивать умения работать с программой Блокнот
4.4	Компьютер	Повторить материал по теме «Компьютер. Устройство и назначение компьютера» (компьютер, состав ПК, клавиатура, мышь, принтер, сканер, монитор, системный блок, процессор)
5.5	Повторение темы «Информация, человек и компьютер». Тестирование. Проект	Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний по теме
<b>2. Действия с информацией – 15 ч</b>		
6.1	Получение информации	Знать сведения об информации и о способах её представления словами и рисунками. Развивать скорость печати на компьютере.
7.2	Представление информации	Знать формы представления информации. Развивать умения работать в программе Word
8.3	Кодирование информации	Знать особенности кодирования информации. Уметь кодировать информацию. Развивать умения работать в программе Word
9.4	Кодирование и шифрование данных	Развивать умение кодировать и шифровать данные. Развивать умения работать в программе Word
10.5	Хранение информации	Знать понятия хранения информации и способов организации хранения информации. Развивать логическое мышление
11.6	Обработка информации	Знать особенности обработки информации. Уметь обрабатывать информацию Уметь обрабатывать информацию с помощью калькулятора
12.7	Повторение темы «Действие с информацией», тестирование. Проект	Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний по теме
13.8	Повторение темы «Информация»	Проверить знания и умения по теме «Действия с информацией»

		Уметь обрабатывать информацию с помощью калькулятора и блокнота
<b>3. Мир объектов – 8 ч</b>		
14.1	Объект, его имя и свойства	Иметь представление об объекте как о том, на что направлено внимание человека. Иметь представление об имени объекта как о средстве обозначения этого объекта. Знать свойства объекта, его характеристику. Знать общие и отличительные свойства объекта. Знать свойства объекта существенных и несущественных для принятия решений. Уметь создавать простые рисунки в графическом редакторе Уметь пользоваться тренажером для быстрой печати
15.2	Функции объекта	Знать что такое функции объекта. Уметь определять функции объекта. Уметь создавать простые рисунки в графическом редакторе Знать что такое функции объекта. Уметь определять функции объекта. Уметь создавать рисунки в графическом редакторе с помощью геометрических фигур
16.3	Отношения между объектами	Иметь представление об отношениях объектов как о важной составляющей характеристики объектов. Развивать логическое мышление
17.4	Характеристика объекта	Уметь давать характеристику объекту. Развивать логическое мышление
18.5	Документ и данные об объекте	Повторить что такое документ. Документ и данные об объекте.
19.6	Повторение темы «Мир объектов». Тестирование.проект	Повторить, обобщить знания по теме. Развивать логическое мышление
<b>4. Мир моделей – 15 ч</b>		
20.1	Модель объекта	Понять, что модель – это заменитель реального объекта. Научить называть цель создания и использования модели, определять, чем модель отличается от объекта-оригинала.
21.2	Текстовые и графические модели	Понять, что такое текстовая модель и что такое графическая модель. Научить создавать текстовые и графические модели отношений между понятиями.
22.3	Алгоритм как модель действий	Понять, какое описание последовательности действий может быть названо алгоритмом, какие бывают свойства у алгоритма. Научить отличать алгоритм от плана действий (описания последовательности действий).
23.4	Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	Понять, какие бывают алгоритмы и как их записывают. Научить создавать алгоритмы в текстовой и графической форме, определять и называть вид алгоритма, отличать линейные алгоритмы от алгоритмов с ветвлением.
24.5	Исполнитель алгоритма	Понять, что означают термины «исполнитель алгоритма» и «система команд исполнителя». Научить составлять список команд, которые может выполнять данный исполнитель.

25.6	Компьютер как исполнитель	Понять, что компьютер – это формальный исполнитель программ. Научить рассказывать о компьютере как об универсальном исполнителе, используя термины информатики.
26.8	Повторение темы «Мир моделей»	Повторить, обобщить знания по теме. Развивать логическое мышление
27.9	Тестирование теме «Мир моделей» »	Проверить знания и умения по теме. Развивать логическое мышление
<b>5. Управление – 14 ч</b>		
28.1	Кто кем и зачем управляет	Понять, что управление – это особое отношение между объектами. Понять, что процесс управления включает в себя того, кто управляет, и того, кем или чем управляют, а также цель управления. Научить узнавать и называть в окружающей действительности, кто, кем или чем управляет, и приводить свои примеры.
29.2	Управляющий объект и объект управления	Понять, что называют управляющим объектом и объектом управления. Научить узнавать в окружающей действительности управляющие объекты и объекты управления, приводить свои примеры.
28.3	Цель управления	Понять, что цель управления – это ответ на вопрос: зачем одни объекты управляют другими. Научить понимать и называть цель управления в конкретных ситуациях, приводить свои примеры.
29.4	Управляющее воздействие	Понять, что такое управляющее воздействие. Научить узнавать и называть управляющее воздействие в различных ситуациях, приводить свои примеры.
30.5	Средство управления	Понять, что такое средство управления. Научить узнавать и называть средства управления и приводить свои примеры.
31.6	Результат управления	Понять, что результат управления – это реакция объекта управления на управляющее воздействие. Научить видеть результат управления, в том числе результат самоуправления, приводить свои примеры.
32.7	Современные средства коммуникации	Понять, что современные средства коммуникации обеспечивают возможность общения, то есть обмена информацией между людьми. Средства коммуникации могут служить средством управления не только людьми, но и техническими устройствами. Научить называть средства коммуникации и их назначение.
33.8.	Повторение темы «Управление» Проект	Повторить, обобщить знания по теме.
34.9	Тестирование по теме «Управление»	Проверить знания и умения по теме «Компьютер, системы и сети». Развивать логическое мышление
<b>6. Компьютер, системы и сети – 15 ч</b>		
35.1	Компьютер – это система	Понимать, что компьютер – это система, состоящая из множества частей, связанных между собой. Развивать логическое мышление
36.2	Системные программы и	Иметь первичное представление о системных

	операционная система	программах и операционных системах Развивать логическое мышление
37.3	Файловая система	Познакомить с файловой систмой. Развивать логическое мышление
38.4	Компьютерные сети	Знать понятие «компьютерные сети», уметь пользоваться
39.5	Информационные системы	Знать понятие «информационные системы». Развивать логическое мышление
40.6.	Повторение по теме «Компьютерные сети»	Повторить, обобщить знания по теме.
41.7	Тестирование по теме «Компьютер, системы и сети»	Проверить знания и умения по теме «Компьютер, системы и сети». Развивать логическое мышление
<b>Итого по программе</b>		<b>68</b>

---

#### 4 класс

---

#### IV. Контрольно –оценочные средства:

Контрольно – оценочные средства:

Контроль за освоением программного содержания проводится по следующим этапам:

1) Входная диагностика знаний. В начале учебных занятий педагогом проводится вводное тестирование для определения начального уровня знаний.

2) Текущий контроль уровня знаний осуществляется по результатам выполнения обучающимися письменных тестовых заданий, практических и лабораторных работ, проведением интеллектуальных игр.

3) Промежуточный контроль усвоения материала осуществляется по завершению изучения отдельной темы с помощью итоговой самостоятельной работы, творческой работы или тестирования.

4) Итоговая аттестация (мониторинг обученности) обучающихся проходит в форме тестирования и защиты творческого проекта.

Итоговый мониторинг проводится по следующим параметрам: усвоение обучающимися предметных знаний и умений;

качество и способность обучающегося работать самостоятельно и творчески.

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) в форме защиты творческих проектов.

Диагностика усвоения содержания программы проводится педагогом в течение всего учебного года, и результаты ее заносятся в журнал критериальных оценок. Данные о результатах обучения анализируются на итоговом занятии.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в протоколах и сдаются администрации.

#### V. Условия реализации программы:

##### материально-техническое обеспечение

- Мультимедийный проектор
- компьютеры 10 шт;

### **информационно-образовательные ресурсы**

1. Векторный графический редактор OfficeWord
2. Диск Кирилл и Мефодий «В мире информатики»
3. Диск «Информатика. Интерактивный задачник»
4. Программы для различных исполнителей (Робот, Чертежник, Кенгуренок, черепашка и т.д.)
5. Пакет MicrosoftOffice
6. Растровый графический редактор Paint
7. Электронные учебники по информатике

### **учебно-методическое обеспечение**

–ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», 2 класс(<http://school-collection.edu.ru/>)

–ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))

–Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)

–Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

## **VI.Список литературы:**

### **нормативно-правовые акты:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»,
- Основная образовательная программа начального общего образования БОУ «Ольгинская СШ»
  - СанПиН, 2.4.2.2821-10 «Санитарно - эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
  - Федеральный государственный стандарт начального общего образования (Приказ МОиН № 373 от 06 октября 2009г.);
  - Примерная программа по информатике и ИКТ и авторская программа курса информатики для 2 – 4 классов начальной общеобразовательной школы Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова из сборника программы и планирование 2 – 4 кл / Составитель Н.В. Матвеева – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2018. Руководитель авторского коллектива – Матвеева Наталия Владимировна, к.п.н., старший научный сотрудник ГНУ ИСМО (ИОСО РАО).

### **литература для обучающихся:**

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 2 класса. - М.: Бином, 2012.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2012.

### **литература для педагога:**

1. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвееба Н.В. и др.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 2009. Методическое пособие содержит

рекомендации по проведению уроков информатики и ИКТ с учетом специфики предмета и возрастных особенностей детей.

**Интернет ресурсы:**

1. [www.losprinters.ru/articles/instruktsiya-dlya-3d-ruchki-myriwell-rp-400a](http://www.losprinters.ru/articles/instruktsiya-dlya-3d-ruchki-myriwell-rp-400a)
2. <http://lib.chipdip.ru/170/DOC001170798.pdf>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=dMCyqctPFX0>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=oK1QUj86Sc>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=oRTrmDoenKM> (ромашка)
6. <http://make-3d.ru/articles/chto-takoe-3d-ruchka/>

<http://www.losprinters.ru/articles/trafarety-dlya-3d-ruchek> (трафареты) <https://selfienation.ru/trafarety-dlya-3d-ruchki/>