

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области начальная  
школа с. Арзамасцевка муниципального района Богатовский Самарской области

Принято  
Педагогическим советом  
Протокол № 1 от 29.08.2022

Утверждено  
приказом от 29.08.2022 № 64  
Директор  Козинаева Е.Н.

Согласовано  
с Советом Учреждения  
Председатель  Носова В.В.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

кружка внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

для 1-4 классов начального общего образования  
на 2022-2027 учебный год

Составитель: Носова Виктория Викторовна  
учитель начальных классов

с.Арзамасцевка  
2022



## Пояснительная записка

### Актуальность

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

Программа обеспечивается учебно-методическим комплектом, который включает:

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

### Электронное сопровождение УМК:

1. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
3. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
4. Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)

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

### Цели и задачи программы

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

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

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

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

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

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

Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)

Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)

Практические методы (практические компьютерные работы)

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

Занятия строятся соответственно возрастным и психологическим особенностям учащихся 8-10 лет: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации, практическую работу.

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

**I. Результат освоения курса внеурочной деятельности  
Первый год обучения (2 класс)**

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

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

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

Ученик научится:

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

Ученик получит возможность:

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

## Второй год обучения (3 класс)

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



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

### Третий год обучения (4 класс)

<p><b>Личностные образовательные результаты</b></p>	<p>В результате освоения программы «Информатика в играх и задачах» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятель-</li> </ul>
---	--

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

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

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

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

### 2 класс (35 ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Знакомство с персональным компьютером	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете		демонстрационный показ, позна-	беседа, развивающая игра

		информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.		вательная игра, практи- кум	
2.	<b>Изучение графического редактора</b>	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. Проекты: «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»		демон- страционный показ, позна- вательная игра, практи- кум	познавате льное занятие, практическая работа
3.	<b>Освоение клавиатурного тренажёра</b>	Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв: <ul style="list-style-type: none"> <li>• "а" и "о",</li> <li>• "а", "л", "м", "р", "ы",</li> <li>• "в" и "л",</li> <li>• "д" и "ы",</li> <li>• "е" и "н",</li> <li>• "и" и "т",</li> <li>• "м" и "ь",</li> <li>• "п" и "р".</li> </ul>		демон- страционный показ, позна- вательная игра, практи- кум	познавате льное занятие, практическая работа
4.	<b>Знакомство с текстовым процессором MS Office Word</b>	Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клави-		демон- страционный показ, позна- вательная	познавате льное занятие, практическая работа

		<p>ши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.</p> <p>Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры: «Подбери слова», «Путешествие в мир Анаграмм», «Собери клавиатуру».</p>		игра, практикум	
<b>5.</b>	<b>Обобщающее повторение</b>	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК		<b>практикум</b>	<b>практическая работа</b>

### 3 класс (35 ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
<b>1.</b>	<b>Знакомство с персональным компьютером</b>	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа
<b>2.</b>	<b>Изучение простейшего графического редактора</b>	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. Проекты: «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для		демонстрационный показ, познавательная игра, парктикум	познавательное занятие, практическая работа

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

#### 4 класс (35ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	<b>Информация вокруг тебя. Человек и компьютер</b>	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Понятия «информация», «информационный		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, <b>практическая работа</b>

		<p>объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».</p> <p>Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p>			
<b>2.</b>	<b>Кодирование информации</b>	<p>Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.</p>		демонстрационный показ, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
<b>3.</b>	<b>Числовая информация и компьютерные программы</b>	<p>Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы, выполнение в них расчётов. Выполнение расчетов.</p>		демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение



		Табличное решение математических задач.			
<b>4.</b>	<b>Учимся создавать презентации в MS Office Power Point</b>	Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.		демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
<b>5.</b>	<b>Обобщающее повторение</b>	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.		познавательная игра, практическая работа	беседа, развивающая игра, <b>практикум</b>

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

2 класс

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

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

### 3 класс

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

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

<b>32-34</b>	Игра «Весёлые художники»	3		3	
<b>35</b>	Итоговое занятие		1		Зачетная работа
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>7,5</b>	<b>27,5</b>	

4 класс

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

32.					применяю готовые шаблоны и анимацию. Работают над собственным проектом. Представляют свой проект классу.
33.	Защита творческих проектов.	1	1		Публичная защита проектов.
<b>Обобщающее повторение (2 часа)</b>					
34.	Игра «Путешествие по информатике»	1		1	
35.	Итоговое занятие	1			
<b>Итого:</b>		<b>35</b>	<b>18,5</b>	<b>16,5</b>	

#### IV. Список литературы, использованной при разработке программы

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