

**Управление образования администрации
Вожегодского муниципального округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кадниковская школа»**

Рассмотрено на заседании педагогического совета Протокол от 30.08.2024г. №1	Утверждено приказом директора от 30.08.2024г. № 92
--	---



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Планета Информатика»
для обучающихся 1-4 классы**

**Программу составили:
Насонова М.В., Смирнова И.С.,
Кошкина Е.К., Проворова М.С.**

Кадниковский 2024

Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Планета Информатика» составлена на основе авторской программы А.В. Горячева «Программа по информатике ИКТ (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы» .

Рабочая программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный компонент Государственного образовательного стандарта общего образования, утвержденный приказом Минобразования Российской Федерации «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» (приказ №1089 от 5.03.2004г.);
- Федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для общеобразовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования (приказ МО РФ от 09.03.2004 г. №1312 «Об утверждении федерального базисного учебного плана и примерных планов для образовательных учреждений РФ»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 3 июня 2003 г. № 118 «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н г. Москва "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)"

Программа ориентирована на учащихся начальной школы 1-4 классов.

Цель программы - дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой.

Задачи:

- Развивать умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и её изображения с помощью какого-либо информационного языка;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развитие учащихся навыков решения логических задач и ознакомления с общими приемами решения задач.

Принципы:

- создание атмосферы взаимной поддержки и общности интересов ;
- повышение роли родителей ,общности в управлении образовательным процессом;
- вовлечение родителей в процесс принятия и реализации программы внеурочной деятельности;

- информационная открытость образовательной деятельности;
- знакомство родителей со школьной моделью организации внеурочной деятельности;
- изучение запросов родителей по содержанию внеурочной деятельности.
- включение обучающихся в активную деятельность;
- доступность и наглядность;
- связь теории с практикой;
- учёт возрастных особенностей;
- сочетание индивидуальных и коллективных форм деятельности;
- целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному)

Для достижения выше указанных целей и задач необходимо использование современных инновационных **технологий** во внеурочной деятельности:

Интернет технологии

Сегодня Интернет технологии занимают важное и особое место практически во всех областях человеческой деятельности. Интернет обладает колоссальными информационными возможностями и не менее впечатляющими услугами. Однако надо четко продумать и определить для решения каких целей и задач могут оказаться полезными ресурсы и услуги, которые предоставляет всемирная компьютерная сеть. Дидактические возможности (свойства и функции) сети Интернет связаны с ее вещательными, интерактивными и поисковыми услугами, а также с информационными ресурсами, которые могут быть полезны во внеурочной деятельности. Рассмотрим некоторые из предоставляемых услуг всемирной компьютерной сети, которые можно применять во внеурочной деятельности.

Вещательные услуги:

- книги словари, справочники, методическая литература, газеты, журналы в электронном виде;
- электронные библиотеки, базы данных, информационные системы;
- обучающие и другие имеющие отношение к педагогике электронные книги, справочные файлы,

Интерактивные услуги:

- электронная почта;
- электронные телеконференции;
- IRC (Internet Relay Chat).

Поисковые услуги:

- каталоги;
- поисковые системы;

Формы организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению:

- работа научного кружка;
- интеллектуальная неделя;
- библиотечные уроки;
- конкурсы, экскурсии, олимпиады, конференции, деловые и ролевые игры.

Методы и средства организации внеурочной деятельности:

- проектные упражнения;
- мини-исследования;
- игры, конкурсы, концерты, выступления, защиты, презентации и т. д.;
- поручения;
- планирование деятельности;
- анализ деятельности, в т. ч. самоанализ;
- диагностика обучающихся, их родителей (законных представителей) с

целью выяснения интереса детей, информированности по данному вопросу;

При реализации программы будут использоваться средства обучения: компьютер, Microsoft Office, Power Point, Paint.

Распределение часов по годам обучения

1 класс-17 часов в год, 1 час в неделю;

2 класс-17 часов в год, 1 час в неделю;

3 класс-17 часов в год, 1 час в неделю;

4 класс-17 часов в год, 1 час в неделю.

В тексте программы использованы условные обозначения:

ФГОС - Федеральные государственные образовательные стандарты, представляют собой совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию.

- **ИКТ** - Информационные и коммуникационные технологии – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации.

- **УУД** - универсальные учебные действия — это обобщенные способы действий, открывающие учащимся возможность широкой ориентации как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целевой направленности.

СанПиН — «Санитарные правила и нормы»; санитарно эпидемиологические правила и нормативы.

Планируемые результаты

Программа курса «Планета Информатика» разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех уровней результатов внеурочной деятельности:

Первый уровень результатов- приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Второй уровень результатов- получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Третий уровень результатов-получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

Программа курса нацелена на достижение результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования:

- личностных;
- метапредметных;
- предметных;

Личностные результаты достигаются путем формирования личностных умений:

- Самоопределение (мотивация учения, формирование основ гражданской идентичности личности).
- Смыслообразования («какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него).
- Нравственно-этического оценивания (оценивание усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей, обеспечивающее личностный моральный выбор).

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД

Общеучебные

- формулирование познавательной цели;
- поиск и выделение информации;
- знаково-символические
- моделирование

Логические

- анализ с целью выделения признаков (существенных, несущественных)
- синтез как составление целого из частей, восполняя недостающие компоненты;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;

- построение логической цепи рассуждений;
- доказательство;
- выдвижение гипотез и их обоснование.

Коммуникативные УУД

- Планирование (определение цели, функций участников, способов взаимодействия).
- Постановка вопросов (инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации).
- Разрешение конфликтов (выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация).
- Управление поведением партнёра точно выражать свои мысли (контроль, коррекция, оценка действий партнёра умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли)

Регулятивные УУД

- Целеполагание (постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися, и того, что ещё неизвестно).
- Планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата; составление плана и последовательности действий).
- Прогнозирование (предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик).
- Контроль (в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона)
- Коррекция (внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта).
- Оценка (выделение и осознание)

Знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером

Выпускник научится:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.

Технология ввода информации в компьютер: ввод текста, запись звука, изображения, цифровых данных

Выпускник научится:

- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять

полученную информацию, набирать небольшие тексты на родном языке; набирать короткие тексты на иностранном языке, использовать компьютерный перевод отдельных слов;

- рисовать (создавать простые изображения) на графическом планшете;
- сканировать рисунки и тексты.

Выпускник получит возможность научиться использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке.

Обработка и поиск информации

Выпускник научится:

- подбирать подходящий по содержанию и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования, использовать сменные носители (флэш-карты);
- описывать по определенному алгоритму объект или процесс наблюдения, записывать аудиовизуальную и числовую информацию о нем, используя инструменты ИКТ;
- собирать числовые данные в естественно-научных наблюдениях и экспериментах, используя цифровые датчики, камеру, микрофон и другие средства ИКТ, а также в ходе опроса людей;
- редактировать тексты, последовательности изображений, слайды в соответствии с коммуникативной или учебной задачей, включая редактирование текста, цепочек изображений, видео- и аудиозаписей, фотоизображений;
- пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять ссылки в сообщениях разного вида; следовать основным правилам оформления текста;
- искать информацию в соответствующих возрасту цифровых словарях и справочниках, базах данных, контролируемом Интернете, системе поиска внутри компьютера; составлять список используемых информационных источников (в том числе с использованием ссылок);
- заполнять учебные базы данных.

Выпускник получит возможность научиться грамотно формулировать запросы при поиске в сети Интернет и базах данных, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию; критически относиться к информации и к выбору источника информации.

Создание, представление и передача сообщений

Выпускник научится:

- создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ, редактировать, оформлять и сохранять их;
- создавать простые сообщения в виде аудио- и видеофрагментов или последовательности слайдов с использованием иллюстраций, видеоизображения, звука, текста;
- готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку, писать пояснения и тезисы для презентации;

- создавать простые схемы, диаграммы, планы и пр.;
- создавать простые изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);
- размещать сообщение в информационной образовательной среде образовательной организации;
- пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде, фиксировать ход и результаты общения на экране и в файлах.

Выпускник получит возможность научиться:

- *представлять данные;*
- *создавать музыкальные произведения с использованием компьютера и музыкальной клавиатуры, в том числе из готовых музыкальных фрагментов и «музыкальных петель».*

Планирование деятельности, управление и организация

Выпускник научится:

- создавать движущиеся модели и управлять ими в компьютерно управляемых средах (создание простейших роботов);
- определять последовательность выполнения действий, составлять инструкции (простые алгоритмы) в несколько действий, строить программы для компьютерного исполнителя с использованием конструкций последовательного выполнения и повторения;
- планировать несложные исследования объектов и процессов внешнего мира.

Выпускник получит возможность научиться:

- *проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей собственной деятельности и деятельности группы, включая навыки роботехнического проектирования*
- *моделировать объекты и процессы реального мира.*

Предметный результат:

- обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей

Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).
- **Текущий в форме наблюдения:**
 - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
 - рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

- **Итоговый контроль** в формах

- практические работы;
- творческие проекты обучающихся;
- контрольные задания.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Формы подведения итогов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Выставки.
4. Творческие проекты.
5. Конкурсы.

Для отслеживания метапредметных результатов могут использоваться следующие формы контроля:

- тесты, пробы (например, способность устанавливать причинно-следственные связи может быть проверена на материале широко известной методики «Последовательные картинки»)
- специально сконструированные диагностические задачи, направленные на оценку уровня сформированности конкретного вида УУД (подходят для промежуточной аттестации)
- комплексные задания на межпредметной основе (подходят для итоговой аттестации).

Для отслеживания предметных результатов могут использоваться следующие формы контроля:

- наблюдение,
- экспертная оценка,
- стандартизованные опросники,
- проективные методы,
- самооценка,
- анализ продуктов деятельности (проектов, практических, творческих работ) и т.д.

Материально-техническое обеспечение курса

I. Методическое обеспечение:

II. Технические средства обучения:

1. Компьютер;
2. Проектор;
3. Принтер;
4. Сканер
5. Интерактивная доска;
6. Персональные компьютеры в компьютерном классе;
7. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса.

III. Программные средства:

1. Операционная система Windows XP;
2. Электронное пособие, содержащее учебные задания для учащихся;

Тематический план по внеурочной деятельности «Планета Информатика»
1 год обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Содержательная деятельность		Планируемые результаты
			Теоретическая часть	Практическая часть	
1	Путешествие в страну Информатики Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	Знакомство с техническим оснащением кабинета информатики Знакомство детей с техникой безопасности в компьютерном классе	Вступительная беседа «Зачем человеку информатика?» Инсценировка ситуаций детьми безопасного и небезопасного поведения в кабинете	Личностные УУД: актуализация сведений из личного жизненного опыта: примеры с рабочими инструментами, компьютером; дополнительные примеры в виде рисунков Регулятивные УУД: цель, понять, знать, уметь — структура параграфа нацелена на целеполагание как постановку учебной задачи; планирование — определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;

					практические задания нацелены на работу на компьютере, предваряются специальными значками, которые помогают ориентироваться в элементах УМК. Общеучебные УУД: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации в повествовательном и описательном текстах, умения адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста Логические УУД: формирование понятия «Главное» Знаково - символические УУД: отображения учебного материала; выделение существенного; отрыв от конкретных ситуативных значений; формирование обобщенных знаний.
--	--	--	--	--	---

					Текст параграфа содержит примеры, с которыми учащиеся несомненно встречались, и которые им предстоит осмыслить в рамках добывания нового знания; постановка и решение проблем: практические задания после параграфа содержат проблемные вопросы, для ответа на которые учитель имеет возможность поставить учебный эксперимент Коммуникативные УУД: текст параграфа дает возможность учителю организовать работу в группах уже во время изучения новой темы (одновременное чтение разных примеров с последующим пересказом и т. п.); задания после параграфа нацелены на развитие умений с достаточной
--	--	--	--	--	--

					полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации (владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка)
2	Компьютер – мой помощник	1	Определение понятия «внутреннее устройство компьютера»	Создание модели компьютера из бумаги	Л.: актуализировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно - познавательные и внешние мотивы П.: прививать учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи К.: формировать умение задавать вопросы Р.: учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном

					материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане
3	Возрастание, убывание	1	Что означают определения «возрастание и убывание»	Увеличение, уменьшение объектов. создание рисунка « Гуливер в стране лилипутов»	Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы П.: актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве К.: использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для

					регуляции своего действия Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
4	Информатика и её значение для человека Мы в мире информации	1	Познакомиться с тем как появился термин «Информатика», что он означает Рассмотреть с учащимися подробно действия с информацией	Создание проекта «Город Информатика» Выполнение практических заданий по отбору полезной информации	Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы П.: актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве К.: использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для регуляции своего действия

					Р.: создавать условия для принятия и сохранения учебной задачи Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы П.: актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве К.: использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для регуляции своего действия Р.: создавать условия для принятия и сохранения учебной задачи
5	Последовательность	1	Провести подготовку	Рольные игры «Кем	Л.: прививать умение

	событий Цифры		к введению понятия «алгоритм» научить определять последовательность событий Повторить последовательность цифр научить дополнять последовательность цифр научить при помощи цифр указывать порядковый номер	(чем) будет?», «Кем (чем) был?» Сюжетные игры «Убираем цифры», «Следующее (предыдущее) число», «Угадай-ка»	сохранять внутреннюю позицию школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентировать на содержательные моменты школьной действительности и принятие образца «хорошего ученика»; актуализировать: широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы, учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи; ориентировать на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата; формировать способность к оценке своей
--	-----------------------------	--	---	--	--

					учебной деятельности П.: формировать умение осуществлять запись выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ; проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; ориентироваться на разнообразие способов решения задач; проводить сравнение и классификацию по заданным критериям; владеть рядом общих приёмов решения задач К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое
--	--	--	--	--	--

					высказывание; допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его; ориентир на позицию партнёра в общении и взаимодействии; прививать умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы; Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; различать способ и результат действия; вносить необходимые
--	--	--	--	--	--

					коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач,
--	--	--	--	--	---

					строить монологическое высказывание, задавать вопросы Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата
6	Множество и его элементы, способы задания множеств	1	Ввести понятие «множество», «элемент множества научить определять принадлежность	Сюжетные игры «Рыба, птица, зверь...», «Цветок, дерево, фрукт, овощ...», «Назови множество», ролевая игра «Я	Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности

			элемента множеству	знаю...»	действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, анализировать информацию, моделирование. К: умение работать в группах
7	Действия предметов. Графические примитивы		Познакомить с понятием «граф» научить определять количество путей в графе	Сюжетно-ролевые игры «Сколько путей», «Составь меню»	Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации,

					моделирование. К: умение работать в группах.
8	Игра - путешествие «В страну принцессы Логике»		Повторить пройденный материал, закрепить приобретённые знания	Создание проекта «Страна Логике»	Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: организация проектной деятельности.
9	Порядок действий. Копирование, вставка фрагментов рисунка		Познакомиться с операцией вставка фрагментов рисунка	Создание обложки к сказкам	Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.

					Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: умение работать в группах.
10	Работа над проектом «Генеалогическое древо семьи»	1	Понимание как создавать «Древо семьи»	Создать проект «Древо семьи»	Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с

					разными видами информации, моделирование. К: умение работать в группах.
11	Использование редактора Paint для моделирования		Символы и обереги в разных народах мира. Умение пользоваться инструментами рисования. « кривая линия» « Ломанная линия»	Рисование кривой линии, её изменение. Рисование ломаной линии. создание рисунка «Мой оберег» (геом. орнаменты)	Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; актуализировать учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач К.: прививать умение адекватно использовать

					коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации
12	Конструирование на компьютере. Игры-головоломки				Л.: прививать умение сохранять внутреннюю позицию школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентировать на содержательные моменты школьной действительности и

					принятие образца «хорошего ученика»; актуализировать: широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно- познавательные и внешние мотивы, учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи; ориентировать на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата; формировать способность к оценке своей учебной деятельности П.: формировать умение осуществлять запись выборочной
--	--	--	--	--	---

					информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ; проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; ориентироваться на разнообразие способов решения задач; проводить сравнение и классификацию по заданным критериям; владеть рядом общих приёмов решения задач К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; допускать возможность существования у людей
--	--	--	--	--	---

					различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его; ориентир на позицию партнёра в общении и взаимодействии; прививать умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы; Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; различать способ и
--	--	--	--	--	--

					результат действия; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата
13	«Кулинарная книга» Текстовый процессор, обработка изображений				Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы П.: прививать умение осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий К.: формировать умение допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в

					том числе не совпадающих с его собственной Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата
14	Проект «Чему я научился на уроках информатики»				Повторная диагностика и выявление уровня сформированности личностных и метапредметных УУД. Анализ полученных результатов

15	Проект «Сказочный зоопарк»				Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, задавать вопросы Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в
----	----------------------------	--	--	--	---

					том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата
16	Разработка итогового проекта. Конкурс работ				Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач К.: прививать

					умение адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, задавать вопросы Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата
--	--	--	--	--	---

17	Создание мультфильма по стихотворению С.Я. Маршака	1			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: умение работать в группах.
----	--	---	--	--	---

. 2 год обучения

№	тема раздела	Кол-во часов	Тема занятия
1	Организационные занятия	1 часа	Знакомство с компьютерным кабинетом Правила поведения в кабинете информатики Техника безопасности при работе на компьютерах
2	Знакомство с компьютером: файлы и папки.	1 час	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).
3	Стандартная программа Windows – Paint (Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения.)	5 часов	Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования.
4			Свободное рисование. Инструменты рисования линий.
5			Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов.
6			Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.
7			Разработка собственных проектов. Подготовка к

			выставке
8	Графические возможности Google диска (Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ.)	3 часа	Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Google диска. Инструменты рисования.
9			Свободное рисование. Инструменты рисования линий.
10			Разработка собственных проектов, возможно групповая работа с использованием «Облачных технологий». Подготовка к выставке.
11	Графические возможности MS Word (Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt).	2 часа	Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком.
12			Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке
13	. Работа с простейшими программами по созданию анимации	2 часа	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint

14			Разработка собственного проекта. Конкурс анимации
15	Разработка итогового проекта.	2 часа	
16	Конкурс работ –		

3-й год обучения

№	тема раздела	Кол-во часов	Тема занятия
1.	<i>Вводное занятие</i>	<i>2 часа</i>	Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах
2.	<i>Повторение</i>	<i>3 часов</i>	ОС Windows. Графический редактор Paint. Инструменты рисования.
3.			Работа с объектами. Вставка графического объекта в текстовый документ.
4.			Связывание и внедрение. Творческая работа. Графические возможности MS Word. Объекты WordArt
5.	<i>Методы представления графических изображений</i>	<i>1 час</i>	Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.
	<i>Цвет в компьютерной графике</i>	<i>2 часа</i>	Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели).
6.			Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.
	<i>Форматы графических файлов</i>	<i>3 часа</i>	Методы сжатия графических данных
7.			Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ.
8.			Преобразование файлов из одного формата в другой

	<i>Создание иллюстраций-</i>	<i>1 час</i>	
9.	<i>.Введение в программу Gimp</i>	<i>1 час</i>	
10.	<i>Рабочее окно программы Gimp</i>	<i>2 часа</i>	Особенности меню. Рабочий лист.
11.			Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния
12.	<i>Основы работы с объектами</i>	<i>3 часа</i>	Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд
13.			Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование
14.			Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.
15.	Разработка собственного проекта.	1 час	
16.	<i>Закраска рисунков – .</i>	<i>2 часа</i>	Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.
17.			Создание собственного проекта

. 4-й год обучения

№	тема раздела	Кол-во часов	Тема занятия
1.	<i>Вводное занятие</i>	<i>1 час</i>	Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах
2.	<i>Повторение</i>	<i>3 часа</i>	ОС Windows. Графический редактор Paint. Инструменты рисования..
3.			Работа с объектами Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.
4.			Творческая работа. Графические возможности MS Word. Объекты WordArt.
5.	<i>Методы упорядочения и объединения объектов</i>	<i>4 часа</i>	Изменение порядка расположения объектов
6.			Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга
7.			.. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание
8.			Исключение одного объекта из другого
9.	<i>Эффект объема</i>	<i>3 часа</i>	Метод выдавливания для получения объемных изображений Перспективные и изометрические изображения
10.			Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.
11.			Разработка собственного проекта
12.	<i>Работа с текстом</i>	<i>2 часа</i>	Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории.
13.			Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста Изменение формы

			символов текста.
14.	<i>Работа с фотографией</i>	<i>7 часов</i>	Особенности градации цвета. Ретуширование фотографий, создание объемной фигуры. Правильный подбор оформления фотографии.
15.– .	<i>Сохранение и загрузка изображений в Gimp</i>	<i>2 часа</i>	Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы Gimp
16.			Импорт и экспорт изображений в Gimp
17.	<i>Разработка итогового проекта. Конкурс работ</i>	<i>2 часа</i>	