

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с. Среднее Аверкино  
муниципального района Похвистневский Самарской области

«Проверена»

Заместитель директора по УВР  
ГБОУ СОШ с. Среднее Аверкино  
\_\_\_\_\_/В.В.Кириллова/  
30.08.2023 г \_\_\_\_\_

«Утверждена»

приказом директора школы  
ГБОУ СОШ с. Среднее Аверкино  
№ 178 – од от 30.08.2023 г  
\_\_\_\_\_/В.Н.Ромаданов/

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«АІ-тишка»

Класс: 2-4

Направление: информационная культура

Вид программы: кружок

Составитель: Щенева Юлия Валерьевна

«Рассмотрено» на заседании  
методического объединения  
естественнонаучного цикла  
протокол № 1\_ от 29.08.2023 г \_\_\_\_  
руководитель МО  
\_\_\_\_\_/Кириллова В. В. /

# **I. Результат освоения курса внеурочной деятельности**

## **2 класс**

### **Личностные образовательные результаты**

В результате освоения программы «АИ-тишки» учащиеся получают:

- 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;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.

### **Метапредметные образовательные результаты**

*Регулятивные УУД:*

-составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;

-работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;

-в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и

определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

-Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной (познавательная рефлексия, саморегуляция)

-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

*Познавательные УУД:*

-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)

-перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);

- Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков);

Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака);

Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям);

Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях);

Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов);

Умение использовать знаково-символические средства;

Умение кодировать и декодировать информацию;

Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

*Коммуникативные УУД:*

-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)

-адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;

-высказывать и обосновывать свою точку зрения;

-слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;

-договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

-задавать вопросы, определять наиболее эффективные способы достижения результата;

– уметь находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; • анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;

-видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;

-оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;

### **Предметные образовательные результаты**

- правила поведения при работе с компьютером;
- основные устройства компьютера;
- понятие файла;
- владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»;
- название цветов, форм и размеров предметов;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point.

*будут сформированы:*

- 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.

### **3 класс**

#### **Личностные образовательные результаты**

- 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;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности

### **Метапредметные образовательные результаты**

- Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков);
- Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака);
- Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям);
- Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях);
- Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов);
- Умение использовать знаково-символические средства;
- Умение кодировать и декодировать информацию;
- Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

### **Предметные образовательные результаты**

- правила поведения при работе с компьютером;
- основные устройства компьютера;
- понятие файла;
- владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»;
- название цветов, форм и размеров предметов;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point.

*будут сформированы:*

- 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.

4 класс

### **Личностные образовательные результаты**

В результате освоения программы «АИ-тишки» учащиеся получают:

- 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;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- 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 увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- 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;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### **Метапредметные образовательные результаты**

- 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.;
- 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.;
- 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 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;
- 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;
- 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;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);

- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- 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.

### **Предметные образовательные результаты**

- о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
- о мировых сетях распространения и обмена информацией,
- о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);  
*будут сформированы:*
- основы алгоритмической культуры;
- навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),
- представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики.  
*Ученик научится:*
- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представление о способах кодирования информации;
- уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши.



Ученик получит возможность:

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

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

### **2 класс (34 ч)**

#### **1. Раздел. Знакомство с персональным компьютером**

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

#### **2. Раздел. Изучение графического редактора**

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».

#### **3. Раздел. Освоение клавиатурного тренажёра**

Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера).

Тренировка набора букв:

- "а" и "о",
  - "а", "л", "м", "р", "ы",
  - "в" и "л",
  - "д" и "ы",
  - "е" и "н",
  - "и" и "т",
  - "м" и "ь",
  - "п" и "р".

#### **4. Раздел. Знакомство с текстовым процессором MS Office Word**

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: «Подбери слова», «Путешествие в мир Анаграмм», «Собери клавиатуру».

#### **5. Раздел. Обобщающее повторение**

Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК

3 класс (34 часа)

**1. Раздел. Знакомство с персональным компьютером**

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.

**2. Раздел. Изучение простейшего графического редактора**

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 мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»

**3. Раздел. Освоение клавиатурного тренажёра**

Интерфейс клавиатурного тренажёра. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажёра).

Тренировка набора букв:

- "а" и "о",
- "а", "л", "м", "р", "ы",
- "в" и "л",
- "д" и "ы",
- "е" и "н",
- "и" и "т",
- "м" и "ь",
- "п" и "р".

**4. Раздел. Знакомство с текстовым процессором MS Office Word**

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: «Подбери слова», «Путешествие в мир Анаграмм», «Собери клавиатуру».

**5. Раздел. Обобщающее повторение**

Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК

4 класс (34 ч)

**1. Раздел. Информация вокруг тебя. Человек и компьютер**

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.

Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».

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

## 2. Раздел. Кодирование информации

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.

## 3. раздел. Числовая информация и компьютерные программы

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. Табличное решение математических задач.

## 4. Раздел. Учимся создавать презентации в MS Office Power Point

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.

## 5. Раздел. Обобщающее повторение

Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК

### 3. Тематическое планирование.

2 класс

№	Название и программное содержание темы	Кол-во часов	Форма проведения
1. Раздел. Знакомство с персональным компьютером (2 часа)			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	Устный опрос
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	Устный опрос
2. Раздел. Изучение простейшего графического редактора (17 часов)			
3	Инструменты для рисования.	1	Устный опрос
4	Освоение среды графического редактора Paint	1	Практическая работа

5	Сохранение рисунка на рабочем столе. Открытие файла с рисунком	1	Практическая работа
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	Практическая работа
7	Работа с фрагментами рисунков.	1	Практическая работа
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1	Практическая работа
9	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2	Практическая работа
10	Проект «Цветы для мамы»	2	Практическая работа
11	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1	Практическая работа
12	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2	Практическая работа
13	Проект «Зимние краски»	2	Практическая работа
14	Проект «Поздравительная открытка»	2	Зачетная работа
3. Раздел. Освоение клавиатурного тренажёра (9 часов)			
15	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	Практическая работа
16	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
17	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
18	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
19	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
20	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа

21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
4. Раздел. Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа)			
24	Игра «Подбери слова»	1	Практическая работа
25	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	Практическая работа
26	Игра «Собери клавиатуру»	1	Практическая работа
5. Раздел. Обобщающее повторение (3 часа)			
27	Игра «Весёлые художники»	3	Зачетная работа
	Итого:	34	

### 3 класс

№	Название и программное содержание темы	Кол-во час	Форма проведения
1. Раздел. Знакомство с персональным компьютером (2 часа)			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	Устный опрос
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	Устный опрос
2. Раздел. Изучение простейшего графического редактора (17 часов)			
3	Инструменты для рисования.	1	Устный опрос

4	Освоение среды графического редактора Paint	1	Устный опрос
5	Сохранение рисунка. Открытие файла с рисунком	1	Практическая работа
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	Практическая работа
7	Работа с фрагментами рисунков.	1	Практическая работа
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1	Практическая работа
9	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2	Практическая работа
10	Проект «Цветы для мамы»	2	Практическая работа
11	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1	Практическая работа
12	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2	Практическая работа
13	Проект «Зимние краски»	2	Практическая работа
14	Проект «Поздравительная открытка»	2	Зачетная работа
3. Раздел. Освоение клавиатурного тренажёра (9 часов)			
15	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	Практическая работа
16	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
17	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
18	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
19	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа

20	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1	Практическая работа
4. Раздел. Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа)			
24	Игра «Подбери слова»	1	Практическая работа
25	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	Практическая работа
26	Игра «Собери клавиатуру»	1	Практическая работа
5. Раздел. Обобщающее повторение (3 часа)			
27	Игра «Весёлые художники»	3	
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	

**4 класс**

№	Название и программное содержание темы	Кол-во час	Форма проведения
<b>1. Раздел. Информация вокруг тебя. Человек и компьютер (2 часа)</b>			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	Устный опрос
2	Человек и информация	1	Устный опрос
<b>2. Раздел. Кодирование информации (8 часов)</b>			
3	Виды информации	1	Устный опрос, Практическая работа
4	Источники и приёмники информации	1	Устный опрос, Практическая работа
5	Устройства компьютера и носители информации.	1	Устный опрос, Практическая работа
6	Кодирование информации.	1	Устный опрос, Практическая работа
7	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	Устный опрос, Практическая работа
8	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.	1	Устный опрос, Практическая работа
9	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	Устный опрос, Практическая работа
10	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	1	Устный опрос, Практическая работа
<b>3. Раздел. Числовая информация и компьютерные программы (9 часов)</b>			
	Обработка числовой информации.	1	Устный опрос, Практическая работа
	Оформление решения задач в MS Office Word.	3	Устный опрос, Практическая работа



	Знакомство с Калькулятором	1	Устный опрос, Практическая работа
	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора.	2	Устный опрос, Практическая работа
	Табличное решение математических задач	2	Устный опрос, Практическая работа
<b>4. Раздел. Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (13 часов)</b>			
	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	Устный опрос, Практическая работа
	Создание и дизайн слайда.	1	Устный опрос, Практическая работа
	Работа с текстом в презентации.	1	Устный опрос, Практическая работа
	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	Устный опрос, Практическая работа
	Настройка анимации.	1	Устный опрос, Практическая работа
	Работа над творческим проектом	8	Устный опрос, Практическая работа
<b>5. Раздел. Обобщающее повторение (2 часа)</b>			
	Игра «Путешествие по информатике»	1	Практическая работа
	Итоговое занятие	1	
<b>Итого:</b>		<b>34</b>	

## Используемые электронные образовательные ресурсы

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/>)