

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Инфознайка» для учащихся начальных классов составлена в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утверждённого приказом Минобрнауки России «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 06.10 2009 г.;
- программой «Информатика. Программа для начальной школы: 2 – 4 классы» / Н.В.Матвеева, М.С.Цветкова, Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013год,
- ООП НОО МБОУ школы № 94 г.о. Самара.

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

Актуальность программы заключается в том, что пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в начальной школе является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов. Поэтому он может стать основой всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующих **целей** - 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;

Основные виды деятельности обучающихся на занятиях внеурочной деятельности «Инфознайка»: познавательная деятельность, художественная деятельность.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю в каждом классе, всего в год: во 2 – 4 классах по 34 часа в год. Таким образом, программа рассчитана на 102 часа.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

2 класс	
У ученика будут сформированы	Ученик получит возможность для формирования
<ul style="list-style-type: none"> • готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ • развитие мотивов учебной деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> • способности 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 • навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
3 класс	
<ul style="list-style-type: none"> • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
4 класс	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности • способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость под-

	готовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
--	---

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

2 класс	
Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
<ul style="list-style-type: none"> • владением 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, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д., • организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её целей; • осуществлять контроль, коррекцию и оценку своей деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> • планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане; • адекватно воспринимать предложения и оценку товарищей и других людей.
3 класс	
<ul style="list-style-type: none"> • самостоятельно ставить цели, планировать пути их достижения, умение выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач 	<ul style="list-style-type: none"> • оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения
4 класс	
<ul style="list-style-type: none"> • соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией. 	<ul style="list-style-type: none"> • владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решения и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Познавательные универсальные учебные действия

2 класс	
Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
<ul style="list-style-type: none"> ориентироваться в своей системе знаний, понимать, что нужна дополнительная информация (знания) для решения задачи; добывать новые знания: находить необходимую информацию в словарях и энциклопедиях 	<ul style="list-style-type: none"> осуществлять самонаблюдение и самооценку доступных младшему школьнику; действовать по образцу при выполнении заданий.
3 класс	
<ul style="list-style-type: none"> использовать знаково-символические средства представления информации для решения учебных и практических задач; извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация); осуществлять информационный поиск, в том числе с помощью компьютерных средств. 	<ul style="list-style-type: none"> пользоваться логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по различным признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей; строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.
4 класс	
<ul style="list-style-type: none"> принятию решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ); владением базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств; 	<ul style="list-style-type: none"> самостоятельно работать, рационально организовывая свой труд в классе и дома; контролировать и оценивать результаты своей деятельности.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
2 класс	
<ul style="list-style-type: none"> доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи; слушать и понимать мысль других; быть вежливыми и доброжелательными речевыми партнерами. 	<ul style="list-style-type: none"> выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика)
3 класс	
<p>владением основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 повседнев- 	<ul style="list-style-type: none"> адекватно использовать речевые средства для дискуссии и аргументации своей позиции; спрашивать, интересоваться чужим мнением и высказывать своё.

ной жизни.	
4 класс	
<ul style="list-style-type: none"> уверенной ориентации учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.; использовать средства информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства; 	<ul style="list-style-type: none"> аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов способом; устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать с другими; проявлять уважительное отношение к партнерам, внимание к личности другого.

Предметные результаты

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
2 класс	
<ul style="list-style-type: none"> 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; 	<ul style="list-style-type: none"> знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. положительной мотивации и устойчивого учебно-познавательного интереса к изучению предмета «информатика».
3 класс	
<ul style="list-style-type: none"> приводить примеры информационных носителей; иметь представление о способах кодирования информации; основам алгоритмической культуры, уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение; определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека; 	<ul style="list-style-type: none"> уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предыдущее использование в различных предметах), представлениям о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики

4 класс	
<ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel;

Воспитательные результаты:

на первом уровне (приобретение обучающимися первичных знаний) школьник должен уметь:

- наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом и по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения,
- соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»»,
- письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора,
- понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способа деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели: текста, рисунка и пр.),
- выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.

На втором уровне (формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества) школьник должен уметь:

- при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного суждения,
- при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одно-

временно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

На третьем уровне (приобретение опыта самостоятельного общественного действия) школьник должен уметь:

- получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».
- получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); нахождение ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправление.
- приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности

Формы диагностики и подведения итогов

Для диагностики результативности образовательного процесса используются различные виды контроля:

- Текущий в форме наблюдения:
 - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - 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:
 - практические работы;
 - творческие работы обучающихся;
 - защита проектов.

Тематическое планирование программы

2 класс

№	Название раздела	Общее кол-во часов	Теоретическая часть	Практическая часть
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	5	2,5	2,5
2.	Кодирование информации	5	2	3
3.	Числовая информация и компьютерные программы.	9	1	8
4.	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	15	1	14
Всего:		34	6,5 (19%)	27,5 (81 %)

3 класс

№	Название раздела	Общее кол-во часов	Теоретическая часть	Практическая часть
1.	Информация вокруг нас.	14	4	10
2.	Структурирование и визуализация информации.	11	1	10
3.	Знакомство с Интернетом	9	2	6
Всего:		34	7 (21%)	26 (79%)

4 класс

№	Название раздела	Общее кол-во часов	Теоретическая часть	Практическая часть
1.	Человек и информация.	12	6	6
2.	Знакомство с алгоритмизацией	22	3	19
Всего:		34	9 (26%)	25 (74%)

Содержание курса

2 класс

Название раздела	Краткое содержание раздела	Название занятия	Форма организации занятия
Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	Пожарная безопасность. Охрана труда. Санитарные правила, правила поведения в кабинете. Понятие «информация», «информационный объект», «информационный процесс». Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Беседа Просмотр фильмов Компьютерный практикум
		Человек и информация	
		Виды информации	
		Источники и приёмники информации	
		Устройства компьютера и носители информации.	

	источник информации». Основные устройства компьютера.		
Кодирование информации	Понятия: «код», «кодирование», «декодирование», «анagramма». Код «Цезаря», «Азбука Морзе», «флажковая азбука». Правила ввода букв, удаления символов.	Кодирование информации.	Беседа, Игра Компьютерный практикум
		Кодирование информации с помощью букв.	
		Код Цезаря.	
		Азбука Морзе, флажковая азбука.	
		Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	
Числовая информация и компьютерные программы.	Понятия: «таблица», «ячейка», «столбец», «строка». Определение названия ячеек, знакомство с понятием «диапазон ячеек». Работа с границами ячеек. Таблицы для решения задач в MS Office Word. Создание таблиц. Выполнение расчетов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур. Создание таблиц. Решение математических примеров и уравнений.	Обработка числовой информации.	Беседа Компьютерный практикум
		Оформление решения задач в MS Word.	
		Оформление решения задач в MS Word.	
		Оформление решения задач в MS Word.	
		Знакомство с MS Excel.	
		Обработка числовой информации в MS Excel.	
		Обработка числовой информации в MS Excel	
		Табличное решение математических задач	
		Табличное решение математических задач.	
Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	Интерфейс MS Office PowerPoint. Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов. Знакомство с объектами Word Art. Работа с графическими изображениями. «Анимация». Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах. Работа над проектным продуктом «Цветы для мамы». Работа над проектным продуктом «Зоопарк»	Знакомство с MS Office PowerPoint.	Компьютерный практикум Защита проекта Игра-викторина
		Создание и дизайн слайда.	
		Работа с текстом в презентации.	
		Вставка готовых фигур и рисунков.	
		Настройка анимации.	
		Работа над творческим проектом «Зоопарк»	
		Игра «Путешествие по информатике»	

Название раздела	Краткое содержание раздела	Название занятия	Форма организации занятия
Информация вокруг нас	Понятия «объект», «имя объекта». Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации» Многообразие носителей информации. Правила работы с носителями информации. Способы и виды представления информации в различных формах. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Правила ввода букв и слов, удаления символов. Работа над проектом «Учебная презентация»	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Беседа
		Объект. Имя и свойства объекта	Беседа Компьютерный практикум
		Объект. Имя и свойства объекта	Беседа Компьютерный практикум
		Источники и приёмники информации	Беседа Компьютерный практикум
		Носители информации	Беседа Компьютерный практикум
		Сбор информации	Беседа Компьютерный практикум
		Представление информации	Беседа Компьютерный практикум
		Состав объекта	Беседа Компьютерный практикум
		Кодирование и декодирование информации	Игра
		Работа над проектом «Учебная презентация»	Компьютерный практикум
		Проект «Учебная презентация»	Защита проекта
Структурирование и визуализация информации	Структурирование текстовой и визуальной числовой информации в текстовом процессоре. Знакомство с правилами составления кроссвордов. Знакомство с кроссвордами, выполненными в табличном процессоре. Работа над созданием проектного продукта. Подготовка заготовки кроссворда.	Структурирование и визуализация информации	Беседа Компьютерный практикум
		Структурирование и визуализация информации	Компьютерный практикум
		Создание кроссворда	
		Проект «Кроссворд» (8)	
Знакомство с Интернетом	Понятие «Интернет», «компьютерная сеть», «браузер», «локальная КС», «Глобальная КС» Правила поиска информации в	Интернет и его роль в жизни человека	Беседа
		Поиск информации в сети Интернет	Компьютерный практикум

	сети Интернет. Работа с информацией, полученной через интернет. Проект «Заповедники России»	Работа с информацией, полученной через интернет. Проект «Заповедники России»	Компьютерный практикум
		Проект «Заповедники России»	Защита проекта
		Как защитить компьютер.	Беседа Компьютерный практикум
		Игра «Весёлая информатике»	Игра-викторина

4 класс

Название раздела	Краткое содержание раздела	Название занятия	Форма организации занятия
Человек и информация	Понятие, определение понятия. Правила деления и обобщения понятий. Выполнение анализа объектов с целью выделения общих и отличительных признаков. Отношения тождества, пересечения и подчинения. Закрепление приемов эффективного построения изображений в текстовом процессоре MS Office Word. Отношения соподчинения, противоречия и противоположности Решение информационных задач на определение истинности и ложности понятий. Формирование навыков построения круговых диаграмм.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Беседа
		Понятие. Деление и обобщение понятий	Беседа Компьютерный практикум
		Подготовка проекта «Новогодняя открытка»	Беседа Компьютерный практикум
		Отношения между понятиями	Беседа Компьютерный практикум
		Отношения между понятиями	Беседа Компьютерный практикум
		Совместимые и несовместимые понятия	Беседа Компьютерный практикум
		Понятия «истина» и «ложь»	Беседа Компьютерный практикум
		Понятия «истина» и «ложь»	Беседа Компьютерный практикум
		Суждение	Беседа Компьютерный практикум
		Суждение	Беседа Компьютерный практикум
		Умозаключение	Беседа Компьютерный практикум
		Проект «Новогодняя открытка»	Защита проекта

Знакомство с алгоритмизацией	<p>Знакомство с понятиями «алгоритм», «исполнитель», «система команд исполнителя», «нумерованный список».</p> <p>Интерфейс программы.</p> <p>Исполнитель Робот</p> <p>Алгоритмы с циклами для решения информационных задач.</p> <p>Работа над проектом «Орнаменты в среде КуМиР»</p>	Путешествие в страну алгоритмов	Компьютерный практикум Выполнение творческого проекта.
		Знакомство со средой КУМИР.	
		Знакомство с исполнителем Робот	
		Линейные алгоритмы	
		Линейные алгоритмы	
		Построение алгоритмов	
		Знакомство с циклом «N раз»	
		Рисование простейших узоров	
		Знакомство с циклом «Пока»	
		Путешествие по лабиринтам	
		Вычислительные алгоритмы	
		Создание вычислительных алгоритмов	
		Знакомимся с исполнителем Черепаха	
		Выполнение линейных алгоритмов	
		Выполнение линейных алгоритмов	
		Циклический алгоритм	
		Выполнение циклических алгоритмов	
		Построение геометрических фигур. Подготовка проекта «Орнаменты в среде КуМиР»	
		Построение геометрических фигур. Подготовка проекта «Орнаменты в среде КуМиР»	
		Построение орнаментов. Проект «Орнаменты в среде КуМиР»	
Проект «Орнаменты в среде КуМиР»			
Игра «Путешествие по стране Информатике»			

Учебно-методическое и информационное обеспечение курса

1. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование, № 1, 2.1998
2. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999
3. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
4. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование №1, 2. 3, 4. 2001
5. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование. – 1997. - №2. – С13.
6. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с.
7. Можаров М.С., Сликишина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.
8. Т.А. Прищепа Преподавание программирования в среде КуМир. Методическое пособие /Томский государственный университет – Томск. 2002.

Интернет – ресурсы:

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. ОАО "Издательство "Просвещение" <http://school-collection.edu54.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efbf1fb/134291/>
3. <http://kpolyakov.narod.ru/school/kumir.htm>
4. <http://vashechudo.ru/raznoe/zagadki/detskie-zagadki-po-informatike-s-otvetami.html>
5. <http://ifthen.pp.ua/rebusy.html>
6. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. (Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)
7. Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии (http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%90%D0%92%D0%94_%D0%90%D0%95%D0%9A%D0%92%D0%94)
8. Загадки (<http://www.zagadki.org/riddles/animals/1>)
9. Картинки для пошагового рисования (<http://qushlawich.ru/> <http://www.kalyamalya.ru/>)
10. Физминутки (<http://www.psyoffice.ru/>)

Приложение к программе

2 класс

№	Тема проекта	Вид проекта	Предполагаемый продукт проекта
1	«Цветы для мамы»	Творческий, коллективный	Выставка компьютерных рисунков
2	«Зоопарк»	Творческий, коллективный	Выставка рисунков

3 класс

№	Тема проекта	Вид проекта	Предполагаемый продукт проекта
1	«Учебная презентация»	Информационный, коллективный	Коллекция презентаций по учебным предметам
2	«Кроссворд»	Индивидуальный, информационный	Кроссворд
3	«Заповедники России»	Информационный, групповой	Видеофильм

4 класс

№	Тема проекта	Вид проекта	Предполагаемый продукт проекта
1	«Новогодняя открытка»	Творческий, коллективный	Выставка рисунков
2	«Орнаменты в среде КуМиР»	Творческий, индивидуальный	Рисунок

Календарно-тематическое планирование программы 1 год обучения

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
1.				Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Презентация ТБ	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
2.				Изучение и закрепление новых понятий темы. Функциональное чтение. Решение информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательского интерфейса.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Понимание и правильное применение понятий «информация», «информационный объект»; Формирование представления о приемах обработки информации, информационных процессах. Знание основных действий оперирования с информацией.	Формирование способности выполнять разные виды чтения, умения выделять информационный аспект задачи, умения выделять, называть, читать, описывать объекты реальности (умение представлять информацию об изучаемом объекте в виде описания: ключевых слов или понятий, текста, схемы, рисунка и т.п.) Формирование критического мышления.	Положительное отношение к процессу познания, применение правил сотрудничества; развитие творческих способностей. Формирование умений: - осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий, - использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
3.				Деление информации на виды (решение информационных задач). Функциональное чтение. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательского интерфейса.	<i>Презентация</i> к занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Формирование представления о понятии информации, её свойствах и видах.		
4.				Изучение и закрепление новых понятий темы. Деление объектов на источники и приёмники информации, на искусственные и есте-	<i>Презентация</i> к занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Формирование представления об источниках и приёмниках информации, их видах. Осуществление анализа объектов окружающей действительности, ука-	Формирование аналитического и критического мышления. Развитие умения описывать объекты реальной действи-	Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мне-

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
				ственные приемники и источники информации в ходе решения информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательского интерфейса.		зывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния. Деление объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку - основанию классификации.	тельности. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач.	нию, к противоречивой информации. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
5.				Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера и в текстовом процессоре MS Office Word.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
6.				Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами. Самостоятельное разгадывание анаграмм.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Формирование способности выполнять разные виды чтения и умения осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме.	Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказа-

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
						учебных задач с помощью текстового процессора.		тельства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
7.		Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.		Использование графического редактора для осуществления кодирования. Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач.	<i>Презентация</i> к занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы. Программное приложение Paint.	Формирование представления о понятии информации и её свойствах. Развитие умений осуществлять кодирование и декодирование информации с помощью символов русского и английского алфавитов. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач с помощью графического редактора.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Формирование способности выполнять разные виды чтения и умения осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной формах.	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.
8.		Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.		Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word	Развитие умений осуществлять кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач с помощью текстового процессора.		
9.		Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажко-		Применение правил кодирования для выполнения учебных заданий. Использование тек-	<i>Презентация</i> к занятию. Файлы с таблицами кодирования.	Развитие умений осуществлять кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажко-	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Формирование спо-	Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
		вой азбуки.		стового процессора и графического редактора для решения информационных задач. Грамотное управление компьютерными программами.		вой азбуки. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач с помощью текстового процессора и графического редактора.	способности выполнять разные виды чтения и умения осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной формах.	сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
10.		Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.		Применение правил кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового процессора и графического редактора для решения информационных задач. Грамотное управление компьютерными программами.	<i>Презентация</i> к занятию. Файлы с таблицами кодирования.	Развитие умений осуществлять кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения информационных и коммуникационных учебных задач с помощью текстового процессора и графического редактора.		Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.
11.		Обработка числовой информации.		Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор.	<i>Презентация</i> к занятию. Программное приложение Калькулятор. Файл – заготовка для вычислений. <i>Плакат</i> «Обработка информации»	Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств (Умение выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор).	Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи.	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
12.		Оформление решения задач в MS Office Word.		Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств. Осуществлять форматирование текста.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word. Файлы – заготовки для решения информационных задач.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Создавать несложные текстовые документы на родном языке. Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
13.		Оформление решения задач в MS Office Word.		Изучение основных элементов таблиц (ячейка, строка, столбец). Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word.	Осуществлять планирование деятельности по решению информационных задач. Создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
14.		Оформление решения задач в MS Office Word.		Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	MS Office Word.	Осуществлять планирование деятельности по решению информационных задач. Создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.		
15.		Знакомство с MS Office Excel.		Анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для реше-	MS Office Excel. <i>Презентация</i> к занятию.	Формирование информационной и алгоритмической культуры Формирование представления о понятии табличной модели и ее свойствах. Формирование представления о компьютере	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Формирование алгоритмического	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
				ния типовых задач; выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.		как универсальном устройстве обработки информации.	мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие. Умение использовать различные средства самоконтроля.	Формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды; формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий
16.		Обработка числовой информации в MS Office Excel.		Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Создавать электронные таблицы, выполнять в них расчёты по вводимым пользователем формулам.	MS Office Excel. <i>Презентация</i> к занятию.	Формирование информационной и алгоритмической культуры		
17.		Обработка числовой информации в MS Office Excel			MS Office Excel. Файлы-заготовки для решения информационных задач.	Формирование представления о понятии табличной модели и ее свойствах. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.		
18.		Табличное решение математических задач		Приводить примеры использования таблиц при описании объектов окружающего мира.	MS Office Excel. Файлы-заготовки для решения информационных задач.	Формирование -информационной и алгоритмической культуры, - представления о понятии табличной модели и ее свойствах, - представления о ПК как универсальном устройстве обработки информации.		
19.		Табличное решение математических задач.		Создавать табличные модели; создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить вычисления.	MS Office Excel. Файлы-заготовки для решения информационных задач.			
20.		Знакомство с MS Office PowerPoint		Знакомство с мультимедиа технологиями. Изучение меню программы. Запуск готовых презентаций.	MS Office PowerPoint. <i>Презентация</i> к занятию. Файлы образцов презентаций.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков бес-

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
21.		Создание и дизайн слайда.		Планировать последовательность событий по созданию и оформлению слайдов. Выбор нужных макетов и дизайна слайдов презентации.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	творческого мышления	печения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
22.		Работа с текстом в презентации.		Планировать последовательность событий по набору и редактированию текстов. Вставка декоративного текста в документ.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию.	Развитие умений форматирования текста в MS Office PowerPoint, работы с декоративным текстом.		
23.		Вставка готовых фигур и рисунков.		Планировать последовательность событий по созданию и расположению графических объектов.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию. Файлы образцов презентаций.	Формирование умений вставки готовых фигур и рисунков.		
24.		Настройка анимации.		Планировать последовательность событий по настройке анимации необходимых объектов.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию. Файлы образцов презентаций.	Формирование умений по настройке анимации.	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
25.		Работа над творческим проектом		Планировать последовательность событий	MS Office PowerPoint.	Формирование умений: самостоятельно генери-	Формирование умения:	Формирование умения
26.			Формирование умения инициировать учебное					

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
27.								
28.								
29.								
30.								
31.								
32.				тий по созданию и оформлению слайдов, набору и редактированию текстов, созданию и расположению графических объектов, настройке анимации необходимых объектов.		ровать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	- планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные модели.	взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.
33.		Защита творческих проектов.		Проверка и устранение недочетов в проектном продукте. Подготовка к выступлению. Выступление с опорой на проектный продукт. Обсуждение работы.	MS Office PowerPoint. Презентации - проектные продукты учащихся.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.	Формирование навыков делового партнерского общения. Развитие умений - находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта, - вести дискуссию, - отстаивать свою точку зрения, - находить компромисс, - уверенно держать себя во время выступления, - использовать средства наглядности при выступлении, - отвечать на вопросы.
34.		Игра «Путешествие по инфор-	Решение развивающих логи-	Планировать последовательность собы-	Презентация к игре.	Вставка графических объектов в презента-	Составляют план и последовательность	Развитие познавательного интереса и твор-

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
		матике»	ческих задач. Коллективное и самостоятельное решение информационных задач, выполнение творческих заданий.	тий по выполнению заданий. Создавать информационные модели. Грамотно управлять компьютерными программами.	Программы пакета MS Office: - Word, - PowerPoint, - Excel. Программа Калькулятор. Файлы-заготовки для решения информационных задач.	цию, настройка анимационных эффектов, форматирование текста в MS Office PowerPoint. Выполнение вычислений в MS Office Excel и программе Калькулятор. Создание табличных объектов в MS Office Word.	действий. Распределяют функции и объем заданий. Учатся эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	ческих способностей. Воспитание коммуникативной культуры. Развитие умений адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Формирование умения вести диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности.

Календарно-тематическое планирование программы

2 год обучения

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
1.		Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Презентация ТБ	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
2.		Объект. Имя и свойства объекта	Понятия «объект», «имя объекта».	Закрепление новых понятий темы. Определение имён объектов, выделение их свойств.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Формирование общего представления об объектах. Развитие умений приводить простые жизненные примеры об информационных объектах, встречающихся в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике.	Развитие умения описывать объекты реальной действительности. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач.	Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ. Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
3.		Объект. Имя и свойства объекта	Закрепление основных понятий темы. Объекты Рабочего стола ПК.	Решение информационных задач на определение свойств объектов. Выполнение действий с объектами Рабочего стола ПК	<i>Презентация</i> к занятию.	Формирование навыков управления компьютером через клавиатуру и мышь.		
4.		Источники и приёмники информации	Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации»	Закрепление новых понятий темы. Деление объектов на источники и приёмники информации, на искусственные и естественные приёмники и источники информации в ходе решения информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; ра-	<i>Презентация</i> к занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Формирование представления об источниках и приёмниках информации, их видах. Осуществление анализа объектов окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния. Деление объектов на классы по заданному или самостоятельно	Формирование аналитического и критического мышления. Развитие умения описывать объекты реальной действительности. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых	Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование готовности к продолжению обучения с

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
				бота с основными элементами пользовательского интерфейса.		выбранному признаку - основанию классификации.	информационных и коммуникационных учебных задач.	использованием ИКТ.
5.		Носители информации	Многообразие носителей информации. Правила работы с носителями информации.	Определение носителя информации. Сохранение/извлечение информации с носителя. Воспроизведение информации непосредственно с носителя.	Презентация к занятию.	Формирование представления о различных носителях информации. Развитие умения сохранять и открывать файлы.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
6.		Сбор информации	Порядок сбора информации.	Формирование порядка сбора информации. Правила сбора необходимой информации. Сбор информации из нескольких текстовых источников.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию.	Формирование умения осуществлять сбор информации из различных источников. Развитие навыков представления информации с помощью компьютерных презентаций.	Формирование навыков логического мышления и функционального чтения.	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
7.		Представление информации	Способы и виды представления информации в различных формах.	Представление информации в текстовой, графической и звуковой формах. Создание презентации «Домашние животные».	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию. Звуковые файлы для создания презентации.	Развитие навыков представления информации с помощью компьютерных презентаций.	Формирование аналитического и критического мышления. Развитие умения описывать объекты реальной действительности.	Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
8.		Состав объекта	Анализ объекта. Определение состава объекта.	Создание информационных моделей, встречающихся в окружающем мире, отражающих состав объекта.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию.	Развитие навыков представления информации с помощью компьютерных презентаций. Оперирование навыками применения анимационных эффектов.	Умение применение компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач.	Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
9.		Состав объекта	Анализ объекта. Определение состава объекта.	Создание информационных моделей, встречающихся в окружающем мире,	MS Office PowerPoint.	Развитие навыков представления информации с помощью компьютерных презентаций.	Формирование аналитического и критического мышления.	Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
				отражающих состав объекта.		Оперирование навыками применения анимационных эффектов.	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач.	доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
10.		Кодирование и декодирование информации	Правила кодирования и декодирования слов и текста. Правила ввода букв и слов, удаления символов.	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотное управление компьютерными программами.	<i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word	Формирование представления о кодировании/декодировании информации различными способами, в том числе, дошедшими до нас с древних времен. Развитие умений осуществлять кодирование и декодирование информации с помощью различных правил.	Расширение кругозора учащихся, повышение их уровня развития интеллекта. Формирование способности выполнять разные виды чтения.	Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами.
11.		Кодирование и декодирование информации	Правила кодирования и декодирования слов и текста. Правила ввода букв и слов, удаления символов.	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотное управление компьютерными программами.	MS Office Word	Умение применять навыки по использованию компьютера для решения информационных учебных задач.	Развитие умения осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной формах. Умение создавать информационные модели объектов.	Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.
12.		Кодирование и декодирование информации	Правила кодирования и декодирования слов и текста. Правила ввода букв и слов, удаления символов.	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотное управление компьютерными программами.	MS Office Word			
13.		Структурирова-	Структуриро-	Построение диа-	<i>Презентация</i> к	Формирование умений	Расширение круго-	Формирование уме-

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
		ние и визуализация информации	вание текстовой и визуальной числовой информации в текстовом процессоре.	грамм в текстовом процессоре с использованием готовых конструкций.	занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы. MS Office Word	визуализировать информацию в текстовом и табличном процессоре. Формирование умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных	зора учащихся, повышение их уровня развития интеллекта. Умение создавать информационные модели объектов.	ния осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий. Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива.
14.		Структурирование и визуализация информации	Структурирование текстовой и визуальной числовой информации в текстовом процессоре.	Построение диаграмм в текстовом процессоре. Грамотное управление компьютерной программой.	MS Office Word			
15.		Структурирование и визуализация информации	Структурирование текстовой и визуальной числовой информации в табличном процессоре.	Построение диаграмм в текстовом процессоре с использованием готовых конструкций.	Презентация к занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы. MS Office Excel			
16.		Структурирование и визуализация информации	Структурирование текстовой и визуальной числовой информации в табличном процессоре.	Построение диаграмм в табличном процессоре. Грамотное управление компьютерной программой.	MS Office Excel			
17.		Создание кроссворда	Знакомство с правилами (формулирование правил) составления кроссвордов. Знакомство с кроссвордами, выполненными в табличном процессоре.	Выделение основных правил составления кроссвордов. Запуск и разгадывание кроссвордов, выполненных в MS Office Excel. Выделение особенностей выполнения кроссвордов в табличном процессоре.	Презентация к занятию. Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы. MS Office Excel	Формирование информационной и алгоритмической культуры Осуществлять планирование деятельности Формирование навыков работы табличным процессором, с графическими изображениями.	Расширение кругозора учащихся, повышение их уровня развития интеллекта. Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать раз-	Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива. Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, - задавать вопросы.
18.		Создание кросс-	Работа над со-	Подготовка заготов-	Табличный	Формирование умений		

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
19.		ворда по одному из учебных предметов.	здание проектного продукта.	ки кроссворда.	процессор MS Office Excel	и навыков набора и редактирования текста. Формирование навыков работы с логическими функциями. Формирование умений осуществлять проверку и устранение недочетов в проектном продукте. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	личные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные модели. Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Формирование навыков делового партнерского общения. Развитие умений - находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта, - вести дискуссию, - отстаивать свою точку зрения, - находить компромисс, - уверенно держать себя во время выступления, - использовать средства наглядности при выступлении, - отвечать на вопросы.
20.	Подготовка сетки в Excel: -определение ширины столбцов и высоты строк. - создание границ, творческое оформление границ и ячеек.							
21.	Нанесение нумерации кроссворда. Работа с примечаниями (заданиями кроссвордов).							
22.	Создание дополнительных листов. Работа с логическими выражениями.							
23.	Работа с логическими выражениями.							
24.	Работа с логическими выражениями.							
25.	Вставка сопутствующих графических изображений. Защита проекта.							
26.	Интернет и его роль в жизни человека	Понятие «Интернет», «компьютерная сеть», «браузер», «локальная КС», «Глобальная КС»	Определение роли Интернета в жизни современного человека. Знакомство с браузерами.	Презентация к занятию. Браузер Opera	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете.	Умение выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности	Воспитание умения соблюдать нормы информационной этики и права	
27.	Поиск информации в сети Интернет	Правила поиска информации в сети Интернет.	Осуществление поиска информации.	Браузер Opera				
28.								
29.		Работа с инфор-	Создание мультимедийного продукта.	Создание презентации.	MS Office Power-	Формирование умений:	Формирование умений:	Формирование умений:

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
30.		мацией, полученной через интернет.	тимедийной презентации.	ции с использованием текстовой и графической информации, полученной путем поиска в сети Интернет	Point.	самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры.	ния: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные модели.	ния инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.
31.								
32.								
33.		Как защитить компьютер.	Многообразие антивирусных программ. Знакомство с правилами работы антивирусной программы.	Работа с антивирусной программой Dr Web	Dr Web	Формирование умений осуществлять поиск вредоносных программ на съемных носителях.	Применение методов поиска с помощью компьютерных средств	Воспитание умения соблюдать нормы информационной этики и права
34.		Игра «Весёлая информатика»	Решение развивающих логических задач. Коллективное и самостоятельное решение информационных задач, выполнение творческих заданий.	Планировать последовательность событий по выполнению заданий. Создавать информационные модели. Грамотно управлять компьютерными программами.	Презентация к игре. Программы пакета MS Office: - Word, - PowerPoint, - Excel. Файлы-заготовки для решения информационных задач.	Вставка графических объектов в презентацию, настройка анимационных эффектов, форматирование текста в MS Office PowerPoint. Выполнение вычислений в MS Office Excel. Создание табличных объектов в MS Office Word.	Составляют план и последовательность действий. Распределяют функции и объем заданий. Учатся эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Развитие познавательного интереса и творческих способностей. Воспитание коммуникативной культуры. Развитие умений адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Формирование умения вести диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности.

Календарно-тематическое планирование программы

3 год обучения

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
1.		Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Презентация ТБ	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
2.		Понятие. Деление и обобщение понятий	Понятие, определение понятия. Правила деления и обобщения понятий.	Формирование представления о понятии как одной из форм мышления. Закрепление приемов эффективного построения изображений в графическом редакторе Paint.	Презентация к занятию. Графический редактор Paint. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с графическими изображениями.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Формирование способности выполнять разные виды чтения.	Актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
3.		Деление и обобщение понятий	Выполнение анализа объектов с целью выделения общих и отличительных признаков.	Закрепление знаний правил деления и обобщения понятий. Закрепление приемов эффективного построения изображений в графическом редакторе Paint.	Графический редактор Paint.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с графическими изображениями.	Формирование системного и объектно-ориентированного мышления. Формирование критического и логического мышления.	Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
4.		Отношения между понятиями	Отношения тождества, пересечения и подчинения.	Формирование навыков построения круговых диаграмм. Закрепление приемов эффективного построения изображений в текстовом процессоре MS Office Word.	Презентация к занятию. MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с графическими изображениями.	Умение создавать информационные модели объектов.	
5.		Отношения между понятиями	Отношения соподчинения, противоречия и противоположности.	Формирование навыков построения круговых диаграмм. Закрепление приемов эффективного по-	MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с графическими		

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
				строения изображений в текстовом процессоре MS Office Word.		изображениями и текстом.		
6.		Совместимые и несовместимые понятия	Сравнение понятий.	Закрепление представления об общих подходах к сравнению понятий. Закрепление приемов эффективного построения изображений в графическом редакторе Paint.	Презентация к занятию. MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с текстом.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Формирование способности выполнять разные виды чтения. Формирование системного и объектно-ориентированного мышления.	Актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.
7.		Понятия «истина» и «ложь»	Решение информационных задач на определение истинности и ложности понятий.	Выполнение анализа информации. Закрепление приемов эффективного работы с текстом в MS Office Word.	Презентация к занятию. MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с текстом.	Формирование критического и логического мышления.	
8.		Понятия «истина» и «ложь»	Решение информационных задач	Выполнение анализа информации. Закрепление приемов эффективного работы с текстом в MS Office Word.	MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции с понятиями. Формирование навыков работы с текстом.	Умение создавать информационные модели объектов.	
9.		Суждение	Суждение, Виды суждений.	Выполнение анализа информации. Закрепление приемов эффективного работы с текстом в MS Office Word.	Презентация к занятию. MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции над суждениями. Формирование навыков работы с текстом.		
10.		Суждение	Решение информационных задач на определение суждений, видов суждений.	Выполнение анализа информации. Закрепление приемов эффективного работы с текстом в MS Office Word.	MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Выполнение операции над суждениями. Формирование навыков работы с текстом.		
11.		Умозаключение	Умозаключение как форме мышления	Выполнение анализа информации. Закрепление приемов эффективного рабо-	Презентация к занятию. MS Office Word. Файлы – заготовки	Построение умозаключений на основании имеющихся посылок. Формирование навыков		

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
				ты с текстом в MS Office Word.	для практикума.	работы с текстом.		
12.		Умозаключение	Решение информационных задач.	Выполнение анализа информации. Закрепление приемов эффективной работы с текстом в MS Office Word.	MS Office Word. Файлы – заготовки для практикума.	Построение умозаключений на основании имеющихся посылок. Формирование навыков работы с текстом.		
13.		Путешествие в страну алгоритмов	Знакомство с понятиями «алгоритм», «исполнитель», «система команд исполнителя», «нумерованный список». Составление алгоритмов действий, выполняемых в быту.	Изучение новых понятий темы. Составление алгоритмов «Посади дерево», «Завари чай», «Купи хлеб». Создание нумерованных списков.	Презентация к занятию. MS Office Word.	Формирование представления о понятии алгоритма. Развитие умений составить и записать алгоритм для решения бытовых задач. Развитие умений создавать нумерованные списки в текстовом процессоре.	Расширение кругозора учащихся. Анализируют условия и требования задачи. Выражают структуру задачи разными средствами. Составляют план и последовательность действий.	Развитие познавательного интереса и творческих способностей. Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия.
14.		Знакомство со средой КУМИР.	Изучение интерфейса программы.	Ознакомление с новым материалом.	Среда КуМир. Презентация к занятию.	Изучение исполнителей новой среды программирования. Формирование представления о плане действий, программе, алгоритме в среде КуМир.	Формирование алгоритмического мышления. Анализируют условия и требования задачи. Выражают структуру задачи разными средствами, выбирают обобщенные стратегии решения. Составляют план и последовательность действий. Составляют алгоритм нужной конструкции. Учатся эффективно сотрудничать	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
15.		Знакомство с исполнителем Робот	Понятие исполнителя. Учебный исполнитель Робот как пример формального исполнителя. Назначение, среда, режим работы, система команд.	Изучение СКИ исполнителя Робот. Проверка действий исполнителя по готовым алгоритмам. Решение задач по управлению учебным исполнителем.	Презентация «Кто такой Робот?»	Иметь представление об учебном исполнителе Робот. Уметь выделять операции в действии. Осуществлять набор готового алгоритма и запускать его.		
16.		Линейные алго-	Управление	Составление линей-	Среда КуМир, ис-	Имеют представление о		

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
		ритмы	исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей.	ных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот. Выделение примеров ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов.	полнитель Робот. Презентация «Линейные алгоритмы»	плане действий, программе, алгоритме. Развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя. Умение выделять операции в действии; составлять линейные алгоритмы.		
17.		Линейные алгоритмы	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей.	Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Среда КуМир, исполнитель Робот.	Развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя. Умеют выделять операции в действии; составлять линейные алгоритмы.		
18.		Построение алгоритмов	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей.	Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Среда КуМир, исполнитель Робот.	Развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя. Умеют выделять операции в действии; составлять линейные алгоритмы.		
19.		Знакомство с циклом «N раз»	Изучение понятия «цикл», «циклический алгоритм». Знакомство с особенностью алгоритма «N раз». Управление исполнителем Робот с помощью готовых алгоритмов.	Рассмотрение ситуаций, которые могут быть описаны с помощью алгоритма с циклом «N раз». Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Среда КуМир, исполнитель Робот. Презентация к занятию.	Имеют представление о цикле «N раз», понимают его отличие от линейных алгоритмов, назначение данного цикла. Умеют применять цикл «N раз» для наиболее рационального решения задач.	Формирование алгоритмического мышления. Анализируют условия и требования задачи. Выражают структуру задачи разными средствами, выбирают обобщенные стратегии решения. Составляют план и последовательность действий. Составляют алгоритм	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
20.		Рисование простейших узоров	Управление исполнителем Робот для решения информационных задач.	Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Среда КуМир, исполнитель Робот.	Умеют применять цикл «N раз» для наиболее рационального решения задач.	нужной конструкции. Учатся эффективно сотрудничать	
21.		Знакомство с циклом «Пока»	Закрепление понятий «цикл», «циклический алгоритм». Изучение строения программы с циклом «Пока». Управление исполнителем Робот с помощью готовых алгоритмов.	Рассмотрение ситуаций, которые могут быть описаны с помощью цикла «Пока». Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Среда КуМир, исполнитель Робот. Презентация к занятию.	Имеют представление о цикле «Пока», понимают его отличие от линейных алгоритмов и алгоритмов с циклом «N раз», назначение данного цикла. Умеют применять цикл «Пока» для наиболее рационального решения задач.	Формирование алгоритмического мышления. Анализируют условия и требования задачи. Выражают структуру задачи разными средствами, выбирают обобщенные стратегии решения. Составляют план и последовательность действий. Составляют алгоритм нужной конструкции. Учатся эффективно сотрудничать	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
22.		Путешествие по лабиринтам	Управление исполнителем Робот с помощью цикла «Пока».	Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	Среда КуМир, исполнитель Робот.	Применение цикла «Пока» для наиболее рационального решения задач.	Формирование алгоритмического мышления. Анализируют условия и требования задачи. Выражают структуру задачи разными средствами, выбирают обобщенные стратегии решения. Составляют план и последовательность действий. Составляют алгоритм нужной конструкции.	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
23.		Вычислительные алгоритмы	Знакомство с понятием «вычислительный алгоритм». Управление исполнителем Робот для составления вычислительных алгоритмов.	Составление вычислительных алгоритмов.	Среда КуМир, исполнитель Робот. Презентация «Учим Робота считать»	Развитие умений составления и записи вычислительных алгоритмов.	Формирование алгоритмического мышления. Анализируют условия и требования задачи. Выражают структуру задачи разными средствами, выбирают обобщенные стратегии решения. Составляют план и последовательность действий. Составляют алгоритм нужной конструкции.	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
24.		Создание вычис-	Управление	Составление вычис-	Среда КуМир, ис-	Развитие умений со-	нужной конструк-	

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
		лительных алгоритмов	исполнителем Робот для составления вычислительных алгоритмов.	лительных алгоритмов.	полнитель Робот. Презентация «Учим Робота считать»	ставления и записи вычислительных алгоритмов.	ции. Учатся эффективно сотрудничать	
25.		Знакомимся с исполнителем Черепаха	Понятие исполнителя. Учебный исполнитель Черепаха как пример формального исполнителя. Назначение, среда, режим работы, СКИ.	Изучение СКИ исполнителя Черепаха. Проверка действий исполнителя по готовым алгоритмам. Решение задач по управлению учебным исполнителем.	Презентация «Исполнитель Черепаха»	Иметь представление об учебном исполнителе Черепаха. Уметь выделять операции в действии. Осуществлять набор готового алгоритма и запускать его.		
26.		Выполнение линейных алгоритмов	Управление исполнителем Черепаха с помощью команд и их последовательностей.	Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Черепаха.	Среда КуМир, Исполнитель Черепаха. Презентация к занятию.	Формирование представления о понятии линейного алгоритма.	Формирование алгоритмического мышления. Анализируют условия и требования задачи.	Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска.
27.		Выполнение линейных алгоритмов	Управление исполнителем Черепаха с помощью команд и их последовательностей.	Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Черепаха.	Среда КуМир, Исполнитель Черепаха.	Формирование представления о понятии линейного алгоритма.	Выражают структуру задачи разными средствами, выбирают обобщенные стратегии решения.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
28.		Циклический алгоритм	Составление алгоритмов с циклами для решения информационных задач.	Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем.	Среда КуМир, Исполнитель Черепаха. Презентация к занятию.	Умеют составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем Черепаха.	Составляют алгоритм нужной конструкции.	Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
29.		Выполнение циклических алгоритмов	Составление алгоритмов с циклами для решения информационных задач.	Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем.	Среда КуМир, Исполнитель Черепаха.	Умеют составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем Черепаха.	Учатся эффективно сотрудничать.	
30.		Построение гео-	Составление	Составление алго-	Среда КуМир,	Умеют составлять алго-		

№ п/п	Дата проведения	Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
						Предметные	Метапредметные	Личностные
		метрических фигур.	алгоритмов для решения информационных задач.	ритмов по управлению учебным исполнителем.	Исполнитель Черепаха.	ритмы по управлению учебным исполнителем Черепаха для решения информационных задач.		
31.		Построение геометрических фигур.	Составление алгоритмов для решения информационных задач.	Составление алгоритмов по управлению учебным исполнителем.	Среда КуМир, Исполнитель Черепаха.	Умеют составлять алгоритмы по управлению учебным исполнителем Черепаха для решения информационных задач.		
32.		Построение орнаментов.	Выполнение творческого проекта.	Составление алгоритмов по управлению учебным исполнителем.	Среда КуМир, Исполнитель Черепаха.	Умеют составлять алгоритмы по управлению учебным исполнителем Черепаха для решения информационных задач.		
33.							Составляют план и последовательность действий. Распределяют функции и объем заданий. Учатся эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	
34.		Игра «Путешествие по стране Информатике»	Создание графических и текстовых объектов, составление алгоритмов для решения информационных задач.	Составление графических объектов с помощью Paint. Выполнение операций с текстом в среде текстового процессора. Составление алгоритмов для учебных исполнителей среды программирования КуМир.	Среда КуМир, Исполнители Черепаха и Робот.	Имеют представление о функциях, выполняемых человеком, компьютером Умеют составлять алгоритмы по управлению учебными исполнителями для решения информационных задач.	Составляют план и последовательность действий. Распределяют функции и объем заданий. Учатся эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Развитие познавательного интереса и творческих способностей. Воспитание коммуникативной культуры. Развитие умений адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Формирование умения вести диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности.

Методические рекомендации

В обучении младших школьников наиболее приемлемы комбинированные занятия, предусматривающие смену методов обучения и деятельности обучаемых, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. С учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания учащихся на уроке, рекомендуется проводить объяснения в первой части занятия, а на конец - планировать деятельность, которая наиболее интересна для учащихся и имеет для них большее личностное значение. В комбинированном занятии информатики можно выделить следующие основные этапы:

- 1) организационный момент;
- 2) активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу);
- 3) объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д., сопровождаемая, как правило, компьютерной презентацией; на этом этапе учитель четко и доступно объясняет материал, по возможности используя традиционные и электронные наглядные пособия; учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров, при необходимости переходящий в игру или в дискуссию; правильность усвоения учениками основных моментов также желательно проверять в форме беседы, обсуждения итогов выполнения заданий в рабочих тетрадях;
- 4) работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажере, выполнение работ компьютерного практикума, работа в виртуальных лабораториях, логические игры и головоломки);
- 5) подведение итогов занятия.

На занятиях информатики очень важно, чтобы каждый ученик имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы, пытался выполнять практические задания по описанию, обращаясь за помощью к учителю или товарищам. Потому как младшие школьники не способны к внимательному прочтению и восприятию алгоритмических предписаний, а именно таковыми являются описания последовательностей действий в работах компьютерного практикума.

Чтобы выполнение заданий компьютерного практикума шло успешно, школьников всякий раз следует подготовить к новому для них виду деятельности, подробно объяснив, что каждое задание выполняется в заданной последовательности и в строгом соответствии с описанием, поэтому нужно очень внимательно читать каждое указание (каждый пункт), выполнять его, и только после этого переходить к следующему указанию (пункту). Нужно чтобы ученик очень четко осознавал, что он делает и какая именно операция у него не получается. Очень важно, чтобы учитель не подсказывал готовые решения, а, выявив истинную причину возникшего у ученика затруднения, направлял его к правильному решению. Учитель должен стремиться уйти от привычной роли «оракула» или «источника знаний» и выполнять роль координатора, управляющего учебным процессом.

Задания творческого характера представляют собой информационные мини-задачи. Выполнение творческого задания требует от ученика значительной самостоятельности при уточнении его условий, по представлению необходимой информации, по выбору технологических средств и приемов его выполнения.

Тематика проектов

№ п/п	Тема проекта	Кол-во часов
<i>1-й год обучения</i>		
1.	Проект «Птицы».	1
2.	Проект «Зоопарк».	2
3.	Проект «Цветы для мамы».	2
4.	Проект «Мой северный край».	2
5.	Проект «Зимние краски».	2
6.	Проект «Поздравительная открытка».	2
<i>2-й год обучения</i>		
7.	Создание учебной презентации на свободную тему в MS Office PowerPoint	9
<i>3-й год обучения</i>		
8.	Создание кроссворда по одному из учебных предметов	8
<i>4-й год обучения</i>		
9.	Построение орнаментов в среде КуМиР	2

Список литературы:

Приложения к программе

Приложения к занятию
по теме: «Человек и компьютер»

Компьютерные загадки.

На компьютерном столе
Помогает она мне.
Колесиком и кнопкой
Я управляю ловко. (Мышка)

Если я в игру играю,
То на кнопки нажимаю.
Кнопки, рычаги и хвостик...
Догадались? Это... (джойстик)

Компьютер будет молчалив,
Коль нет с ним рядом дев таких.
А если есть, он говорит,
Поет, играет и пищит.
Стоят над ним в сторонке
Близняшки две —... (колонки)

Вставишь диск в него, и вот —
Заработал... (дисковод)

Много кнопок, цифры, буквы,
«Enter», «Shift», «F2», «F5»,
На английском и на русском
Можно, дети, с ней писать.
Пальцами стучу по ней.
Кто она? Скажи скорей! (Клавиатура)

Клавиатуру изучаю,
Где буквы, я запоминаю.
Я неуверенно и робко
Текст набирал и жал на... (кнопки)

С помощью такого устройства
Откопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые
Станут с ним цифровыми. (Сканер)

На нем информацию можно читать,
Картинки смотреть и в игры играть. (Монитор)

Указатель на экране
Буквам всем укажет место.
С ним работать легче станет,
Он — экранная пометка.
На экране видит взор,
А мигает мне... (курсор)

Проект

Тема: «Поздравительная открытка»

Тип проекта: краткосрочный.

Краткая аннотация проекта

Данный проект направлен на

- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения знаний в области истории, технологии изготовления продукта, на расширение кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами графического редактора Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-открытка.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в самостоятельно, воспитывать информационную культуру.

Вопросы, направляющие проект:

Основополагающий вопрос: Что может стать хорошим, оригинальным подарком?

Проблемные вопросы:

- Как бы ты выразил свое праздничное настроение?
- Что бы ты хотел подарить другу?
- Смог бы ты сделать оригинальный подарок?

Учебные вопросы:

- Почему люди поздравляют друг друга?
- Как можно поздравить родителей, друзей?
- Когда и где появилась первая поздравительная открытка?
- Как она выглядела?
- Почему открытки получили большую популярность?
- Когда появились первые открытки? Какие они были?
- Из каких материалов изготавливают открытки?
- Кто такой дизайнер?
- Можно ли сделать открытку на компьютере?

Сведения о проекте:

Необходимые начальные знания, умения, навыки:

- знать меню, основные и их назначение инструменты Paint,
- правила безопасности труда и личной гигиены;
- организовать свое рабочее место;
- умение работать с палитрой.

План проведения проекта

1. Организационный этап:
 - стартовая презентация,
 - фронтальная беседа.
2. Подготовительный этап:
 - определение целей и задач;
 - составление плана работы.
3. Основной этап:
 - изучение открыток и чтение поздравлений;
 - систематизация материала.
4. Заключительный этап.
 - создание открыток,
 - демонстрация,
 - -рефлексия.

Проект

Тема: «Птицы»

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с птицами, проживающими в разных странах.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-коллаж.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основопологающий вопрос: Кто такие птицы?

Проблемный вопрос: Почему в разных странах живут разные птицы?

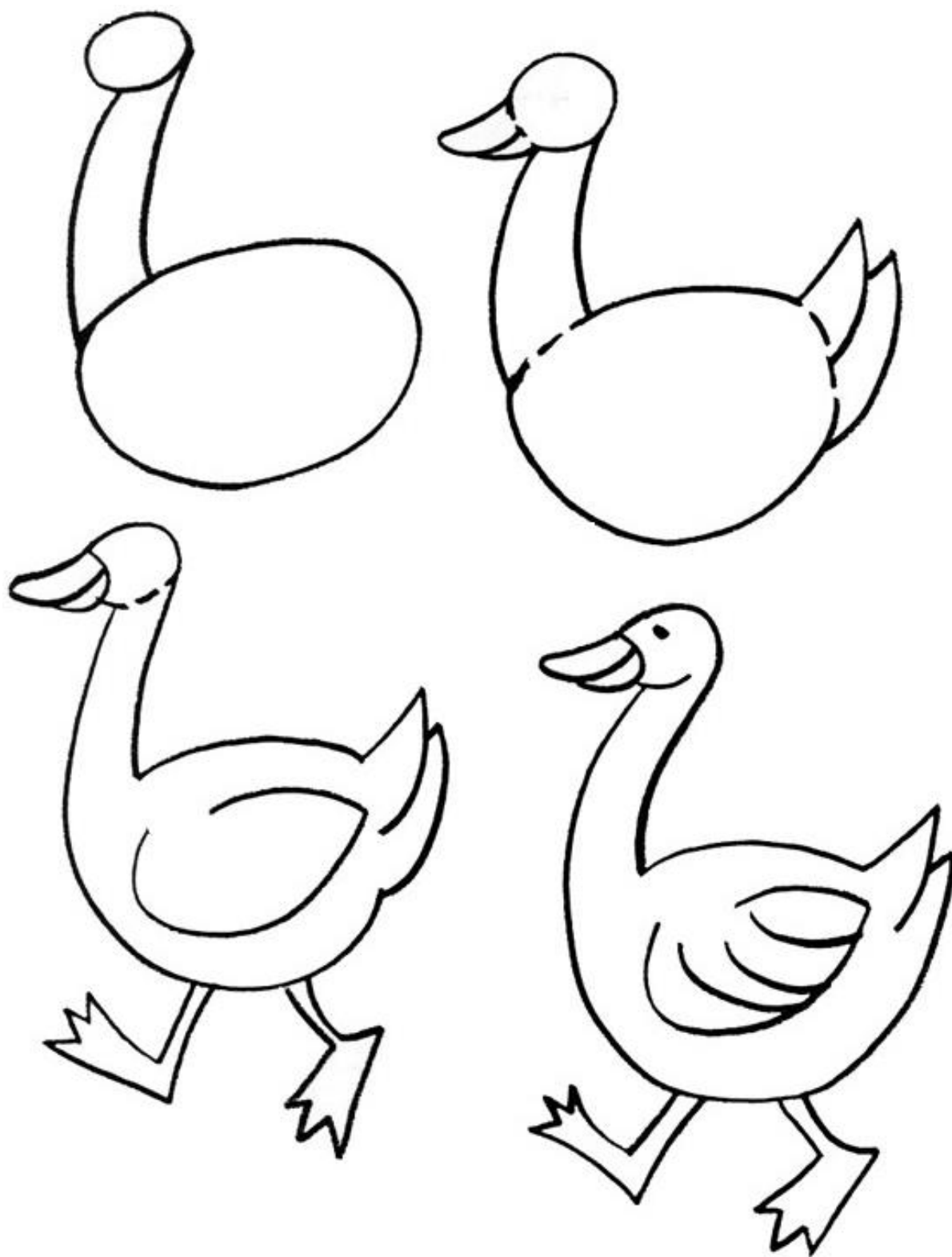
Учебные вопросы:

1. Где живут попугаи?
2. Жили у бабуся ...?
3. Кто такие пеликаны?
4. Как нужно помогать птицам зимой?

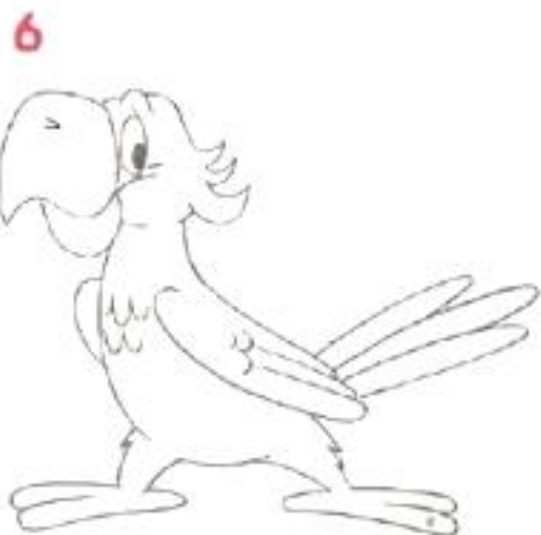
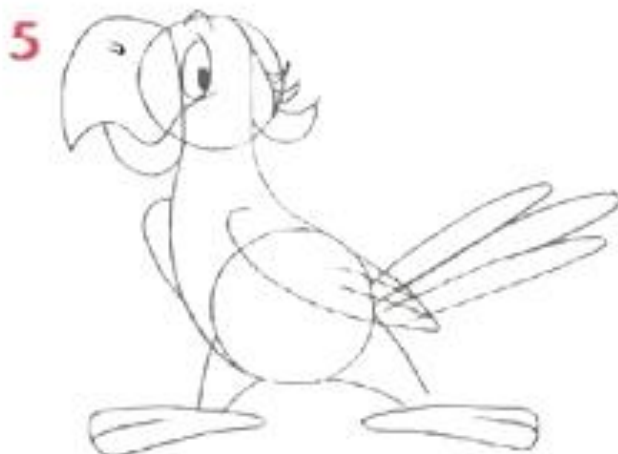
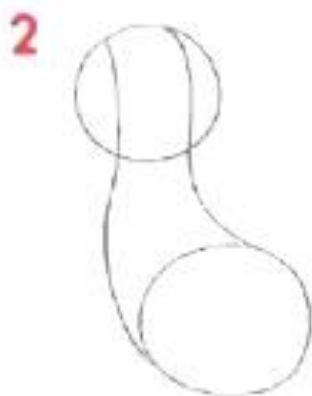
План реализации проекта:

1. Организационный момент.
2. Введение в тему.
3. Постановка проблемных вопросов.
4. Выбор задания (рисунка конкретной птицы).
5. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
6. Создание презентации работ совместно с учителем.
7. Рефлексия.

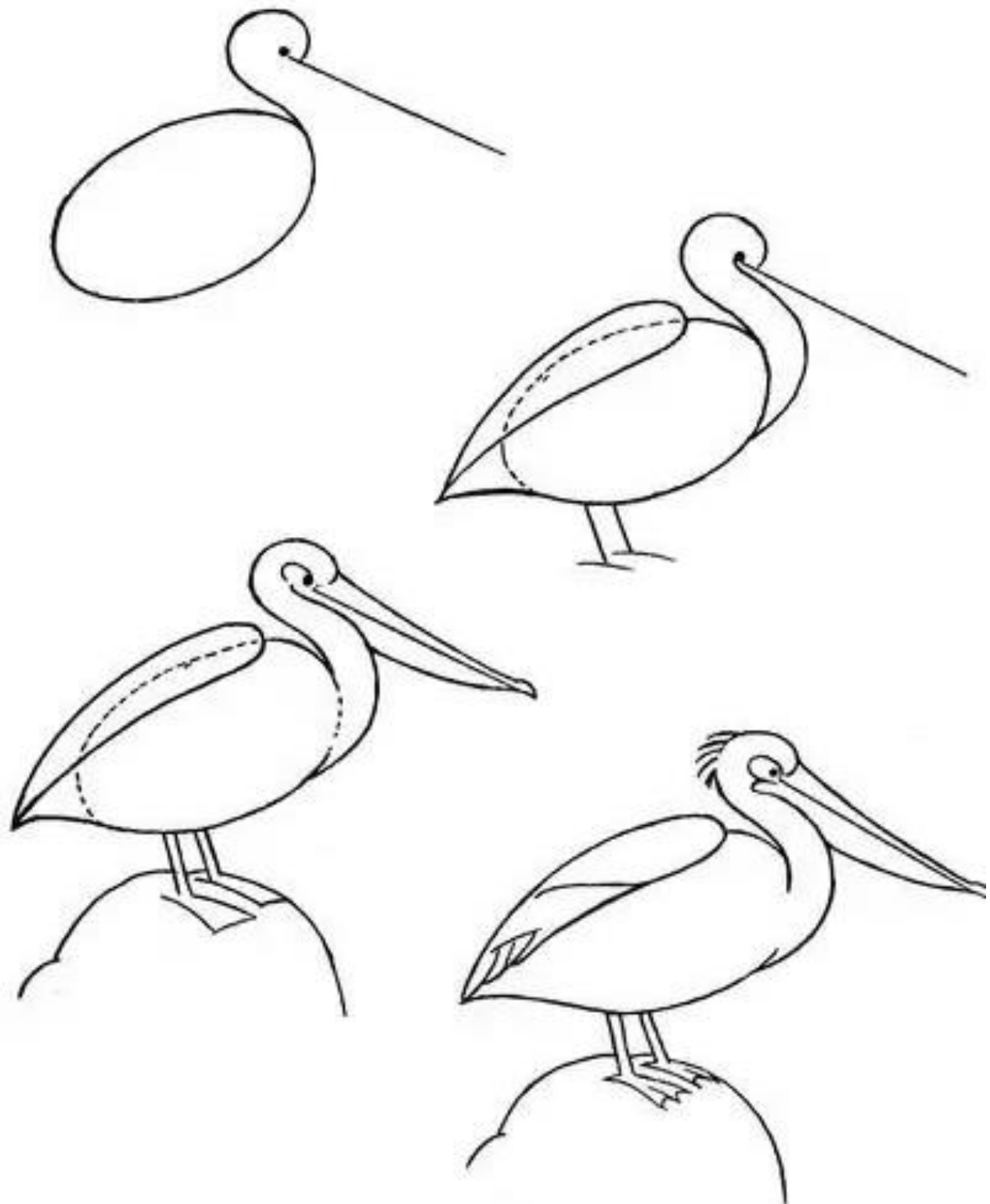
ПАМЯТКА
«Как нарисовать гуся?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать попугая?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать пеликана?»



Загадки про птиц

Он живет на крыше дома – Длинноногий, длинноносый, Длинношей, безголосый. Он летает на охоту За лягушками к болоту (Аист)	Буян-мальчишка В сером армячишке По дворам шныряет, Крохи собирает (Воробей)
Кар-кар-кар! - кричит плутовка. Ну и ловкая воровка! Все блестящие вещицы Очень любит эта птица! И она вам всем знакома, Как зовут ее? (Ворона)	В лесу на ветке она сидит, Одно "ку-ку" она твердит, Года она нам всем считает, Птенцов своих она теряет. "Ку-ку" то там то тут, Как птицу эту зовут? (Кукушка)
Кто в беретке ярко-красной, в черной курточке атласной? На меня он не глядит, все стучит, стучит, стучит (Дятел)	Гнездо своё он в поле вьёт, Где тянутся растения. Его и песни и полёт Вошли в стихотворения! (Жаворонок)
Встали братья на ходули, Ищут корма по пути. На бегу ли, на ходу ли Им с ходулей не сойти (Журавль)	Распускает хвост павлином, Ходит важным господином, По земле ногами - стук, Как зовут его? (Индюк)
Съем червя, попью водицы, Хлебных крошек поищу, А потом снесу яичко, Ребятишек угощу (Курица)	По лужку он важно бродит, Из воды сухим выходит, Носит красные ботинки, Дарит мягкие перинки (Гусь)
В деревне есть часы такие, Не мёртвые, а живые. Ходят без завода, Они птичьего рода (Петух)	Пусть я птичка-невеличка, У меня, друзья, привычка - Как начнутся холода, Прямо с севера сюда (Снегирь)

Физминутка «Стая птиц летит на юг»

Стая птиц летит на юг,
Небо синее вокруг. *(Дети машут руками, словно крыльями)*
Чтоб скорее прилетать,
Надо крыльями махать. *(Дети машут руками интенсивнее)*
В небе ясном солнце светит,
Космонавт летит в ракете. *(Потягивание – руки вверх)*
А внизу леса, поля –
Расстилается земля. *(Низкий наклон вперед, руки разводятся в сторону)*
Птички начали спускаться,
На поляне все садятся.
Предстоит им долгий путь,
Надо птичкам отдохнуть. *(Дети садятся в глубокий присед и сидят несколько секунд)*
И опять пора в дорогу,
Пролететь нам надо много. *(Дети встают и машут «крыльями»)*
Вот и юг. Ура! Ура!
Приземляться нам пора. *(Дети садятся за столы)*

Физкультминутка «Гуси серые»

Гуси серые летели *(бег на месте или враспынную, движения руками, как крыльями)*.
Да, летели. Да, летели *(продолжение бега)*.
И присели, посидели *(два приседа)*.
Да и снова полетели *(снова бег)*.
А потом опять присели *(присед)*.

Игровое упражнение повторить 2-3 раза.

Проект

Тема: «Зоопарк»

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с животными, проживающими в неволе - зоопарках.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-коллаж.

Целевые образовательные стандарты:

6. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
7. Расширять знания и кругозор детей.
8. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
9. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
10. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основопологающий вопрос: Кто из животных живет в зоопарке?

Проблемный вопрос: Почему животные попадают в зоопарк?

Учебные вопросы:

5. Как животные оказались в зоопарке?
6. Кто о них заботится?
7. Почему надо беречь природу, птиц и зверей?

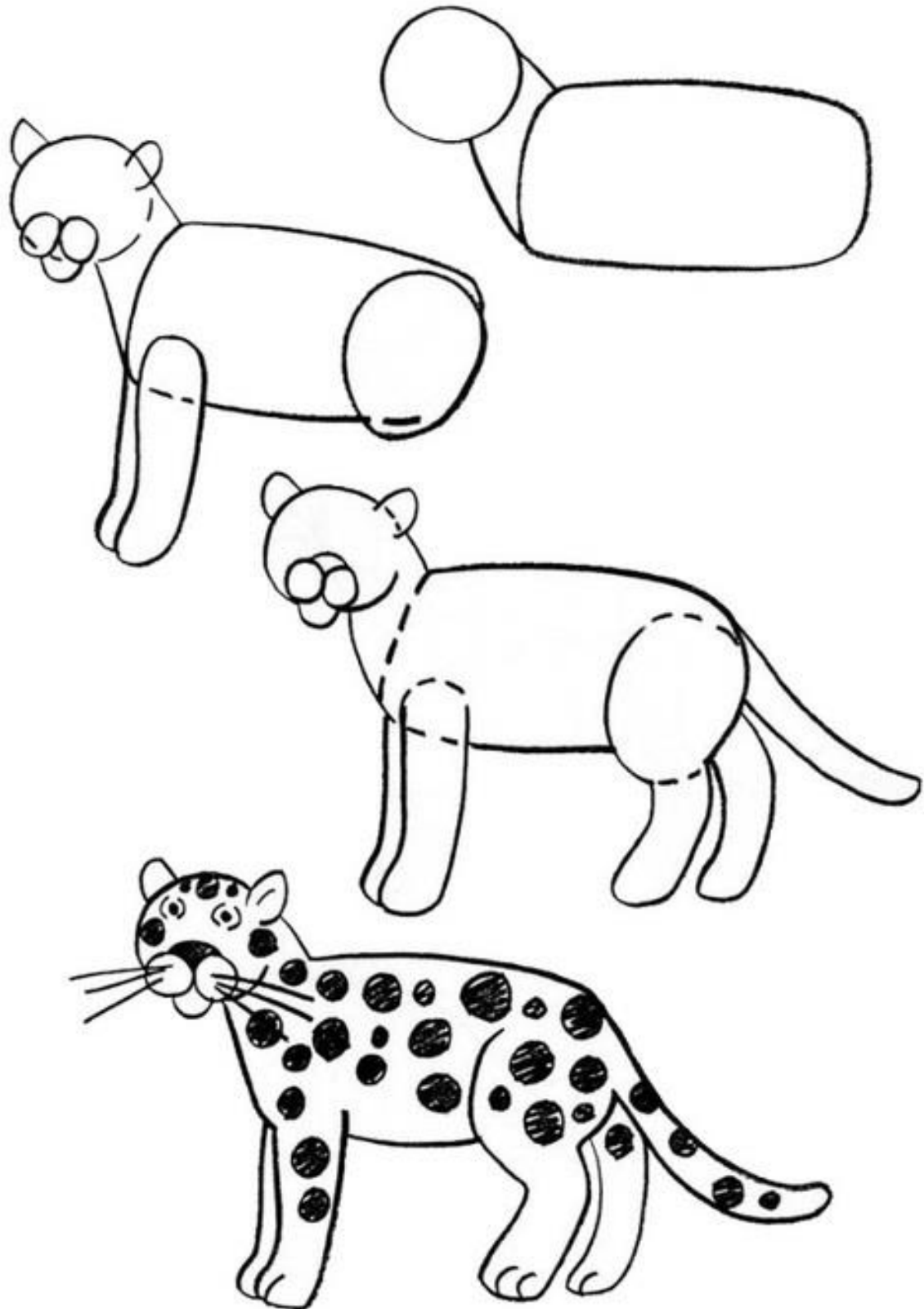
План реализации проекта:

8. Организационный момент.
9. [Введение в тему.](#)
10. Постановка проблемных вопросов.
11. Выбор задания (рисунка конкретного животного).
12. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
13. Создание коллажа.
14. Рефлексия.

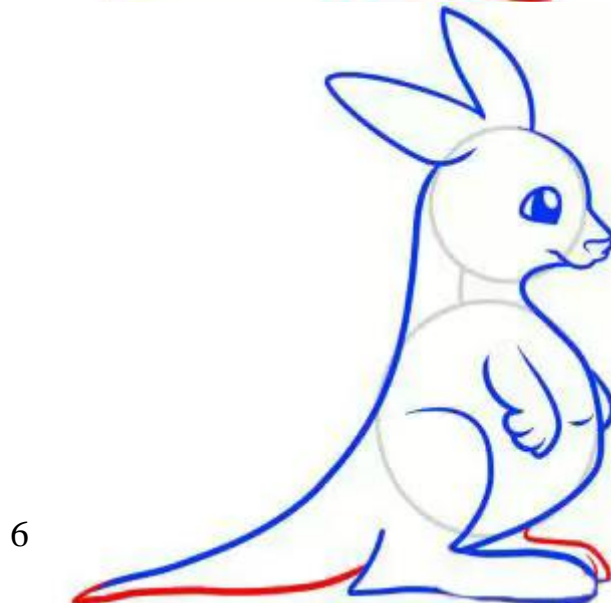
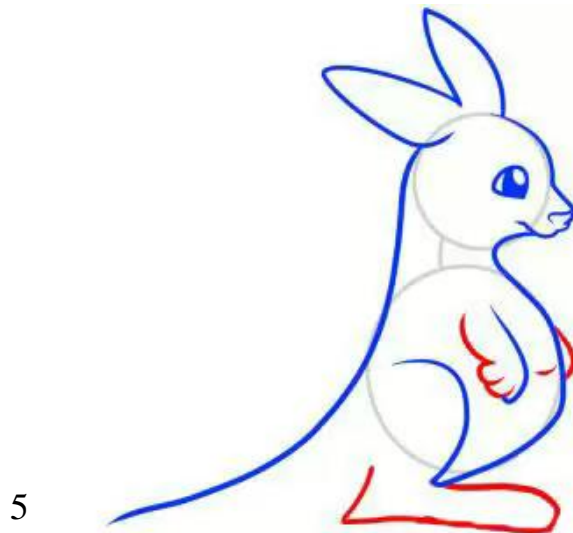
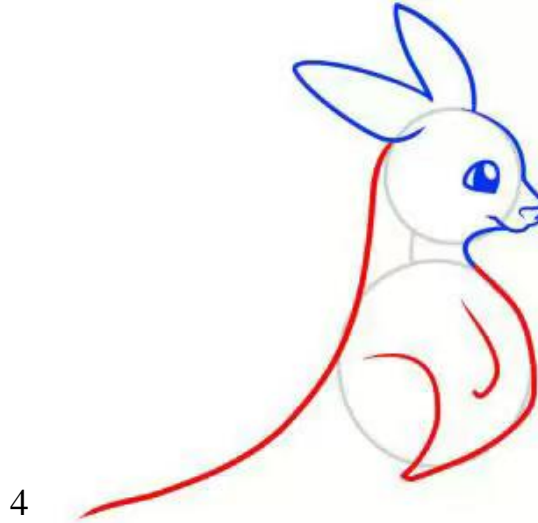
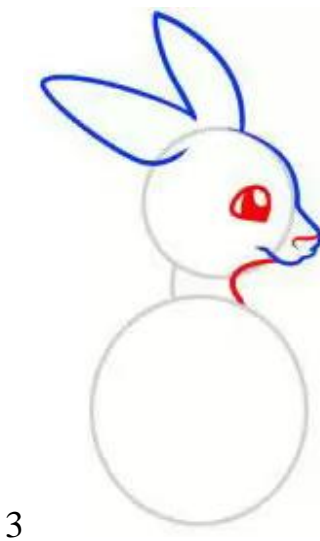
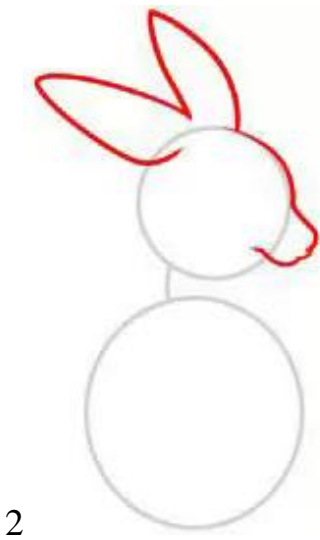
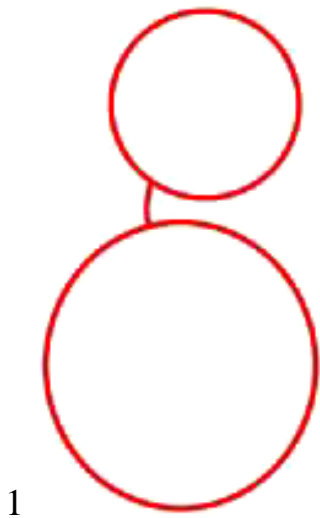
Загадки
(организационный этап, мотивация)

Скажи-ка мне, Какой чудак И днём, и ночью Носит фрак? (Пингвин.)	Распустила хвост жар-птица. Он горит и золотится. Из заморских к нам долин Этот хвост принёс... (павлин).
На дне, где тихо и темно, Лежит усатое бревно. (Сом.)	Драчун, забияка живёт в воде. Кости на спине, и щука не проглотит. (Ёрш.)
У этого зверя огромный рост, Сзади у зверя – маленький хвост. Спереди у зверя – хвост большой. Кто же это? Кто такой? (Слон.)	Долговязый и пятнистый, С веток рву легко я листья, А обычную траву Я с большим трудом сорву. (Жираф)
Весь день рыбак в воде стоял, Мешок рыбешкой набивал. Закончив лов, забрал улов, Поднялся ввысь и был таков. (Пеликан)	Длинная, носатая, Целый день стоит, как статуя. У меня ходули — Не боюсь болота. Лягушат найду ли, — Вот моя забота! (Цапля)
Рыжая плутовка, Хитрая да ловкая. Хвост пушистый, Мех золотистый. В лесу живет, В деревне кур крадет. (Лиса)	Скачет шустрый зверек, А в кармане сидит сынок. (Кенгуру)

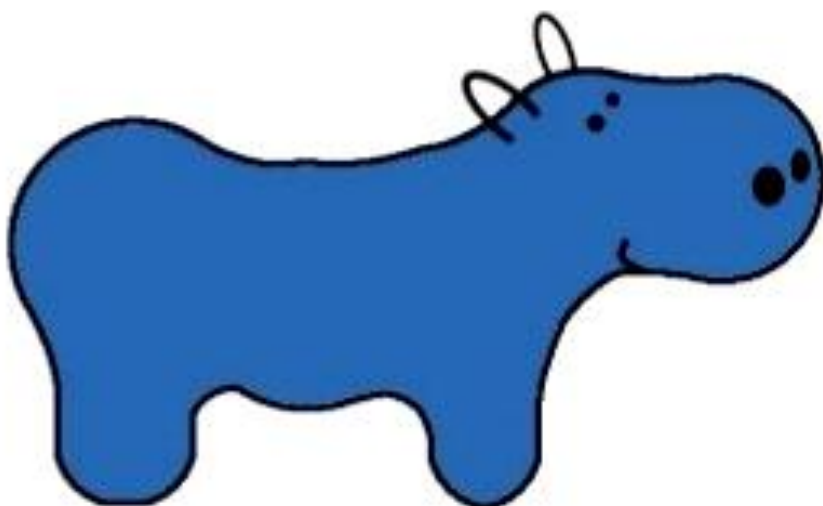
ПАМЯТКА
«Как нарисовать леопарда?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать кенгуру?»



**ПАМЯТКА
«Как нарисовать?»**



Физминутка «Зайцы утром рано встали»

Зайцы утром рано встали,
Весело в лесу играли.
По дорожкам прыг-прыг-прыг!
Кто к зарядке не привык? *(Прыжки на месте)*
Вот лиса идет по лесу.
Кто там скачет, интересно? *(Ходьба на месте)*
Чтоб ответить на вопрос,
Тянет лисонька свой нос. *(Потягивания – руки вперед)*
Но зайчата быстро скачут.
Как же может быть иначе? *(Прыжки на месте)*
Тренировки помогают!
И зайчата убегают. *(Бег на месте)*
Вот голодная лиса *(Ходьба на месте)*
Грустно смотрит в небеса. *(Потягивания – руки вверх)*
Тяжело вздыхает. *(Глубокие вдох и выдох)*
Садится, отдыхает. *(Дети садятся за столы)*

Физминутка «Индюк»

Ходит по двору индюк *(Шаги на месте)*
Среди уток и подруг.
Вдруг увидел он грача *(Остановиться, удивленно посмотреть вниз)*
Рассердился сгоряча.
Сгоряча затопал *(Потопать ногами)*
Крыльями захлопал *(Руками, словно крыльям, похлопать себя по бокам)*
Весь раздулся, словно шар *(Руки на поясе)*
Или медный самовар *(Сцепить округленные руки перед грудью)*
Затряс бородою *(Помотать головой, приговаривая «бала – бала – бала», как индюк)*
Понесся стрелою. *(Бег на месте)*

Проект

Тема: «Цветы для мамы».

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с различными цветковыми растениями (цветами), культурными, так и ку.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-коллаж.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основопологающий вопрос: Какие цветы растут в лесу, а какие в саду?

Проблемный вопрос: Почему люди выращивают цветы?

Учебные вопросы:

1. Кто такой нарцисс?
2. Что представляет собой тюльпан?
3. Почему надо беречь природу, цветы?

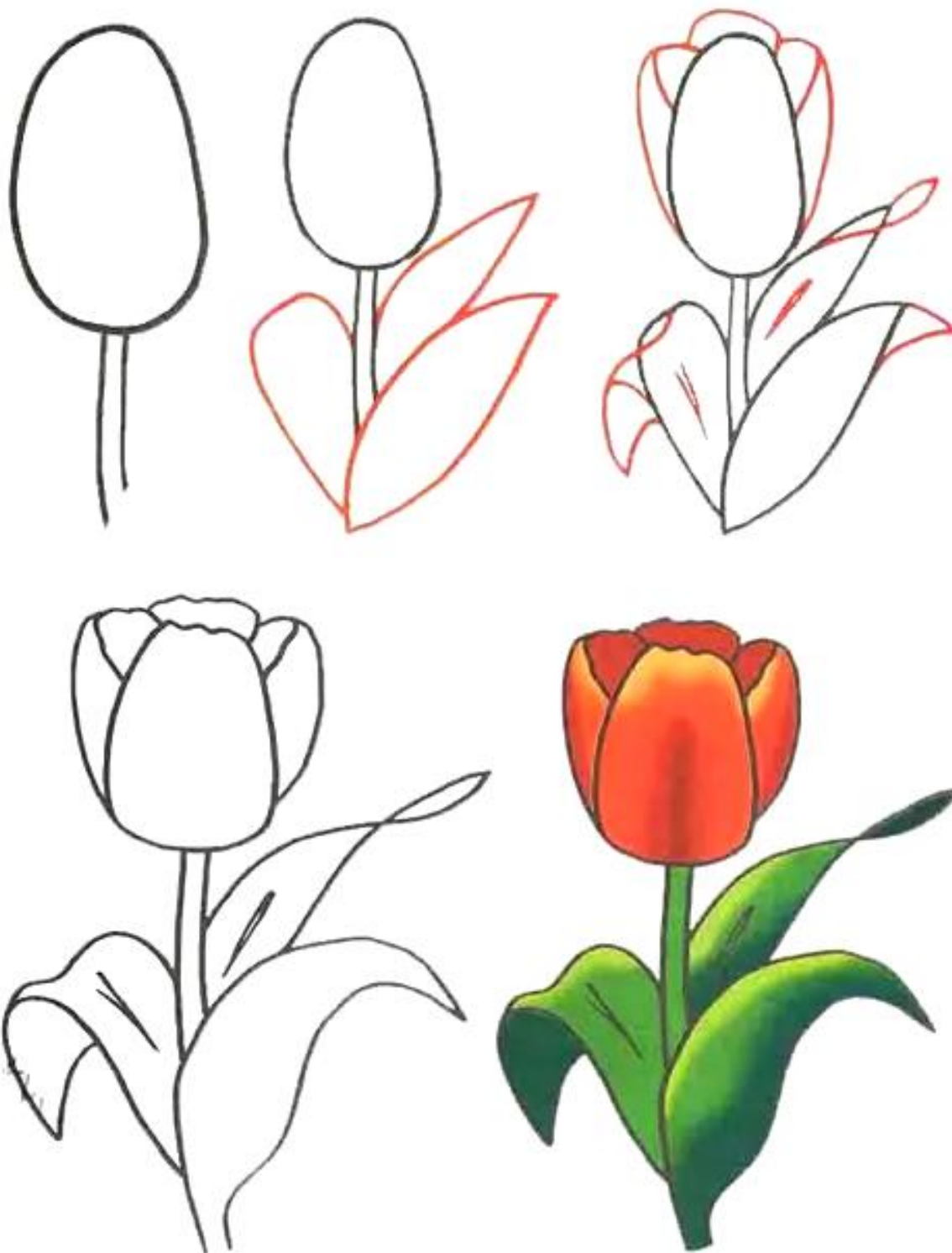
План реализации проекта:

1. Организационный момент.
2. Введение в тему.
3. Постановка проблемных вопросов.
4. Выбор задания (рисунка конкретного животного).
5. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
6. Создание коллажа.
7. Рефлексия.

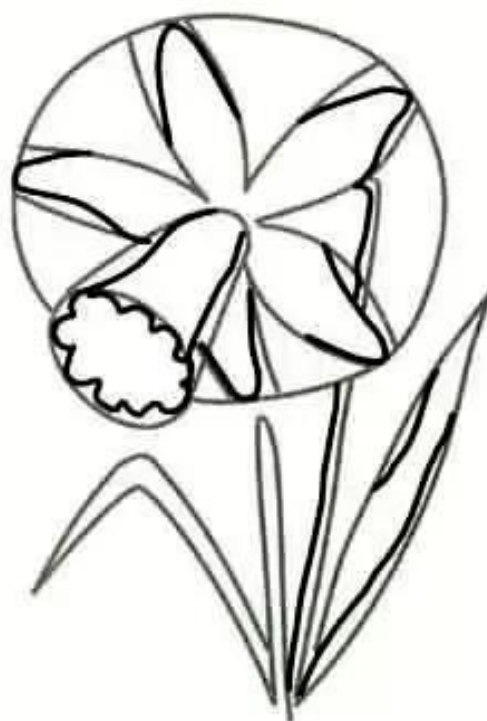
Загадки
(организационный этап, мотивация)

Листок - стрелочкой, Цветок - тарелочкой, А стебель-былинка Завит, как пружинка (Вьюнок)	На клумбе у окошка Посажена картошка. Цветки её огромные И светлые, и тёмные (Георгины)
Яркие, как пламя, Мы однофамильцы С мелкими гвоздями. Полюбуйтесь дикими Алыми ... (Гвоздиками)	На солнечной опушке В траве стоит она. Лиловенькие ушки Тихонько подняла. И тут поможет нам смекалка - Все зовут цветок ... (Фиалка)
Куст оконный и балконный. Лист - пушистый и душистый, А цветы на окне - Словно шапка в огне (Герань)	На окне, на полке Выросли иголки Да цветки атласные - Алые и красные (Кактус).
Цветочек этот голубой Напоминает нам с тобой О небе — чистом-чистом, И солнышке лучистом (Незабудка)	У извилистой дорожки Растёт солнышко на ножке. Как дозреет солнышко, Будет горстка зёрнышек. (Подсолнух)
Цветик желто-золотистый, Как цыпленочек, пушистый. Сразу вянет от мороза Наша неженка... (Мимоза)	Пышный, круглый, как кочан, Головой нам покачал. Летом расцветает он, Замечательный... (Пион)

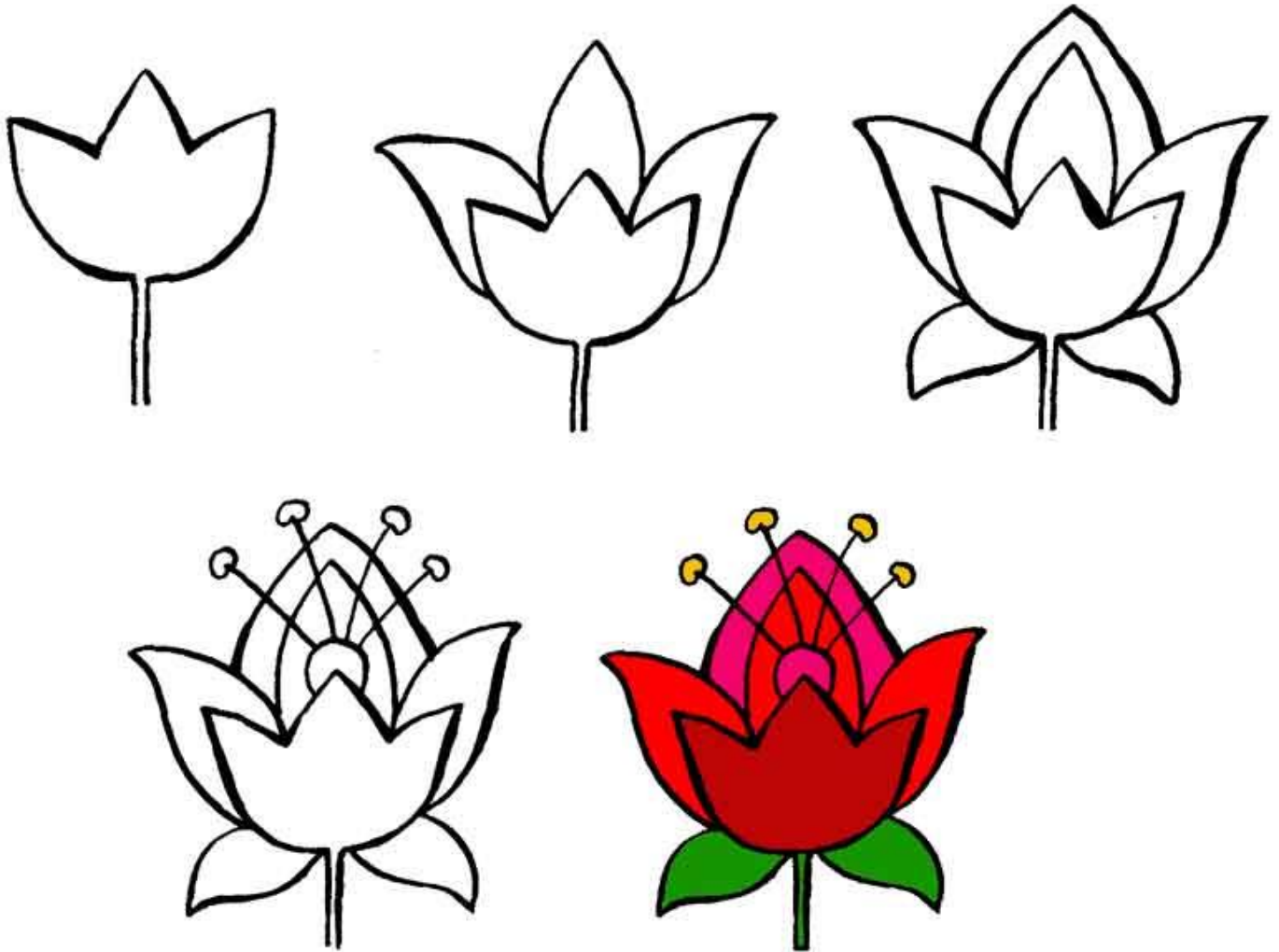
ПАМЯТКА
«Как нарисовать тюльпан?»



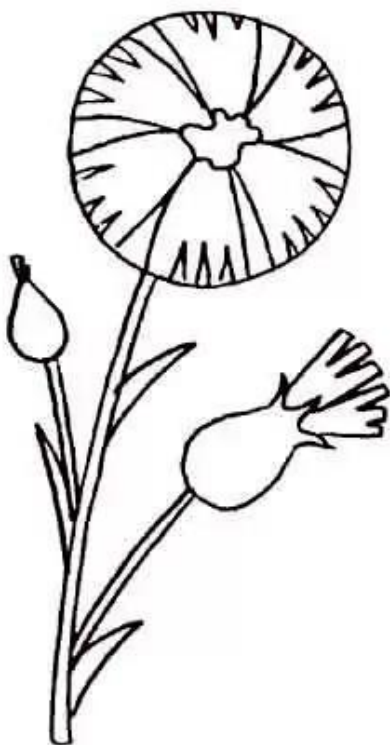
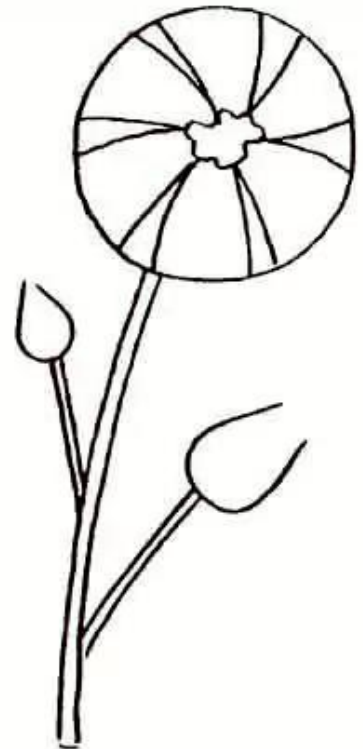
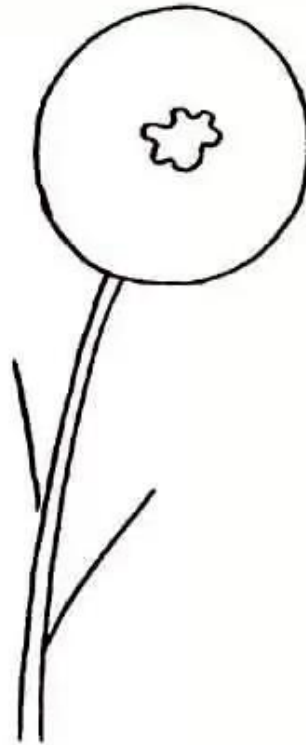
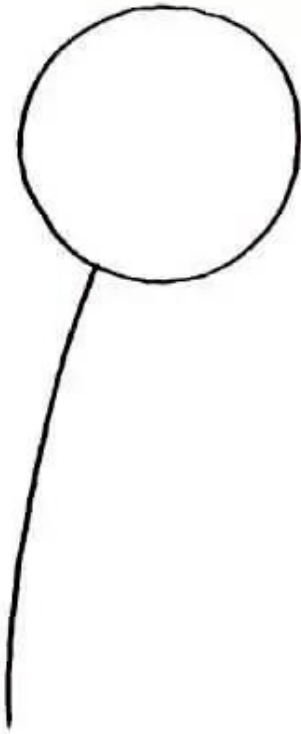
ПАМЯТКА
«Как нарисовать нарцисс?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать сказочный цветочек?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать василёк?»



Физминутка «Цветочная поляна».

На полянку мы идем, а вокруг так хорошо!
Птицы весело поют, солнце светит ярко.
Свежий ветер пролетел, заиграл листвою.
Цветов прекрасных лепестки мы разглядим с тобою.
Если утро на рассвете солнцем тронет лепестки,
Их прекрасные соцветья приоткроют лепестки.
А как только ночь спустилась черным бархатным ковром,
Лепестки окутал он, нежной дремой долгий сон.

Физминутка для пальцев рук

«Колокольчик».

В прятки пальчики играют
И головки убирают,
Словно синие цветки,
Распускают лепестки.
Наверху качаются,
Низко наклоняются.
Колокольчик голубой
Повернулся к нам с тобой.
Пальчики вы не зевайте
И к работе приступайте.

Стихотворение
«Берегите природу!»

(Читает учитель)

На земле исчезают цветы, с каждым годом заметнее это.
Меньше радости и красоты оставляет нам каждое лето.
Откровенье цветов луговых нам понятно было едва ли.
Беззаботно топтали мы их и безумно, безжалостно рвали.

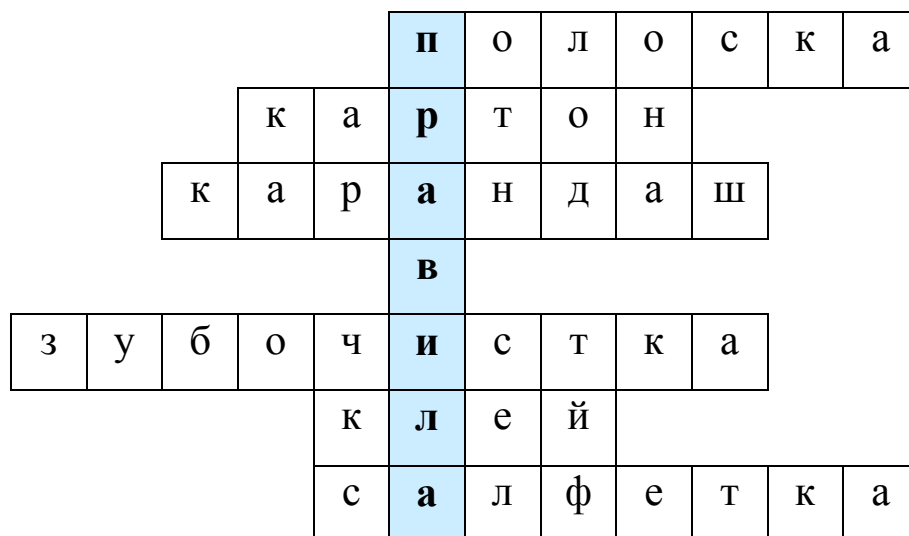
В нас молчало безумное «стой». Нам казалось все мало и мало.
А потом в толчее городской мы охапки тащили устало.
И не ведали, как из под ног, молчаливо, дыша еле-еле,
Обреченно глядел василек, безнадежно гвоздики глядели.

С целым миром спорить я готов, я готов поклясться головою
В том, что есть глаза у всех цветов и они глядят на нас с тобою.
В час раздумий наших и тревог, в горький час беды и неудачи
Видел я: цветы как люди, плачут и росу роняют на песок.

Если я сорву цветок, если ты сорвешь цветок,
Если все: и я, и ты, если мы сорвем цветы –
Опустеют все поляны и не будет красоты!

Кроссворд

1. Длинная узкая ленточка из бумаги (полоска)
2. Толстая и очень твердая бумага (картон)
3. Липкое вещество для плотного соединения чего-либо (клей)
4. Черный Ивашка – деревянная рубашка,
Где носом поведет, там заметку кладет (карандаш)
5. Платок из ткани или бумаги для вытирания губ или рук после еды (салфетка)
6. Заостренная палочка для удаления остатков пищи, застрявших между зубов (зубочистка)



Проект

Тема: «Создание презентации на свободную тему»

Тип проекта: долгосрочный, индивидуальный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- закрепление умений работы в среде MS PowerPoint;
- освоение этапов работы над проектом с использованием программной среды;
- учить детей самостоятельно оценивать результаты своей работы.
- формирование познавательной активности учащихся;
- формирование умения участвовать в общении с несколькими собеседниками;
- расширение общего кругозора;
- развитие творческих способностей личности.
- повышение мотивации учения.

Результат (проектный продукт): компьютерная презентация.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основополагающий вопрос: Что такое компьютерная презентация?

Проблемные вопросы:

- Как работать в программе PowerPoint?
- Для чего нужна презентация?

Учебные вопросы:

- Что такое презентация?
- Что такое слайд?
- Какие способы оформления слайдов существуют?
- Какие объекты можно помещать на слайд?
- Как настроить анимацию?
- Как запускать показ презентации?

Критерии оценивания рисунка

№	Критерии оценивания	0	1	2
1.	Соответствие названия (темы) и содержания рисунка			
2.	Оригинальность замысла			
3.	Выбор цветовой гаммы			
4.	Максимальное использование возможностей программы Paint			
5.	Раскрытие темы (наполнение содержанием)			
6.	Соблюдение сроков работы над проектом			
ИТОГО:				

Баллы:

0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию

1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию

2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию

Максимальное количество баллов: 12

Интерпретация результата:

- 10-12 баллов – работа выполнена отлично;
- 7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
- 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
- менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.

**Критерии оценивания рисунка,
выполненного средствами текстового редактора MS WORD**

1. Установка ориентации листа в соответствии с композицией.
2. Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint).
3. Наличие текста (согласно тематике).
4. Использование элементов композиции и цветового оформления элементов открытки.
5. Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.
6. Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, автофигуры; вставки рамки; добавления фона открытки; использования эффектов, например, анимации текста.

Критерии оценки работы:

Оценка «отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе, рисунок создан в графическом редакторе Paint.

Оценка «хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа, либо использование готового рисунка.

Оценка «удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, например 4 или 3, 2, отсутствует творческое мышление.

Оценка «неудовлетворительно» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.

Критерии оценивания презентации

№	Создание слайдов	0	1	2
1	Наличие титульного слайда			
2	Использование эффектов			
3	Использование красочных надписей (объектов WordArt)			
4	Дизайн			
5	Орфография, правильность изложения мыслей			
6	Логическая последовательность			
	Итого:			

Баллы:

- 0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;
- 1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;
- 2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию.

Максимальное количество баллов: 12

Интерпретация результата:

- 10-12 баллов – работа выполнена отлично;
- 7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
- 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
- менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.