

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Ольгино муниципального района
Безенчукский Самарской области

Рассмотрено
на педагогическом совете
ГБОУ СОШ с. Ольгино
Протокол № от «30» августа 2018

Согласовано:
Зам. директора по УВР
ГБОУ СОШ с. Ольгино
 Е.А. Хохрина



ГБОУ СОШ с. Ольгино
Шмаков

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности по информатике «Увлекательный мир информатики»
для 3-4 классов (2 года обучения)

Составитель:
учитель информатики высшей
категории
ГБОУ СОШ с. Ольгино
Е. А. Хохрина

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики» составлена для учащихся 3-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);
3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;
5. Инструктивно – методического письма «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год».
6. СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);
7. Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. Она направлена на развитие познавательной активности, художественного творчества детей, пропедевтики основных понятий информатики в игровой, увлекательной форме. Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями детей, обучающихся в 3-4 классах.

Целью программы: «Знакомство с информатикой» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационно-коммуникационных технологий.*

Для достижения поставленной цели в процессе внеурочной деятельности в 3-4 классах необходимо решить следующие задачи:

- развитие умений структурирования информации, выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.
- создание условий для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- овладение 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;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Общая характеристика программы курса внеурочной деятельности

Современный период развития информационного общества характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию на развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Большими возможностями в развитии личностных ресурсов младших школьников обладает пропедевтическая подготовка в области информатики.

В основу программы внеурочной деятельности положен принцип практико-ориентированности, обеспечивающий отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации.

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

Актуальность

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

Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня в области ИКТ;
- интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

Метапредметные результаты:

- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

В результате реализации программы внеурочной деятельности, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и познавательный интерес к учебному предмету информатика, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Срок реализации программы: 2 года.

Программа внеурочной деятельности «Знакомство с информатикой» реализуется в течение двух лет: в 3, 4 классах начальной школы. Программа предусматривает проведение занятий по 1 часу в неделю, 34 часа - в 3 -4 классах. Всего отводится 68 часов.

Формы и методы организации внеурочной деятельности:

Основным методом организации познавательной деятельности обучающихся в курсе внеурочной деятельности является проведение игр, практических работ на компьютерах, ориентированных на овладение способами и методами освоения инструментальных средств для представления полученных решений, что способствует развитию соответствующих навыков информационной деятельности, формированию умений и навыков самостоятельной работы.

Программой предполагается организация проектной деятельности на основе использования средств ИКТ, подведение итогов работы в форме презентаций и защита проектов перед родителями, сверстниками.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год (3 класс)

Знакомство с персональным компьютером

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Знакомство с простейшим графическим редактором

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.

Проекты: «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка».

Освоение клавиатурного тренажёра

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

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

Знакомство с текстовым процессором MS Office Word

Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.

Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры:

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

Игра «Весёлые художники

2 год (4 класс)

Информация вокруг тебя. Человек и компьютер

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.

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

Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Кодирование информации

Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.

Числовая информация и компьютерные программы.

Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Интерфейс MS Office Excel. Границы

ячеек. Создавать электронные таблицы в Excel, выполнение в них расчётов по вводимым пользователем формулам. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач в MS Office Excel.

Учимся создавать презентации в MS Office Power Point

Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации.

Работа над творческим проектом.

Защита творческих проектов.

Перечень учебно-методического обеспечения программы внеурочной деятельности

Литература

1. Программы по учебным предметам . базисный план внеурочной деятельности 1-4 кл.: в 2 ч./Сост.Р.Г.Чуракова- М.: Академкнига/Учебник,2011.-ч.1:240 с. (Проект «Перспективная начальная школа»)
2. Примерные программы по учебным предметам. Начальная школа. В 2 ч. Ч.1.- 4-е изд., перераб.-М.:Просвещение, 2010.- 400с.- (Стандарты второго поколения).
3. **Интернет-ресурсы:** http://oieverova.ucoz.ru/load/uchebnaja_rabota/uchebnye_programmy_umk_quot_pnsh_quot/23
<http://www.akademkniga.ru>
<http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?>)
4. Проектирование основной образовательной программы образовательного учреждения/ Под ред. Р.Г. Чураковой - М.: Академкнига/Учебник.
5. **Учебно-методическая литература 3 класс**
6. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Учебник в 2-х ч. – М. : Академкнига/Учебник.
7. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 3 класс: Методическое пособие для учителя. – М. : Академкнига/Учебник.
8. Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + СД. – М. : Академкнига/Учебник.

Материально-техническое обеспечение

Помещение кабинета информатики, его оборудование (мебель и средства ИКТ) удовлетворяют требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2.2821-10, СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03).

В кабинете информатики установлен компьютерный класс: 1 рабочее место преподавателя и 11 рабочих мест учащихся, снабженных стандартным комплектом: системный блок, монитор, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. Все компьютеры подключены к внутришкольной сети и глобальной сети Интернет.

Планируемые результаты

Данная программа направлена на достижение первого уровня воспитательных результатов.

По окончании курса внеурочной деятельности «Знакомство с информатикой» у обучающихся будет сформирован познавательный интерес к предмету информатика. Развитие творческого интереса учащихся, их самореализации через создание собственного компьютерного продукта. Популяризация детского компьютерного творчества и привлечение подрастающего поколения к решению актуальных проблем современного общества.

Календарно-тематическое планирование 1 год обучения (3 класс)

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|-------|------|------|---|--|--|--|---|---|--|
| | План | Факт | | | | | 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. | П. Расширение кругозора учащихся. | Формирование чувства ответственности, навыков защиты. |
| 2. | | | Человек и компьютер. | Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. | 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. | Презентация «Устройство ПК» <i>Презентация</i> «Компьютер на службе у человека» | Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. | Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях. | Положительное отношение к процессу познания. 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 |
| 3. | | | Инструменты для рисования. | Интерфейс графического редактора. | Анализировать пользовательский интерфейс используемого | Презентация «Инструменты графического редактора Paint», | Создание представления о компьютерной графике, | Развитие логического и композиционного мышления, | |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--|--|--|---|--|---|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | | программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач | Программное приложение Paint | графическом изображении, рисунке. Поиск и выделение необходимой информации | художественного вкуса, графического умения. | ИКТ |
| 4. | | | Освоение среды графического редактора Paint. | Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. | Анализировать интерфейс Paint; определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач | Программное приложение Paint | Использование готовых форм при создании и редактировании изображений. | Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды. |
| 5. 5 | | | Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком | Меню и интерфейс графического редактора. | Анализировать интерфейс Paint для решения типовых задач. | Программное приложение Paint. Презентация «Как сохранять и открывать рисунки» | Развитие умения сохранять и открывать файлы. | Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов | Формирование чувства ответственности за качество личной ИС |
| 6. | | | Построения с помощью клавиши Shift. | Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. | Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач | Программное приложение Paint. | Развитие умений использования клавиши Shift для создания изображений в среде графического редактора Paint. | Развитие художественного вкуса, графического умения, умения использования специальных клавиш для создания изображений. | Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды. |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--|--|---|---|---|--|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| 7. | | | Работа с фрагментами рисунков. | Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение. | Выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов, сохранять рисунок в файле и открывать файл. | Программное приложение Paint. | Развитие умений использования инструментов графического редактора Paint. | Развитие умения создавать информационные модели объектов. | Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды. |
| 8. | | | Проект «Птицы» | Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. | Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений по заданному алгоритму построения. Определять инструменты графического редактора для выполнения операций по созданию изображений. | Программное приложение Paint. | Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического редактора Paint. | Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера. | Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды |
| 9. | | | Проект «Зоопарк» | | | | | | |
| 10. | | | Проект «Зоопарк» | | | | | | |
| 11. | | | Проект «Цветы для мамы» | | | | | | |
| 12. | | | Проект «Цветы для мамы» | | | | | | |
| 13. | | | Проект «Мой край». Ландшафт. Животные. | | | | | | |
| 14. | | | Проект «Мой край». Объединение фрагментов. | | | | | | |
| 15. | | | Проект «Мой край». Объединение фрагментов. | | | | | | |
| 16. | | | Проект «Зимние краски». | | | | | | |
| 17. | | | Проект «Зимние краски». | | | | | | |
| 18. | | | Проект «Поздравительная открытка» | Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе. | Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений и надписей по заданному алгоритму | Программное приложение Paint. Презентация «Создание надписей в Paint» | | | |
| 19. | | | Проект «Поздравительная открытка» | | | | | | |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|---|--|--|---|---|--|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | | построения. | | | | |
| 20. | | | Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры. | | Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков. | Презентация «Знакомство с клавиатурой». Презентация "Клавиатурный тренажёр (инструкция пользователя)" (http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/bc8def76-a270-4084-90ae-e39a9e1fbf1c/2_1.pps) | Освоение азов слепого метода печати десятью пальцами. | Управлять своей познавательной и учебной деятельностью посредством постановки целей, планирования, коррекции своих действий и оценки успешности усвоения. Осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль. | Положительное отношение к процессу познания, развитие творческих способностей учащихся, воспитание чувства уверенности у учащихся. |
| 21. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики». | Решение развивающих логических задач. Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" и "о" | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Клавиатурный тренажёр для букв "а" и "о" (38053) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?) | Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант | Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности и навыков набора текстовой информации с клавиатуры. | Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ. |
| 22. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", | Решение развивающих логических задач. | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и | Клавиатурный тренажёр для букв "а", "л", "м", "р", "ы" (N 38054) | Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные | | |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | | |
|----------|------|------|--|---|--|--|--|----------------|---|--|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные | |
| | | | "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики». | Тренировка набора букв "а", "л", "м", "р", "ы" | умений использования компьютерных устройств | (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0eaa12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?) | буквы, заглавные, смешанный вариант и пробелы | | | |
| 23. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики». | Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "в" и "л" | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Клавиатурный тренажёр для букв "в" и "л" (N 38055) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54ccc1-da49-4ae2-87b6-00cc0535ee5d/?) | Формирование умений и навыков набора текста, состоящего из фраз, которые начинаются с большой буквы, имеют знаки препинания. | | | |
| 24. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики». | Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "д" и "ы" | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Клавиатурный тренажёр для букв "д" и "ы" (N 184062) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bf5a23b2-686f-4f2f-8e95-a01807c8b1d6/?) | Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре | | | |
| 25. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики». | Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "е" и "н" | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Клавиатурный тренажёр для букв "е" и "н" (N 184023) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5b8b5682-1ff7-4dfd-9e5d-0c76f206d1a8/?) | Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре | | Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с | |
| 26. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики». | Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "и" и "т" | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Клавиатурный тренажёр для букв "и" и "т" (N 184024) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5df49e8d-4201-4fa7-8664-3f7d26852080/?) | Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре | | | |
| 27. | | | Изучение | Решение | Тренировка набора | Клавиатурный | Формирование | | | |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|---|--|--|--|---|---|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики». | развивающих логических задач. Тренировка набора букв "м" и "ь" | букв в клавиатурном тренажере. | тренажёр для букв "м" и "ь" (N 184055) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/816702de-7a60-4a31-a917-62b8dd03ed60/?) | основных приемов набора текста на клавиатуре | | использованием ИКТ. |
| 28. | | | Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики». | Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "п" и "р" | Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств | Клавиатурный тренажёр для букв "п" и "р" (N 184057) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/a6a1ff3f-e257-49cb-97d9-c98ffa35e93c/?) | Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре | | |
| 29. | | | Игра «Подбери слова» | Коллективное решение развивающих логических задач. Правила ввода букв, удаления символов. | Закрепление умений набора букв в MS Office Word | Файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MS Office Word | Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера | Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера. | Развитие умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|-----------------------------------|--|--|---|--|--|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | | | | | | выполнении учебных заданий. |
| 30. | | | Игра «Путешествие в мир Анаграмм» | Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов. | Закрепление умений набора букв в MS Office Word. Коллективное и самостоятельное разгадывание анаграмм. | Презентация «Путешествие в мир Анаграмм», файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MS Office Word | Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера | Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера. | Развитие познавательного интереса и творческих способностей, формирование коммуникативной культуры. Развитие |
| 31. | | | Игра «Собери клавиатуру» | Знание расположения русских букв на клавиатуре. Правила ввода букв, удаления символов. Создание надписей в графическом редакторе. | Закрепление умений набора букв в MS Office Word | Презентация «Где место клавише?» | Выполнение заданий по закреплению знаний о расположении клавиш компьютерной клавиатуры | Составляют план и последовательность действий. Распределяют функции и объем заданий. Устанавливают рабочие отношения, учатся | умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои |
| 32. | | | Игра «Весёлые художники» | Решение развивающих логических задач. Коллективное и самостоятельное решение логических задач, выполнение творческих заданий. Создание изображений и надписей в графическом редакторе. | Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами. | MS Office Word, графический редактор Paint. Презентация к игре. | Выполнение заданий по закреплению знаний о расположении клавиш компьютерной клавиатуры, созданию компьютерных рисунков. Уметь выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта. | эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение. | способности в коллективной деятельности. Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. |

Календарно-тематическое планирование 2 год обучения (4 класс)

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|-------|------|------|---|--|--|--|--|--|--|
| | План | Факт | | | | | 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. | | | Человек и информация | Понятие «информация», «информационный объект», «информационный процесс». | 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 реальной действительности (умение представлять информацию об изучаемом | Положительное отношение к процессу познания, применение правил сотрудничества; развитие творческих способностей. Формирование умений: - осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий, |
| 3. | | | Виды информации | Классификация видов информации по способам восприятия и представления. | 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. | объекте в виде описания: ключевых слов или понятий, текста, схемы, рисунка и т.п.) Формирование критического мышления. | - использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. |
| 4. | | | Источники и приёмники | Понятия «источник | Изучение и закрепление новых | <i>Презентация</i> к занятию. | Формирование представления об | Формирование аналитического и | Формирование умения использовать монолог |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--|---|---|--|--|---|--|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | информации | информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации» | понятий темы. Деление объектов на источники и приёмники информации, на искусственные и естественные приемники и источники информации в ходе решения информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательского интерфейса. | Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы. | 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 выбранному признаку - основанию классификации. | критического мышления. Развитие умения описывать объекты реальной действительности . Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач. | и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ. |
| 5. | | | Устройства компьютера и носители информации. | Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Правила ввода букв, удаления символов. | 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. Правила ввода букв, удаления символов. | <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. | | | Кодирование информации. | Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование» | Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять | <i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления | Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей | Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. | Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|---|---|---|--|--|---|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | ». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов. | компьютерными программами. Самостоятельное разгадывание анаграмм. | основных понятий темы. | знаний на естественном, формализованном и формальном языках. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач с помощью текстового процессора. | Формирование способности выполнять разные виды чтения и умения осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме. | коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, |
| 7. | | | Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. | Правила кодирования с помощью алфавита любого из языков. Приёмы работы в Paint. | 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. | толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий. |
| 8. | | | Кодирование и декодирование информации с | Правила кодирования и декодирования | Применение правила кодирования для выполнения | <i>Презентация</i> к занятию. MS Office Word | Развитие умений осуществлять кодирование и | | |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|---|---|--|--|---|---|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | помощью Кода Цезаря. | слов и текста с помощью Кода Цезаря. Правила ввода букв и слов, удаления символов. | учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами. | | 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, флажковой азбуки. | Правила кодирования и декодирования слов и текста с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки. | 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 азбуки Морзе, флажковой азбуки. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач с помощью текстового процессора и 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. | 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 доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умения осуществлять совместную |
| 10. | | | Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих | Правила кодирования и декодирования слов и текста с помощью индейской азбуки и азбуки | Применение правил кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового процессора и | <i>Презентация</i> к занятию. Файлы с таблицами кодирования. | Развитие умений осуществлять кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки | | |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--|--|--|--|---|--|--|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | человечков. | пляшущих человечков. | графического редактора для решения информационных задач. Грамотное управление компьютерными программами. | | пляшущих человечков. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения информационных и коммуникационных учебных задач с помощью текстового процессора и графического редактора. | | информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий. |
| 11. | | | Обработка числовой информации. | Обработка информации с помощью специализирова нных программ. | 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. |
| 12. | | | Оформление решения задач в MS Office Word. | Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур. | 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 орешения 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 | 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. |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--|---|---|--|---|---|--|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | | | | требованиями. | | |
| 13. | | | Оформление решения задач в MS Office Word. | Знакомство с понятиями «таблица», «ячейка», «столбец», «строка». Создание и оформление таблиц для 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. | Создание и оформление таблиц для 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. | Интерфейс MS Office Excel. Сходство и отличия с MS Office Word. Закрепление понятий «ячейка», «строка», «столбец». Определение названия ячеек, знакомство с понятием «диапазон ячеек». Работа с | Анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач; выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, | 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 как универсальном устройстве обработки информации. | Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные | Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ. Формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды; формирование умения |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--|---|---|--|--|--|--|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | границами ячеек. | предназначенных для решения одного класса задач. | | | модели; преобразовывать одни формы представления в другие. Умение использовать различные средства самоконтроля. | осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий |
| 16. | | | Обработка числовой информации в MS Office Excel. | Создание таблиц. Выполнение расчетов. | 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. Презентация к занятию. | Формирование информационной и алгоритмической культуры представления о понятии табличной модели и ее свойствах. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. | | |
| 17. | | | Обработка числовой информации в MS Office Excel | Создание таблиц. Выполнение расчетов. | Приводить примеры использования таблиц при описании объектов окружающего мира. Создавать табличные модели; создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить вычисления. | MS Office Excel. Файлы-заготовки для решения информационных задач. | | | |
| 18. | | | Табличное решение математических задач | Создание таблиц. Решение математических примеров и уравнений. | | 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. | Создание таблиц. Решение математических задач. | | MS Office Excel. Файлы-заготовки для решения информационных задач. | | | |
| 20. | | | Знакомство с MS Office PowerPoint | Интерфейс MS Office PowerPoint. Изучение меню программы. Сопоставление с ранее изученными программными средствами | Знакомство с мультимедиа технологиями. Изучение меню программы. Запуск готовых презентаций. | MS Office PowerPoint. Презентация к занятию. Файлы образцов презентаций. | Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных | Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического | Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|-----------------------------------|--|--|---|---|--|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | пакета MS Office. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе. | | | устройств | и творческого мышления | информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды |
| 21. | | | Создание и дизайн слайда. | Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов. | 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. | | |
| 22. | | | Работа с текстом в презентации. | Проведение аналогии форматирования текста с MS Office Word. Знакомство с объектами Word Art. | 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. | Аналогия форматирования текста с Word. Работа с графическими изображениями. | 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. | Знакомство с понятием «анимация». Применение анимационных эффектов к объектам, | 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 | Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|--------------------------------------|--|---|---|--|--|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | размещенным на слайдах | | | | знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления | 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 | Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. | Планировать последовательность событий по созданию и оформлению слайдов, набору и редактированию текстов, созданию и расположению графических объектов, настройке анимации необходимых объектов. | MS Office PowerPoint. | Формирование умений: самостоятельно генерировать 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. | Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности , - создавать информационные модели. | Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы. |
| 26. | | | | | | | | | |
| 27. | | | | | | | | | |
| 28. | | | | | | | | | |
| 29. | | | | | | | | | |
| 30. | | | | | | | | | |
| 31. | | | | | | | | | |
| 32. | | | | | | | | | |
| 33. | | | Защита творческих проектов. | Сообщение результатов. Обсуждение | Проверка и устранение недочетов в | MS Office PowerPoint. Презентации - | Формирование представления о компьютере как | Умение осознанно строить речевое | Формирование навыков делового партнерского |

| № п/п | Дата | | Тема | Основное содержание | Характеристика деятельности | Программный продукт / ЭОР | Планируемые результаты | | |
|----------|------|------|-----------------------------------|---|--|---|---|--|---|
| | План | Факт | | | | | Предметные | Метапредметные | Личностные |
| | | | | проектных работ. | проектном продукте. Подготовка к выступлению. Выступление с опорой на проектный продукт. Обсуждение работы. | проектные продукты учащихся. | универсальном устройстве обработки информации. | высказывание в устной форме. | 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 информатике» | 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. Программа Калькулятор. 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 и программе Калькулятор. 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. |