

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» пос. Поляков  
муниципального района Большечерниговский Самарской области

ГБОУ СОШ «ОЦ» пос. Поляков

РАССМОТРЕНО  
на заседании МО  
учителей гуманитарного и  
естественно-математического  
циклов  
\_\_\_\_\_Эргашева А. Б.  
Протокол №1  
от «25» августа 2022 г.

ПРОВЕРЕНО  
Заместитель директора по УВР  
\_\_\_\_\_Шидловская Е.А.  
«26» августа 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор ГБОУ СОШ «ОЦ»  
пос. Поляков  
\_\_\_\_\_Шидловский В.И.  
Приказ № 200 от «26» августа  
2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**

Предмет(курс) **ИКАТЕШКА** Класс **2-4**

Направление: информационная культура

Количество часов по учебному плану: Во 2-4 классах по **34** часа в год, 1 час в неделю

Составитель: учитель начальных классов Буряк Мария Викторовна  
Учитель начальных классов Абишева Манура Шакировна

## Пояснительная записка

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.

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.

### Цели и задачи курса:

*Цель - 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 результат.*

### Задачи:

1. **Воспитательная** – способствовать становлению личности обучающегося, основанного на:
  - формировании интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности
  - формировании осознанного отношения к деятельности и моделированию; вовлечение учащихся в активную творческую деятельность;

- формирование межличностных отношений, контактности, доброжелательности.
2. **Учебная** – формировать информационную культуру обучающихся на основе:
- приобретение учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач;
  - приобретение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
  - формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.
3. **Развивающая** – способствовать формированию навыков организации деятельности на основе:
- формирование навыков восприятия, внимания, памяти, воображения, образное мышление, способность мыслить творчески.

#### **Место учебного курса в учебном плане:**

На проведение занятий отводится 34 часа из расчета 1 час в неделю.

#### **Особенности учебного курса**

Программа «Икатешка» рассчитана на детей 2-4 класса. В этом возрасте дети выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. При восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация. Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

#### **Ценностные ориентиры**

Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных методов и средств обучения.

#### **Формы и методы проведения занятий**

- уроки – объяснения (демонстрация на экране различных учебных элементов содержания курса);
- компьютерный практикум;
- индивидуальный практикум;
- проектная деятельность учащихся.

**Тематическое планирование  
2 год обучения**

№	Тема занятия	Кол-во часов		Содержание
		теория	практика	
<b>Человек и информация</b>				
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	0	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
2	Человек и информация	1	0	Понятие «информация», «информационный объект», «информационный процесс».
3	Виды информации	1	0	Классификация видов информации по способам восприятия и представления
4	Источники и приёмники информации	1	0	Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации»
5	Устройства компьютера и носители информации.	1	0	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Правила ввода букв, удаления символов.
6	Кодирование информации.	1	0	Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование».
7	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	0	Правила кодирования с помощью алфавита любого из языков.
8	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки, флажковой	1	0	Правила кодирования и декодирования слов и текста с помощью индейской азбуки, флажковой азбуки, пляшущие человечки.

	азбуки, пляшущие человечки			
<b>Изучение простейшего графического редактора</b>				
9	Инструменты для рисования.	1	0	Интерфейс графического редактора.
10	Освоение среды графического редактора Paint.	0.5	0.5	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.
11	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	0	1	Меню и интерфейс графического редактора.
12	Проект «Цветы для мамы»	0	1	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
13	Проект «Зимовье зверей»	0	1	
14	Проект «Зимние краски».	0	1	
15	Проект «Поздравительная открытка к новому году»	0	1	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.
<b>Знакомство с компьютером</b>				
16	История появления компьютера.	1	0	Теория: История появления компьютера
17	Файлы. Папки. Имя файла.	0.5	0.5	Практика: Операции над файлами и папками: создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и папок.
18	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	0.5	0.5	Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков.
19	Изучение расположения на клавиатуре левого набора букв, символов. Игра «Тренируем пальчики».	0.5	0.5	Решение развивающих логических задач. Тренировка левого набора букв.
20	Изучение расположения на клавиатуре правого набора букв, символов. Игра «Тренируем пальчики».	0.5	0.5	Решение развивающих логических задач. Тренировка правого набора букв.

21	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	0.5	0.5	Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.
22	Игра «Собери клавиатуру»	0.5	0.5	Знание расположения русских букв на клавиатуре Правила ввода букв, удаления символов. Создание надписей в графическом редакторе.
<b>Логика</b>				
23	Истина и ложь	1	0	Знакомство с понятиями “истина” и “ложь”; оценивание простейших высказывания с точки зрения истинности и ложности
24	Поиск по заданным признакам	0.5	0.5	Ученикам требуется назвать как можно больше предметов, обладающих заданной совокупностью признаков и в этом смысле похожих на два-три предмета, приведенных в качестве иллюстрации;
25	Игра «Наоборот»	0.5	0.5	Подбор антонимов. Назвать противоположность.
26	Решение логических задач	1	0	Решение логических задач
27	Решение логических задач	1	0	Решение логических задач
28	Решение логических задач	1	0	Решение логических задач
29	Игра «Лишняя картинка»	0	1	Ученикам предлагается комплекты карточек, на каждый из которых изображен какой-нибудь предмет. Требуется убрать «лишнюю» карточку из комплекта
30	Задачи с неполным условием	0.5	0.5	Решение задач с неполным условием.
31	Задачи с неполным условием	0	1	Решение задач с неполным условием.
32	Задачи с неполным условием			Решение задач с неполным условием.
33	Тренировочный тест	0	1	Выполнение теста по разделу «Логика»

34	Обобщающий урок	1	0	

### **Краткое описание содержания занятий**

#### **Занятие 1.**

Теория: Требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

#### **Занятие 2.**

Теория: Понятие «информация», «информационный объект», «информационный процесс».

#### **Занятие 3**

Теория: Классификация видов информации по способам восприятия и представления

#### **Занятие 4.**

Теория: Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации»

#### **Занятие 5.**

Теория: Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

#### **Занятие 6.**

Теория: Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование».

#### **Занятие 7.**

Практика: Правила кодирования с помощью алфавита любого из языков.

#### **Занятие 8.**

Практика: Правила кодирования и декодирования слов и текста с помощью индейской азбуки, флажковой азбуки, пляшущие человечки.

#### **Занятие 9.**

Теория: Интерфейс графического редактора.

#### **Занятие 10-11**

Теория, практика: Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

#### **Занятие 12-14**

Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.

Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.

Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.

#### **Занятие 15.**

Практика: Работа с фрагментами.

Создание надписей в графическом редакторе.

#### **Занятие 16.**

Теория: История появления компьютера

#### **Занятие 17.**

Практика: Операции над файлами и папками: создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и папок.

#### **Занятие 18.**

Теория: Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков.

#### **Занятие 19.**

Практика: Решение развивающих логических задач.

Тренировка левого набора букв.

#### **Занятие 20.**

Практика: Решение развивающих логических задач.

Тренировка правого набор букв.

#### **Занятие 21.**

Теория: Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм.

Практика: Правила ввода букв, удаления символов.

#### **Занятие 22.**

Теория: Знание расположения русских букв на клавиатуре

Правила ввода букв, удаления символов.

Практика: Создание надписей в графическом редакторе.



### **Занятие 23.**

Теория: Знакомство с понятиями “истина” и “ложь”; оценивание простейших высказывания с точки зрения истинности и ложности.

### **Занятие 24.**

Практика: Ученикам требуется назвать как можно больше предметов, обладающих заданной совокупностью признаков и в этом смысле похожих на два-три предмета, приведенных в качестве иллюстрации.

### **Занятие 25.**

Практика: Подбор антонимов. Назвать противоположность.

### **Занятие 26-29**

Практика: Решение логических задач

### **Занятие 30-31**

Практика: Решение задач с неполным условием

### **Занятие 32.**

Практика: Ученикам предлагается комплекты карточек, на каждый из которых изображен какой-нибудь предмет. Требуется убрать «лишнюю» карточку из комплекта

### **Занятие 33.**

Практика: тест по разделу «Логика»

### **Занятие 34.**

Обобщающий урок

## **Тематическое планирование**

### **3 год обучения**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>		<b>Содержание</b>
		<b>теория</b>	<b>практика</b>	
<b>Информация вокруг нас</b>				
<b>1</b>	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики	<b>1</b>	<b>0</b>	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
<b>2</b>	Объект. Имя и	<b>1</b>	<b>0</b>	Понятия «объект», «имя объекта».

	свойства объекта			
<b>3</b>	Объект. Имя и свойства объекта	<b>1</b>	<b>0</b>	Закрепление основных понятий темы.  Объекты Рабочего стола ПК.
<b>4</b>	Источники и приёмники информации	<b>1</b>	<b>0</b>	Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации»
<b>5</b>	Носители информации	<b>1</b>	<b>0</b>	Многообразие носителей информации.  Правила работы с носителями информации.
<b>6</b>	Сбор информации	<b>1</b>	<b>0</b>	Порядок сбора информации.
<b>7</b>	Представление информации	<b>1</b>	<b>0</b>	Способы и виды представления информации в различных формах.
<b>8</b>	Кодирование и декодирование информации	<b>1</b>	<b>0</b>	Правила кодирования и декодирования слов и текста. Правила ввода букв и слов, удаления символов.
<b>Программные средства пакета MS Office.</b>				
<b>9</b>	Знакомство MS Office Word.	<b>1</b>	<b>0</b>	Интерфейс текстового редактора MS Office Word.
<b>10</b>	Работа в текстовом редакторе MS Office Word	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.
<b>11</b>	Знакомство MS Office Power-Point	<b>1</b>	<b>0</b>	Интерфейс MS Office Power-Point. Технология создания слайдов. Работа с графическими изображениями. Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах.
<b>12</b>	Работа MS Office Power-Point	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	
<b>13</b>	Работа над творческим проектом «Поздравительная открытка к новому году», приглашения	<b>0</b>	<b>1</b>	Подготовка к новому году, приготовление поздравительных открыток.

	для друзей.			
<b>14</b>	Работа над творческим проектом «Новый год на пороге, встречай гостей!»	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Подготовка к новому года, приготовление поздравительной презентации для учащихся начальных классов.
<b>15</b>	Выступление учеников «Новый год на пороге, встречай гостей!»	<b>0</b>	<b>1</b>	Открытый урок для учащихся начальных классов.
<b>Считаем на компьютере</b>				
<b>16</b>	Число как средство представления информации времени, даты, разные форматы записи.	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Определение понятия «число». Устанавливаем на компьютере дату и время
<b>17</b>	Помощники человека при счёте: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Определение понятий «абак», «счеты», «арифмометр», «калькулятор», «компьютер»
<b>18</b>	Работа в программе Калькулятор	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Интерфейс программы Калькулятор.
<b>MS Office Excel</b>				
<b>19</b>	MS Office Excel	<b>1</b>	<b>0</b>	Знакомство с MS Office Excel. Интерфейс электронной таблицы
<b>20</b>	Работа в электронной таблице MS Office Excel. Составление кроссворда.	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Знакомство с правилами (формулирование правил) составления кроссвордов.
<b>21</b>	Работа в электронной таблице MS Office Excel.	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Знакомство с кроссвордами, выполненными в табличном процессоре.

	Составление кроссворда.			
22	Творческий проект «Кроссворд по информатике»	0.5	0.5	Работа над творческим проектом.
23	Творческий проект «Кроссворд по одному из предметов»	0	1	
24	Творческий проект «Кроссворд на свободную тему»			
25	«Проверь свои знания»			Открытый урок для учащихся начальных классов
<b>Работа на компьютере</b>				
26	Интернет и его роль в жизни человека	1	0	Понятие «Интернет», «компьютерная сеть», «браузер», «локальная КС», «Глобальная КС»
27	Поиск информации в сети Интернет	0.5	0.5	Правила поиска информации в сети Интернет.
28	Работа с информацией, полученной через интернет	1	0	Осуществление поиска информации.
29	Творческий проект «В огнях победного салюта»	0	1	Приготовление презентации в MS Office Power-Point ко Дню Победы.
30	«В огнях победного салюта»	0	1	Открытый урок для учащихся начальных классов.
31	Как защитить компьютер	1	0	Многообразие антивирусных программ. Знакомство с правилами работы антивирусной программы.
32	Компьютер на службе у человека.	1	0	
33	Игра «Весёлая информатике»	1	0	Решение развивающих логических задач.

				Коллективное и самостоятельное решение информационных задач, выполнение творческих заданий.
<b>34</b>				

### Краткое описание содержания занятий

#### Занятие 1.

Теория: Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.

#### Занятие 2.

Теория: Понятия «объект», «имя объекта». Закрепление основных понятий темы. Объекты Рабочего стола ПК.

#### Занятие 3.

Теория: Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».

#### Занятие 4.

Теория: Многообразие носителей информации.

#### Занятие 5.

Теория: Правила работы с носителями информации.

#### Занятие 6.

Теория: Порядок сбора информации.

#### Занятие 7.

Теория: Способы и виды представления информации в различных формах.

#### Занятие 8.

Практика: Правила кодирования и декодирования слов и текста. Правила ввода букв и слов, удаления символов.

#### Занятие 9.

Теория: Интерфейс текстового редактора MS Office Word.

#### Занятие 10.

Практика: Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.

#### Занятие 11-12.

Теория: Интерфейс MS Office Power-Point.

Практика: Технология создания слайдов. Работа с графическими изображениями.  
Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах.

### **Занятие 13.**

Подготовка к новому году, приготовление поздравительных открыток.

### **Занятие 14.**

Подготовка к новому году, приготовление поздравительной презентации для учащихся начальных классов.

### **Занятие 15.**

Открытый урок для учащихся начальных классов.

### **Занятие 16.**

Теория: Определение понятия «число».

Практика: Устанавливаем на компьютере дату и время.

### **Занятие 17.**

Теория: Определение понятий «абак», «счеты», «арифмометр», «калькулятор», «компьютер»

### **Занятие 18.**

Теория: Интерфейс программы Калькулятор.

### **Занятие 19.**

Знакомство с MS Office Excel. Интерфейс электронной таблицы

### **Занятие 20-21.**

Теория: Знакомство с правилами (формулирование правил) составления кроссвордов.

Практика: Знакомство с кроссвордами, выполненными в табличном процессоре.

### **Занятие 22-25**

Практика: Работа над творческим проектом.

### **Занятие 26**

Теория: Понятие «Интернет», «компьютерная сеть», «браузер», «локальная КС», «Глобальная КС»

### **Занятие 27**

Теория: Правила поиска информации в сети Интернет.

### **Занятие 28**

Практика: Осуществление поиска информации.

### **Занятие 29**

Практика: Приготовление презентации в MS Office Power-Point ко Дню Победы.

### **Занятие 30**

Открытый урок для учащихся начальных классов.

### **Занятие 31**

Теория: Многообразие антивирусных программ. Знакомство с правилами работы антивирусной программы.

### **Занятие 32**

Практика: Решение развивающих логических задач.

### **Занятие 33**

Практика: Коллективное и самостоятельное решение информационных задач, выполнение творческих заданий.

### **Занятие 34**

Обобщающий урок.

## **Тематическое планирование**

### **4 год обучения**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>		<b>Содержание</b>
		<b>теория</b>	<b>практика</b>	
<b>Человек и информация</b>				
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	<b>1</b>	<b>0</b>	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
2	Понятие. Деление и обобщение понятий	<b>1</b>	<b>0</b>	Понятие, определение понятия. Правила деления и обобщения понятий.
3	Деление и обобщение понятий.	<b>1</b>	<b>0</b>	Выполнение анализа объектов с целью выделения общих и отличительных признаков
4	Отношения между понятиями.	<b>1</b>	<b>0</b>	Отношения тождества, пересечения и подчинения.
5		<b>1</b>	<b>0</b>	

6	Совместимые и несовместимые понятия	<b>1</b>	<b>0</b>	Сравнение понятий.
7	Понятия «истина» и «ложь»	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Решение информационных задач
<b>Windows Movie Maker</b>				
8	Знакомство с Windows Movie Maker	<b>1</b>	<b>0</b>	Открытие программы Windows Movie Maker. Интерфейс Windows Movie Maker.
9	Импорт графических изображений.	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Работа в программе Windows Movie Maker.
10	Импорт звука или музыки.	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	
11	Монтаж фильма	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	Применение анимационных эффектов(видеоэффекты)
12	Монтаж фильма	<b>0</b>	<b>1</b>	Применение анимационных эффектов(видеопереходы)
13	Работа над творческим проектом «В гостях у Дедушки Мороза»			Приготовление фильма к новому году.
14	Работа над творческим проектом «В гостях у Дедушки Мороза»			Приготовление фильма к новому году
15	«В гостях у Дедушки Мороза»	<b>0</b>	<b>1</b>	Открытый урок для учащихся начальных классов.
<b>Логические рассуждения</b>				
16	Множество. Подмножество. Пересечение множеств («Расселяем множества»)	<b>0</b>	<b>1</b>	Практика: Изображать на схеме совокупности (множества) с разным взаимным расположением: вложенность, объединение, пересечение.
17	Описание отношений между объектами с	<b>0</b>	<b>1</b>	Практика: Строить графы по словесному описанию отношений



	помощью графов («Строим графы»)			между предметами или существами.
18	Пути в графах («Путешествуем по графу»)	<b>0</b>	<b>1</b>	Практика: Строить и описывать пути в графах
19	Высказывания и подграфы («Разбираем граф на части»)			<u>Выделять часть рёбер графа по высказыванию со словами «НЕ», «И», «ИЛИ».</u>
<b>Применение моделей (схем) для решения задач</b>				
20	Составные части объектов. Объекты с необычным составом («Чьи колеса?»)	<b>0</b>	<b>1</b>	Придумывать и описывать предметы с необычным составом и возможностями. Находить действия с одинаковыми названиями у разных предметов.
21	Действия объектов. Объекты с необычным составом и действиями («Что стучит, и что щекочет?»)	<b>0</b>	<b>1</b>	Придумывать и описывать предметы с необычным составом и возможностями.
22	Признаки объектов. Объекты с необычными признаками и действиями («Чей дом вкуснее?»)	<b>0</b>	<b>1</b>	Придумывать и описывать объекты с необычными признаками.
23	Объекты, выполняющие обратные действия. Алгоритм обратного действия («Все наоборот»)	<b>0</b>	<b>1</b>	Описывать с помощью алгоритма действие, обратное заданному. Соотносить действия предметов и существ с изменением значений их признаков
24	Подготовка к контрольной работе	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	

25	Контрольная работа	0	1	
<b>Программные средства пакета MS Office.</b>				
26	MS Office Word	0.5	0.5	Работа в текстовом редакторе. Поздравительная открытка ко Дню Победы.
27	MS Office Power-Point	0.5	0.5	Работа в мультимедийной презентации ко дню Победы.
28	MS Office Excel	0.5	0.5	Работа в электронной таблице. Создание кроссворда по одному из предметов.
29	«Проверь свои знания»	0	1	Отгадывание кроссвордов.
30	«9 мая – День Великой победы»	0	1	Открытый урок для учащихся начальной школы.
31	Игра «Веселая информатика»	0	1	
32	Итоговый тест	0.5	0.5	
33	Работа над ошибками	1	0	Работа над ошибками
34	Обобщающий урок	1	0	Теория: Обобщение по всем темам.

### Краткое описание содержания занятия

#### Занятие 1.

Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.

#### Занятие 2.

Понятие, определение понятия. Правила деления и обобщения понятий.

#### Занятие 3.

Выполнение анализа объектов с целью выделения общих и отличительных признаков.

#### Занятие 4-5.

Отношения тождества, пересечения и подчинения.

#### Занятие 6.

Сравнение понятий.

### **Занятие 7**

Решение информационных задач.

### **Занятие 8**

Открытие программы Windows Movie Maker. Интерфейс Windows Movie Maker.

### **Занятие 9-10**

Работа в программе Windows Movie Maker.

### **Занятие 11**

Применение анимационных эффектов(видеоэффекты)

### **Занятие 12**

Применение анимационных эффектов(видеопереходы)

### **Занятие 13-14**

Приготовление фильма к новому году.

### **Занятие 15**

Открытый урок для учащихся начальных классов.

### **Занятие 16**

Практика: Изображать на схеме совокупности (множества) с разным взаимным расположением: вложенность, объединение, пересечение.

### **Занятие 17**

Практика: Строить графы по словесному описанию отношений между предметами или существами.

### **Занятие 18**

Практика: Строить и описывать пути в графах

### **Занятие 19**

Выделять часть рёбер графа по высказыванию со словами «НЕ», «И», «ИЛИ».

### **Занятие 20.**

Придумывать и описывать предметы с необычным составом и возможностями. Находить действия с одинаковыми названиями у разных предметов.

### **Занятие 20**

Придумывать и описывать предметы с необычным составом и возможностями.

### **Занятие 21**

Придумывать и описывать объекты с необычными признаками.

### **Занятие 22**

Описывать с помощью алгоритма действие, обратное заданному. Соотносить действия предметов и существ с изменением значений их признаков.

### **Занятие 23**

Описывать с помощью алгоритма действие, обратное заданному. Соотносить действия предметов и существ с изменением значений их признаков.

### **Занятие 24-25**

Контрольная работа. Работа над ошибками.

### **Занятие 26**

Работа в текстовом редакторе. Поздравительная открытка ко Дню Победы.

### **Занятие 27**

Работа в мультимедийной презентации ко дню Победы.

### **Занятие 28**

Работа в электронной таблице. Создание кроссворда по одному из предметов.

### **Занятие 29**

Отгадывание кроссвордов.

### **Занятие 30**

Открытый урок для учащихся начальной школы.

### **Занятие 31**

Урок-игра

### **Занятие 32**

Итоговый тест

### **Занятие 33**

Работа над ошибками

## Занятие 34

Теория: Обобщение по всем темам

### Методическое обеспечение программы

#### Книги для учителя:

1. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика, Издательство «Просвещение», М. 2004 г.
2. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 2.1998
3. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999
4. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
5. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование №1, 2. 3, 4. 2001
6. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование. – 1997. - №2. – С13.
7. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с.
8. Можаров М.С., Сликашина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.

#### Материально-техническое обеспечение:

1. Компьютерный класс (компьютер для каждого учащегося)
2. Программа Windows Movie Maker.
3. Проектор;
4. Операционная система Windows XP;
5. Офис Microsoft.

### Планируемые результаты, включающие формирование УУД

#### Личностные:

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

- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### Метапредметные УУД:

##### Регулятивные УУД:

- формирование у обучающихся умений ставить учебные цели;
- использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- сличать результат с эталоном (целью);
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.

##### Познавательные УУД:

- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов;
- подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание, планирование, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, прогнозирование; коррекция; оценка;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; 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.

#### Коммуникативные УУД:

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- 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.
- выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу;
- деятельность обучающихся в условиях внеурочных мероприятий (детский компьютерный фестиваль – командные соревнования).

#### Предметные результаты:

- умение применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- умение применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- умение создавать мультимедийные презентации MS Office PowerPoint;
- умение выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel;
- знания о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

### **Распределение планируемых результатов по уровням.**

#### Результаты первого уровня:

- приобретение школьниками знания об «информации» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- приобретение навыков групповой и индивидуальной деятельности;
- знакомство с ценностями здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### Результаты второго уровня:

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

#### Результаты третьего уровня:

- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

### **Список литературы**

1. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика, Издательство «Просвещение», М. 2004 г.
2. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование, № 1, 2. 1998
3. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999
4. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
5. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование №1, 2. 3, 4. 2001
6. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование. – 1997. - №2. – С13.
7. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с.
8. Можаров М.С., Сликишина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.

### **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. Загадки (<http://www.zagadki.org/riddles/animals/1>)
8. Картинки для пошагового рисования (<http://qushlawich.ru/>  
<http://www.kalyamalya.ru/>)
9. Физминутки (<http://www.psyoffice.ru/>)