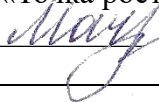
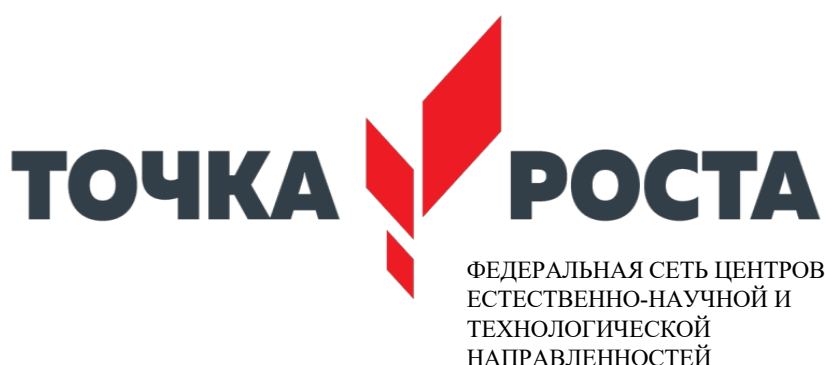


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5 ГОРОДА ЛЕРМОНТОВА

РАССМОТРЕНО на заседании методического совета протокол № 1 от 28.08.2024 г.	СОГЛАСОВАНО Руководитель центра «Точка роста»  Ж.В. Мачалкина	УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ СОШ №5  М.А. Чиркова 
---	---	--



**Общеобразовательная/дополнительная рабочая
программа технологической направленности
«Учимся работать на компьютере» с
использованием оборудования «Точки роста»**

Автор-составитель: педагог дополнительного образования Угрюмова М.В.

Возрастная категория: от 8 до 11 лет

Срок реализации: 2 года, 153 часа

г. Лермонтов
2024 г.

Пояснительная записка

Программа курса «Учимся работать на компьютере» для обучающихся 2-4 классов разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в классах основной ступени обучения дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах. Обучающиеся начальных классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т.е. умение учиться.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим. Таким образом, актуальность введения курса «Учимся работать на компьютере» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем.

Ценностные ориентиры курса внеурочной деятельности «Учимся работать на компьютере»

Основной целью изучения предлагаемого курса является формирование у обучающихся начальной школы основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

✓ *основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах;

✓ *основы ИКТ-компетентности*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;

✓ *основы коммуникационной компетентности*.

Общая характеристика курса

Предлагаемая программа курса «Учимся работать на компьютере» направлена на обеспечение условий развития личности обучающегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития. В процессе обучения школьники учатся участвовать в совместной деятельности: договариваться, обсуждать, приходить к общему мнению, распределять обязанности по поиску информации, проявлять инициативу и самостоятельность.

Содержание программы позволяет развивать и организационные умения:

✓ планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;

✓ осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок;

✓ освоить знания, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;

✓ овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;

✓ воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;

✓ подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывались разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п. Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит

полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению. Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из 2 ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью освоения информационно-компьютерных технологий. Дети, занимаясь все 2 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнет заниматься позже, с 3 или 4 класса, он свободно сможет влиться в сложившийся коллектив.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в прикладных программах Microsoft Office.

Задачи программы:

✓ освоение первоначальных навыков приемов работы в редакторах Paint, Word, Power Point;

✓ овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности;

✓ освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;

✓ овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;

развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;

приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

✓ развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Особенности организации внеурочного занятия

Занятия по данной программе будут проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20 минут, продолжительность непрерывной работы составляет 8–10 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером будут проводиться в следующих **формах**:

- ✓ демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают;
- ✓ фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя;
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока; учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся;
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий;
- ✓ работа консультантов – ученик контролирует работу группы обучающихся. Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих **методов**:
- ✓ словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа);
- ✓ наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- ✓ практического (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- ✓ проектного.

Планируемые результаты реализации программы «Учимся работать на компьютере»

Личностными результатами изучения курса «Учимся работать на компьютере» является формирование следующих умений:

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения самостоятельно делать выбор, какой поступок совершить;
- готовность ученика целенаправленно использовать знания в учении и в повседневной жизни;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами обучающихся являются:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение моделировать - решать учебные задачи с помощью знаков (символов), планировать, контролировать и корректировать ход решения учебной задачи;
- определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно;
- обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем;

- планировать учебную деятельность на уроке;
- высказывать свою версию, предлагать способ её проверки;
- работая по предложенному плану, использовать необходимые средства;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений;
- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственнографическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

Предметные результаты

В результате изучения материала, обучающиеся будут знать:

- правила поведения при работе с компьютером;
- приемы работы в редакторах Paint, Word, Power Point;
- возможности и область применения программ Paint, Word, PowerPoint;
- технологии работы с каждым объектом программ Paint, Word, PowerPoint;

- объекты и инструменты программ Paint, Word, PowerPoint;
- основы работы в сети Internet;
- все возможности добавления мультимедийных эффектов.

В результате изучения материала, **обучающиеся будут уметь:**

- работать в редакторах Paint, Word, Power Point;
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;
- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- представить творческий материал в виде презентации;
- самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;
- работать с компьютером, настраивать программу для работы; демонстрировать свою работу и защищать её.

Контроль и оценка планируемых результатов

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

✓**Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).

✓**Текущий в форме наблюдения:**

–**прогностический**, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

–**пооперационный**, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

–**рефлексивный**, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

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

✓ **Итоговый** контроль в формах:

–практические работы;

–творческие работы обучающихся;

–контрольные задания.

✓ **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания – незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые еще предстоит решить в ходе осуществления деятельности. Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создании портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

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

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

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

**Содержание программы курса «Учимся работать на компьютере»
2-3 классы**

2-й класс обучения (68 часов)

Введение в предмет (16 часов)

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором.

Программа графический редактор Paint.(14 часов)

Знакомство с графическим редактором Paint, умение использовать графические примитивы, применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

Отличительные признаки и составные части предметов (18 часов)

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Множества и его элементы, сравнение и отображение множеств. Способы задания множеств.

Введение в логику (20 часов)

Решение задач на развитие внимания, логического мышления. Элементы логики. Конструирование. Суждение истинное и ложное. Сопоставление. Отрицание. Слова-кванторы. Введение понятий «дерево», «графы», «комбинаторика».

3-4 классы (85 часов)

Повторение изученного материала (3 часа)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Компьютер и его основные устройства. Системный блок. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Текстовый редактор WordPad (22 часа)

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа.

Графический редактор Paint (30 часов)

Работа в графическом редакторе Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, геометрические фигуры. Создание рисунка. Копирование рисунка.

Работа с информацией (8,5 часа)

Информация, виды информации, способы представления информации.

Логика и информатика (21,5 часа)

Зеркальное отражение. Симметрия. Массивы, работа с массивами. Множества. Пересечение, объединение, сравнение, вложенность множеств. Алгоритм. Ветвление алгоритма, способы представления алгоритма. Порядок действий, запись алгоритма. Исполнитель. Система команд.

ПЕРЕЧЕНЬ СРЕДСТВ ИКТ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Аппаратные средства

Компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиавозможности: видеоизображение.

Проектор, подсоединяемый к компьютеру, видеомагнитофону, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата (разнообразные устройства аналогичного назначения).

Программные средства

- Операционная система MS Windows 2003 или Windows 2007
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.)
- Антивирусная программа
- Программа-архиватор
- Клавиатурный тренажер «Руки солиста»
- Графический редактор MS Paint
- Текстовый редактор MS Word 2003 или Word 2007
- Редактор Power Point 2003 или Power Point 2007
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Список используемой литературы

1. Хуторской А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе: методическое пособие. М.: БИНОМ, 2012.
2. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст]/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
3. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень / Под ред. Проф. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2008.
4. Агеева, И. Д. Занимательные материалы по информатике и математике [Текст]: Методическое пособие/ И. Д. Агеева.– М.: ТЦ Сфера, 2006. – 240 с. (Игровые методы обучения).
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика [

3. Тематическое планирование (первый год обучения 68 часов)

№п/п	Дата		Наименование раздела Название темы	Виды деятельности обучающихся	Форма контроля	Использование компьютерного оборудования, программного обеспечения, дидактических средств, учебного оборудования, цифровых образовательных ресурсов и т.д.
1. Введение в предмет.						
1		1.1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Введение в предмет. Сказка «Компьютерная школа».	Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.	опрос	Программа «Демонстрация». Презентация- «Правила поведения в компьютерном классе».
2-3		1.2	Возможности персонального компьютера. Компьютер и его основные устройства.		опрос, наблюдение	Презентация «Применение персонального ПК». Программа «Мир информатики» – «Компьютер и его основные устройства»
4-5		1.3	Мышь. Пиктограмма.		опрос, рисунок	Программа «Мир информатики» – «Мышь. Пиктограмма»
6-7		1.4	Клавиатура. Работа на клавиатуре.		Карточки	Программа «Страна фантазии» -«Клавиатура. Работа на клавиатурном тренажёре»
8-9		1.5	Курсор. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.		графический диктант	Программа «Страна фантазии» -«Лабиринт»
10-11		1.6	Курсор. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.		компьютерный диктант	Программа «Страна фантазии» -«Внимание»

12-13		1.7	Повторение изученного.		рисунок	Программа - «Раскрась-ка»
14-16		1.8	Контроль и учёт знаний.		самостоятельная работа	Презентация к самостоятельной работе.

2. Программа графический редактор Paint.

17-18		2.1	Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Сравнивать панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.	Орнамент	Графический редактор Paint.
19-20		2.2	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.		Орнамент	Графический редактор Paint.
21-22		2.3	Создание рисунка.		Орнамент	Графический редактор Paint.
23-24			Создание рисунка.			
25-26		2.4	Сохранение рисунка.		Орнамент	Графический редактор Paint.
27-28		2.5	Повторение изученного.		конкурс	Графический редактор Paint.
29-30		2.6	Контроль и учёт знаний.		проект	Графический редактор Paint.

3. Отличительные признаки и составные части предметов

31-32		3.1	Предмет и его свойства. Состав предметов. Выявление существенного признака предметов.	Определять значение признака (цвет, форма, размер, количество элементов и т. д.); находить предметы с одинаковым	опрос	Программа «Укажи лишнего»
-------	--	-----	---	--	-------	---------------------------

33-34		3.2	Порядок действий. Последовательность событий. Возрастание, убывание.	значением признака; выявлять закономерности в расположении фигур по значению одного признака.	графический диктант	Программа «Последовательности»
35-36		3.3	Знакомство с множествами	Определять и называть составные части предметов, группировать предметы по составным частям. Определять и называть действия предметов, группировать предметы по действиям. Описывать предметы через их признаки, составные части, действия. Давать название группе однородных предметов; находить лишний предмет в группе однородных; называть отличительные признаки предметов в группе с общим названием; сравнивать группы предметов по количеству; ставить в соответствие предметы из одной группы предметам из другой группы.	Игра «Порядок действий»	Программа «Множества»
37-38		3.4	Вложенности множеств		Игра на последовательность действий	Программа «Множества»
39-40		3.5	Множества и его элементы.		Опрос, игра на внимание	Программа «Множества»
41-42		3.6	Способы задания множеств.		Компьютерный диктант	Программа «Множества»
43-44		3.7	Сравнение, отображение множеств.		Графический диктант	Программа «Множества»
45-46		3.8	Контроль и учёт знаний.		Фронтальный опрос	Презентация.
47-48		3.9	Анализ контрольной работы. Повторение изученного.		опрос	Презентация.

4. Введение в логику

49-50		4.1	Логика и конструирование.	Отличать заведомо ложные фразы; Называть противоположные по смыслу слова.	Игра собери рисунок	Программа «Элементы логики»
-------	--	-----	---------------------------	---	---------------------	-----------------------------

51-52		4.2	Логика и математика.	Оценивать простые высказывания как истинные или ложные.	Графический диктант	Стандартное приложение Windows «Калькулятор»
53-54		4.3	Элементы логики. Суждение истинное и ложное.	Находить на схеме в виде дерева предметы по нескольким свойствам. Изображать простые ситуации на схеме в виде графов.	карточки	Программа «Логика. Суждение истинное и ложное». Презентация «Элементы логики. Суждения истинное и ложное»
55-56		4.4	Элементы логики. Сопоставление.	Определять количество сочетаний из небольшого числа предметов. Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.	Игра построй аналогичную модель	Программа «Элементы логики. Сопоставление»
57-58		4.5	Элементы логики. Слова-кванторы.	Строить высказывания, по смыслу отрицающие заданные.	Опрос	Программа «Элементы логики. Слова-кванторы»
59-60		4.6	Отрицание.	Строить высказывания с использованием связок «И», «ИЛИ».	Игра со словами	Программа «Игры со словами»
61-2		4.7	Понятие «дерево»	Отображать предложенную ситуацию с помощью графов.	Игра на развитие внимания	Программа «Внимание»
63-64		4.8	Графы.	Определять количество сочетаний из небольшого числа предметов.	опрос	Программа «Внимание»
65-66		4.9	Комбинаторика.	Находить выигрышную стратегию в некоторых играх.	ребус	Программа «Игра словами»
67-68		4.10	Контроль и учёт знаний.		Контрольная работа.	Презентация

(второй год обучения 85 часов)

№П/П	Дата		Наименование раздела Название темы	Виды деятельности обучающихся	Форма контроля	Использование компьютерного оборудования, программного обеспечения, дидактических средств, учебного оборудования, цифровых образовательных ресурсов и т.д.
1. Введение в предмет						
1		1.1	Техника безопасности. Введение в предмет. Компьютеры в жизни человека.	Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни	опрос	СД- «Страна Фантазия» программа «Лабиринт» Презентация- «Правила поведения в компьютерном классе».
2		1.2	Системный блок.	людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера.	Проект «Компьютер»	Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия – 2 год обучения – «Системный блок»
3		1.3	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.	Компьютерный диктант	Клавиатурный тренажёр
2. Текстовый редактор WordPad.						
4-5		2.1	Знакомство с текстовым редактором WordPad.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения	Опрос.	Текстовый редактор WordPad.
6-9		2.2	Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац.	итоговой творческой работы или придумывать свою. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии	Печать текста.	Текстовый редактор WordPad.

			Перемещение по тексту.	(например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.		
10-13		2.3	Создание и сохранение текстового документа.		Создание текстового документа	Текстовый редактор WordPad.
14-16		2.4	Основы форматирования текста.		Форматирование текста.	Текстовый редактор WordPad.
17-20		2.5	Закрепление изученного.		Самооценка деятельности	Текстовый редактор WordPad.
20		2.6	Контроль и учёт знаний.		Выполнение проекта	Текстовый редактор WordPad.
22--25		2.7	Анализ контрольной работы. Повторение изученного.		Выполнение проекта	Текстовый редактор WordPad.

3. Графический редактор Paint.

26-33		3.1	Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Сравнить панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков).	Опрос	Графический редактор Paint.
34-41		3.2	Создание рисунка. Копирование.		Проект	Графический редактор Paint.
42-48		3.3	Создание рисунка.			Графический редактор Paint.
49-55		3.4	Создание рисунка. Повторение изученного		Проект	Графический редактор Paint. Презентация «Открытие художественной мастерской»

				Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.		
4. Работа с информацией.						
56-58		4.1	Способы представления информации. Виды информации.	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов, по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений).		СД «Информатика» –2 год обучения – «Способы представления информации и передача информации» Игра «Назови информацию»
59-61		4.2	Поиск информации.			СД «Информатика» –2 год обучения Игра «Назови информацию»
62-64		4.3	Поиск информации. Самостоятельная работа.			Детская энциклопедия.
5. Логика и информатика						
65		5.1	Зеркальное отражение.	Описывать предмет (существо, явление), называя его составные части и действия. Находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов). Именовывать группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп. Определять общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса, записывать значения		СД «Страна Фантазия» Программа «Зазеркалье»
66		5.2	Симметрия.			СД «Страна Фантазия» Программа «Зазеркалье»
67		5.3	Понятие «массив»			СД «Страна Фантазия» Программа «Массивы»
68		5.4	Работа с массивами. Введение понятия «присваивание»			СД «Страна Фантазия» Программа «Массивы»
69		5.5	Работа с массивами.			СД «Страна Фантазия» Программа «Массивы». Плакаты для игр с массивами.
70		5.6	Сравнение множеств. Вложенность множеств.		Выполнение задания «Третий лишний»	СД «Страна Фантазия» Программа «Множества»

71		5.7	Контроль и учёт знаний.	этих признаков в виде таблицы. Описывать особенные свойства предметов из подгруппы. Определять принадлежность элементов заданной совокупности (множеству) и части совокупности (подмножеству).	Тесты. Самооценка	СД «Страна Фантазия» Программа «Множества»
72		5.8	Анализ контрольной работы. Повторение изученного.	Определять принадлежность элементов заданной совокупности (подмножеству).	Самопроверка и самооценка	СД «Страна Фантазия» Программа «Множества»
73-74		5.9	Алгоритм.	Определять принадлежность элементов пересечению и объединению совокупностей (множеств).	Создание алгоритма.	СД «Информатика» Программа «Алгоритмы»
75-76		5.10	Ветвление алгоритма.	Определять этапы (шаги) действия. Определять правильный порядок выполнения шагов.	Создание алгоритма	СД «Информатика» Программа «Алгоритмы». Презентация.
77-78		5.11	Способы представления алгоритма.	Выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии. Находить и исправлять ошибки в алгоритмах.	Представление алгоритма	СД «Информатика» Программа «Алгоритмы».
79		5.12	Порядок действий алгоритма.	Выполнять, составлять и записывать в виде схем алгоритмы с ветвлениями и циклами.	Создание алгоритма	СД «Информатика» Программа «Алгоритмы».
80		5.13	Запись алгоритма. Исполнитель.	Формулировать условия ветвления и условия выхода из цикла.	Создание алгоритма	Презентация. Тренажёр.
81		5.14	Система команд исполнителя.	Находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками. Находить закономерность и восстанавливать пропущенные	Самооценка деятельности.	Программа «Страна «Фантазия» - «Колобок»
82		5.15	Повторение изученного материала Игра «Весёлая информатика»		Выполнение программы.	Программа «Страна «Фантазия»- «Алгоритмы»
83		5.16	Контроль и учёт знаний.		Самопроверка и самооценка	Программа «Страна «Фантазия». Прикладные программы
84-85		5.17	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти.		Самооценка	Программа «Страна «Фантазия». Прикладные программы

			элементы цепочки или таблицы. Располагать предметы в цепочке или таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной. Находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять выигрышную стратегию.		
--	--	--	--	--	--