

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ БЕРЕЗОВСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"СВЕТЛОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ СОЛЁНОВА
БОРИСА АЛЕКСАНДРОВИЧА"

(МАОУ «Светловская СОШ имени Солёнова Б.А.»)

РАССМОТРЕНО
Заседание методического
объединения классных руко-
водителей
Протокол №1
от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
 Жогина Т.А.
Приказ № 139-од
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МАОУ «Светлов-
ская СОШ имени Солёнова
Б.А.»
Румянцова Т.Б.
Приказ № 139-од
от «30» августа 2023 г.



**Рабочая программа курса
внеурочной деятельности
«Информатика»
2-4 классы**

**Общентеллектуальное направление
2023-2024 учебный год**

Составитель:
Учитель начальных классов
Лысякова Инга Владимировна

Светлый, 2023г.

Курс внеурочной деятельности:

«Занимательная информатика», общеинтеллектуальное направление

Класс 2-4

Учитель Лысякова Инга Владимировна

Срок реализации программы - 3 года; программа рассчитана на 34 учебные недели; общее количество часов 102 ч – во 2 классе 34 ч (1ч в неделю), в 3 классе 34 ч (1 ч в неделю), в 4 классе - 34 ч (1 ч в неделю).

Пояснительная записка***Актуальность***

Рабочая программа к курсу «Занимательная информатика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы развития познавательных способностей учащихся младших классов на основе программы «Информатика» для 2-4 классов Матвеевой Н.В. («Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева и др. – Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013 г.).

Программа обеспечивается учебно-методическим комплектом, который включает:

1. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Информатика. УМК для начальной школы: 2-4 классы. Методическое пособие для учителя/ Автор-составитель: О.А.Полежаева . — Эл. изд . — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Электронное сопровождение УМК:

1. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
3. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
4. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

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.

Цели и задачи программы

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующей **цели**: формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Для достижения поставленных целей в процессе изучения материала программы необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
 - ✓ формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
 - ✓ овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
 - ✓ формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
 - ✓ создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Формой организации образовательного процесса курса «Занимательная информатика» во внеурочной деятельности являются:

- Самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время)

- Индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику)
- Коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие)
- Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)
- Парная форма

Целесообразно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)

Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)

Практические методы (практические компьютерные работы)

Активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Занятия строятся соответственно возрастным и психологическим особенностям учащихся 8-10 лет: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации, практическую работу.

1. Результат освоения курса внеурочной деятельности

Первый год обучения (2 класс)

Личностные образовательные результаты	<p>В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> • широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
Метапредметные образовательные результаты	<p><i>Регулятивные УУД:</i> -составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;</p>

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

-в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

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

-Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией (контроль и коррекция)

Познавательные УУД:

-Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы (логические УУД)

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

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

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

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

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

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

Умение использовать знаково-символические средства;

Умение кодировать и декодировать информацию;

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

Коммуникативные УУД:

	<p>-Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение (учебное сотрудничество)</p> <p>-адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;</p> <p>-высказывать и обосновывать свою точку зрения;</p> <p>-слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;</p> <p>-договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;</p> <p>-задавать вопросы, определять наиболее эффективные способы достижения результата;</p> <p>– уметь находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; • анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;</p> <p>-видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;</p> <p>-оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;</p>
<p>Предметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • правила поведения при работе с компьютером; • основные устройства компьютера; • понятие файла; • владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»; • название цветов, форм и размеров предметов; • понятие фрагмента рисунка; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы; • основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point. <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • образное логическое мышление; • основы алгоритмической культуры; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; • Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного

	<p>оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● уверенно и легко владеть компьютером; ● делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора; ● использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами; ● работать с интерактивной доской; ● вставлять картинки из файлов; ● получать различные варианты решения для одной и той же задачи; ● выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур; ● создавать рисунки в графическом редакторе Paint; ● уметь составлять презентации в программе Power Point; ● создавать текстовые документы; ● печатать текст; ● редактировать текст; ● вставлять рисунки, объект WordArt; ● самостоятельно составлять композиции; ● видеть ошибки и уметь их исправлять. <p><i>Ученик <u>получит возможность:</u></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; ● уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; ● знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Второй год обучения (3 класс)

<p>Личностные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления; ● интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать
-----------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;</p> <ul style="list-style-type: none"> • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
Метапредметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков); • Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака); • Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям); • Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях); • Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов); • Умение использовать знаково-символические средства; • Умение кодировать и декодировать информацию; • Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).
Предметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • правила поведения при работе с компьютером; • основные устройства компьютера; • понятие файла; • владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»; • название цветов, форм и размеров предметов; • понятие фрагмента рисунка; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы; • основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point. <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • образное логическое мышление; • основы алгоритмической культуры; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; • Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с

	<p>учетом правовых и этических аспектов ее распространения;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уверенно и легко владеть компьютером; • делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора; • использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами; • работать с интерактивной доской; • вставлять картинки из файлов; • получать различные варианты решения для одной и той же задачи; • выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур; • создавать рисунки в графическом редакторе Paint; • уметь составлять презентации в программе Power Point; • создавать текстовые документы; • печатать текст; • редактировать текст; • вставлять рисунки, объект WordArt; • самостоятельно составлять композиции; • видеть ошибки и уметь их исправлять. <p><i>Ученик <u>получит возможность:</u></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Третий год обучения (4 класс)

<p>Личностные образовательные результаты</p>	<p>В результате освоения программы «Информатика в играх и задачах» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
-----------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Метапредметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.; • владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.; • владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последова-

	<p>тельности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;</p> <ul style="list-style-type: none"> • владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; • широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; навыки создания личного информационного пространства; • опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ); • владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств; • владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.
<p>Предметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных; • о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные

	<p>сети;</p> <ul style="list-style-type: none"> • о мировых сетях распространения и обмена информацией, • о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.); <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • основы алгоритмической культуры; • навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах), • представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»; • различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • иметь представление о способах кодирования информации; • уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение; • определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека; • различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; • запускать программы из меню Пуск; • уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши. <p><i>Ученик <u>получит возможность:</u></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор; • знать о требованиях к организации компьютерного ра-
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	бочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	---------------------------------------------------------------------------------------

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

2 класс (34 ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	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.		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра
2.	Изучение графического редактора	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. <i>Проекты:</i> «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	Интерфейс клавиатурного тренажёра. Позиции пальцев. Запуск и включение учебной про-		демонстрационный показ, познавательная	познавательное занятие, практическ

		граммы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв: <ul style="list-style-type: none"> • "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". 		игра, практикум	ая работа
4.	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».		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК		практикум	практическая работа

3 класс (34 ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	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,		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа

		изображения) в компьютер.			
2.	Изучение простейшего графического редактора	<p>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.</p> <p><i>Проекты:</i> «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»</p>		демонстрационный показ, познавательная игра, парктикум	познавательное занятие, практическая работа
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	<p>Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера).</p> <p>Тренировка набора букв:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "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". 		демонстрационный показ, познавательная игра, парктикум	познавательное занятие, практическая работа
4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	<p>Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.</p> <p>Понятие «анаграмма»,</p>			

		способы разгадывания анаграмм. Игры: <ul style="list-style-type: none"> • «Подбери слова», • «Путешествие в мир Анаграмм», • «Собери клавиатуру». 			
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК		практикум	практическая работа

4 класс (34ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	<p>Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.</p> <p>Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».</p> <p>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.</p>		демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа
2.	Кодирование информации	Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания ана-		демонстрационный показ, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение

		грамм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.			
3.	Числовая информация и компьютерные программы	Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы, выполнение в них расчётов. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач.		демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
4.	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.		демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навы-		познавательная игра, практическая работа	беседа, развивающая игра, практикум

		ков работы с ПК.			
--	--	------------------	--	--	--

3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

2 класс

№	Раздел, Тема занятия	Кол-во час	Теория	Практика	формы контроля
	Знакомство с персональным компьютером	2 часа	2		
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	1		
	Изучение простейшего графического редактора	17 часов			
3	Инструменты для рисования.	1	0,5	0,5	
4	Освоение среды графического редактора Paint	1	0,5	0,5	
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1	0,5	0,5	
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	0,5	0,5	
7	Работа с фрагментами рисунков.	1	0,5	0,5	
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1		1	
9-10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2		2	
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2		2	
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1		1	
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2		2	
16-17	Проект «Зимние краски»	2		2	
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2		2	Зачетная работа
	Освоение клавиатурного тренажёра	9			
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	0,5	0,5	
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем	1		1	

	пальчики».				
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	3 часа			
29	Игра «Подбери слова»	1	0,5	0,5	
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	0,5	0,5	
31	Игра «Собери клавиатуру»	1	0,5	0,5	
	Обобщающее повторение	3 часа			
32-34	Игра «Весёлые художники»	3		3	Зачетная работа
	Итого:	34	6,5	27,5	

3 класс

№	Раздел, Тема занятия	Кол-во час	Теория	Практика	формы контроля
	Знакомство с персональным компьютером	2 часа			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	1		
	Изучение простейшего графического редактора	17 часов			
3	Инструменты для рисования.	1	0,5	0,5	
4	Освоение среды графического редактора Paint	1	0,5	0,5	
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1	0,5	0,5	
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	0,5	0,5	
7	Работа с фрагментами рисунков.	1	0,5	0,5	
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1		1	
9-10	Графический редактор Paint. Составление	2		2	

	рисунков на заданные темы				
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2		2	
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1		1	
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2		2	
16-17	Проект «Зимние краски»	2		2	
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2		2	Зачетная работа
	Освоение клавиатурного тренажёра	9 часов			
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	0,5	0,5	
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1		1	
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа)	3 часа			
29	Игра «Подбери слова»	1	0,5	0,5	
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	0,5	0,5	
31	Игра «Собери клавиатуру»	1	0,5	0,5	
	Обобщающее повторение	3 часа			
32-34	Игра «Весёлые художники»	3		3	
	Итого:	34	6,5	27,5	

4 класс

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Количество часов			Основные виды деятельности учащихся
		всего	теория	практика	
Информация вокруг тебя. Человек и компьютер (2 часа)					
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		Повторяют и применяют правила ТБ
2.	Человек и информация	1	0,5	0,5	
Кодирование информации (8 часов)					Знакомятся с видами информации, способами приема и передачи информации. знакомятся с историей возникновения кодировки, учатся кодировать и декодировать информацию разными способами. Придумывают свои способы кодирования и декодирования текста.
3.	Виды информации	1	0,5	0,5	
4.	Источники и приёмники информации	1	0,5	0,5	
5.	Устройства компьютера и носители информации.	1	0,5	0,5	
6.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5	
7.	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	0,5	0,5	
8.	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.	1	0,5	0,5	
9.	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	0,5	0,5	
10.	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	1	0,5	0,5	
Числовая информация и компьютерные программы (9 часов)					
11.	Обработка числовой информации.	1	0,5	0,5	Знакомятся с операциями по обработке числовой информации с помощью решения задач в MS Office Word. знакомятся с Калькулятором. Практическая работа по решению задач.
12.	Оформление решения задач в MS Office Word.	3	1,5	1,5	
13.					
14.					
15.	Знакомство с Калькулятором	1	0,5	0,5	
16.	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора.	2	1	1	
17.					
18.	Табличное решение математических задач	2	1	1	
19.					
Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (14 часов)					
20.	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	0,5	0,5	Знакомятся с программой MS Office PowerPoint, ее возможностями. Изучают основные возможности, применяют полученные знания на практике. Создают разные виды текста, вставляют фигуры и рисунки, применяют готовые шаблоны и анимацию. Работают над собственным проектом. Представляют свой проект классу.
21.	Создание и дизайн слайда.	1	0,5	0,5	
22.	Работа с текстом в презентации.	1	0,5	0,5	
23.	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	0,5	0,5	
24.	Настройка анимации.	1	0,5	0,5	
25.	Работа над творческим проектом	8	4	4	
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
31.					
32.					
33.	Защита творческих проектов.	1	1		Публичная защита проектов.
Обобщающее повторение (1 час)					
34.	Игра «Путешествие по информатике»	1		1	
Итого:		34	18,5	16,5	

4. Список литературы, использованной при разработке программы

1. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 133 с.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 2 класса. - М.: Бином, 2008
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2008
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2008
5. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвеева Н.В. и др.
6. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 20014
7. [Электронный ресурс] Ю. А. Аверкин, Д. И. Павлов Информатика 2–4 классы Методическое пособие <http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/10/>
8. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
9. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» (<http://school-collection.edu.ru>)
10. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
11. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)