**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**Ишненская средняя общеобразовательная школа**

УТВЕРЖДАЮ.

Приказ № 292 о/д от 28.08.2023г.

Директор школы: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

/Соколова Ю.А./

**Дополнительная общеобразовательная**

**общеразвивающая программа**

**внеурочной деятельности**

**для обучающихся 1 – 4 классов**

**«В мире информатики»**

Срок реализации 4 года

Учитель: Куликова О.Н.

2023 – 2024 учебный год



**Пояснительная записка**

Рабочая программа по внеурочной деятельности «В мире информатики» для 1-4 классах разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования.

 Программа составлена в соответствии с требованиями следующих нормативно – правовых документов:

1.Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации
от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64100)

3.Письмо Министерства просвещения РФ от 15 февраля 2022 г.
№ АЗ-113/03 “О направлении методических рекомендаций”

4.Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с изменениями на 24 марта 2021 года).

Рабочая программа по курсу «В мире информатики» в рамках внеурочной деятельности разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных).

**Цели и задачи курса**

 Целью изучения курса «В мире информатики» в начальной школе является приобретение учащимися учебной ИКТ - компетентности, что позволит сформировать у учащихся предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающих продолжение образования в основной школе.

**Общая характеристика курса**

 В рамках пропедевтического курса формируются первичные представления об объектах информатики, как естественно-научной дисциплины о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации. Определение структуры содержания пропедевтического курса информатики на основе выделяемых в настоящее время трех основных направлений, определяющих содержание курса информатики: информация и информационные процессы, моделирование и информационные модели, области применения методов и средств информатики - позволяет в дальнейшем построить непрерывный курс информатики. Кроме того, изучение информатики в начальной школе позволяет учащимся более успешно освоить и другие предметы начального образования. Это связано с тем, что информатика имеет межпредметные связи с различными общеобразовательными предметами как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне использования методов и средств познания реальности. Изучение информатики позволяет сформировать у учащихся многие виды деятельности, которые имеют метапредметный характер (сбор, хранение, передача, преобразование информации; моделирование; построение схем, таблиц и др.). В связи с этим, часть метапредметных результатов, включающих осваиваемые обучающимися универсальные учебные действия (обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться) и межпредметными понятиями, входят в структуру предметных результатов курса информатики.

 Вариативность заданий в курсе информатики, связь с различными предметами школьного курса (математика, окружающий мир, русский язык, литературное чтение, музыка), опора на опыт ребенка, включение в процесс обучения содержательных игровых ситуаций для усвоения предметных знаний и овладение способами действий, коллективное обсуждение ответов позволяет оказать положительное влияние на развитие познавательного интереса у учащихся. Предлагаемые ссылки на электронные образовательные ресурсы, будут способствовать: получению начальных представлений о возможностях ИКТ; формированию познавательной потребности, повышению мотивации учащихся начальной школы; формированию первоначального умения работы на компьютере; стимуляции познавательной активности учащихся, формированию проектных начал за счет создания условий для реализации новых видов деятельности, связанных с созданием моделей, проведением экспериментов.

**Место курса «В мире информатики» в учебном плане**

Изучение курса «В мире информатики» реализуется во внеурочной деятельности с 1 по 4 класс по часу в неделю, то есть по 34 часа в год (в первом классе – 33 часа)

**Результаты освоения учебного курса**

***Личностные результаты***

**Нравственно-этическое оценивание.**

 Ученик будет знать и применять правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Ученик сможет выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования. Ученик научится самостоятельно соблюдать правила работы с файлами, правила поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

**Самоопределение и смыслообразование.**

 Ученик сможет находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение? Какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и в условиях самообразования?» У него будет сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно. Ученик получит представление о месте информационных технологий в современном обществе, профессиональном использование информационных 4 технологий, осознает их практическую значимость.

***Метапредметные результаты образовательной деятельности***

В процессе изучения курса формируются **РЕГУЛЯТИВНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ** (планирование и целеполагание, контроль и коррекция, оценивание).

**Планирование и целеполагание.**

У ученика будут сформированы умения:

- ставить учебные цели;

- использовать внешний план для решения поставленной задачи;

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

**Контроль и коррекция.**

У учеников будут сформированы умения:

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;

- сличать результат действий с эталоном (целью),

- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

**Оценивание.**

Ученик будет уметь оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса с помощью специальных заданий учебника.

У ученика будет сформирован ряд **ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИ**Й.

***Общеучебные универсальные действия:***

- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов, в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;

- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;

- оставление и использование для решения задач табличных моделей (для записи условия и решения логической задачи, описания группы объектов живой и неживой природы и объектов, созданных человеком и т.д.);

- использование опорных конспектов правил работы с незнакомыми компьютерными программами;

- одновременный анализ нескольких разнородных информационных объектов (рисунок, текст, таблица, схема) с целью выделения информации, необходимой для решения учебной задачи; - выбор наиболее эффективных способов решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий (составление алгоритмов формальных исполнителей);

- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание 5 алгоритмов деятельности при решении проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

**Логические универсальные учебные действия:**

- анализ объектов с целью выделения признаков с обозначением имени и значения свойства объектов (темы «Объекты и их свойства», «Действия объектов»);

- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов (решение заданий типа «Продолжи последовательность...», темы «Классы объектов», «Таблицы», «Порядок записей в таблице»);

- синтез как составление целого из частей; - построение логической цепи рассуждений.

**Ученик научится:**

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в учебниках, энциклопедиях, справочниках, в том числе гипертекстовых;

- осуществлять сбор информации с помощью наблюдения, опроса, эксперимента и фиксировать собранную информацию, организуя ее в виде списков, таблиц, деревьев;

- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы, для решения задач;

- основам смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем;

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

- выбирать основания и критерии для сравнения, сериации, классификации объектов;

- устанавливать аналогии;

- строить логическую цепь рассуждений;

- осуществлять подведение под понятия, на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;

- обобщать, то есть осуществлять выделение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;

- осуществлять синтез как составление целого из частей.

**Выпускник получит возможность научиться:**

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач;

- осознанно владеть общими приемами решения задач;

- формулировать проблемы, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Предметные результаты:

**Обучающиеся должны иметь представление:**

• о понятии «информация»;

• о многообразии источников информации;

• о том, как человек воспринимает информацию;

• о компьютере, как об универсальной машине, предназначенной для обработки информации;

• о назначении основных устройств компьютера;

• об алгоритме как последовательности дискретных шагов, направленных на достижение цели;

• об истинных и ложных высказываниях;

• возможности текстового редактора Microsoft Word;

• возможности и назначение программы по созданию презентаций Microsoft Power Point;

• о возможностях и назначении программы Microsoft Excel.

**Обучающиеся научатся:**

• исполнять правила поведения в компьютерном классе;

• называть основные устройства персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память).

• приводить примеры: источников информации, работы с информацией; технических устройств, предназначенных для работы с информацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон), полезной и бесполезной информации;

• запускать программы с рабочего стола;

• выбирать нужные пункты меню с помощью мыши;

• пользоваться клавишами со стрелками, клавишей Enter, вводить с клавиатуры числа;

• с помощью учителя составлять и исполнять линейные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей;

• с помощью учителя ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы решения поставленных задач;

• работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);

• набирать информацию на русском и английском регистре;

• запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.

• работать с программами Paint, Word, Paint, Калькулятор, Power Point, Excel;

• искать необходимую информацию в сети Internet, копировать в документ;

• отправлять письма по электронной почте;

• создавать таблицы и диаграммы в программе Microsoft Excel;

• обрабатывать фотографии с помощью Microsoft Picture Manager.

**Обучающиеся получат возможность научиться:**

• ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы решения поставленных задач;

• составлять и исполнять линейные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей;

• определять истинность простых высказываний, записанных повествовательным предложением русского языка;

• создавать свою почту и отправлять письма по электронной почте с вложенной информацией;

• создавать таблицы и диаграммы в программе Microsoft Excel;

• самостоятельно создавать и защищать творческие мини-проекты.

**Содержание курса «В мире информатики»**

 Программа составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности «Цифровая грамотность» с учетом возрастных особенностей учащихся с 1 по 4 класс, увеличивая уровень сложности.

 Программа рассчитана на 34 ч – в 2-4 классе и 33 ч. – в 1 классе.

 Состоит из трех разделов:

1. Цифровые компетенции – навыки эффективного пользования технологиями.

2. Цифровое потребление – использование интернет услуг для работы и жизни.

3. Цифровая безопасность – основы безопасности в Сети.

 **Виды внеурочной деятельности: познавательная, игровая деятельность.**

**1 класс**

***I. Цифровые компетенции – 26 часов.***

1. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Знакомство с компьютером. Обсуждение необходимости соблюдения правил здорового образа жизни. Объяснение основных правил Т.Б. при работе в компьютерном классе. Роль компьютера в жизни человека. Что умеет делать компьютер?

2. Знакомство с основными устройствами компьютера. Из чего состоит компьютер? Знакомство с операционной системой. Основные элементы компьютера: системный блок, компьютерная мышь, клавиатура, монитор. Дополнительные элементы: принтер, сканер, МФУ, web-камера. Запуск и выключение основных устройств компьютера. Меню «Пуск». Панель задач. Работа с окнами.

3. Управление мышью. Понятие и назначение курсора. Функции и управление компьютерной мыши: курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, метод перетаскивания, открытие программы и выход из программы.

4. Наш помощник - клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки». Клавиатура: функциональные клавиши, символьные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши. Основные позиции пальцев. Освоение навыков работы на клавиатуре.

5. Графический редактор Paint. Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

6. Текстовый редактор Word. Знакомство с текстовым редактором Word. Вызов программы. Работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Редактирование текста.

7. Программа Microsoft Power Point. Изучается приложение PowerPoint. Как запустить PowerPoint. Как создать первый пустой слайд. Создание презентации состоящей из 4-6 слайдов.

8. Проектная деятельность. Коллективный проект «Мой класс». Создание слайдов, вставка фотоматериала. Презентация проекта.

***II. Цифровое потребление - 4 часа.***

9. Что такое информация? Интернет и его роль в жизни человека. Хранение и обработка информации. Информация в жизни человека. Программы поиска информации через Интернет, открытие окна, завершение работы в программе. Обработка информации (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации). Информационные носители. Вставка в слайд рисунков и информации.

***III. Цифровая безопасность - 2 часа.***

10. Как защитить компьютер.

Компьютерные вирусы.

Антивирусные программы.

Проверка переносных накопителей на наличие вирусов.

**2 класс**

***I. Цифровые компетенции – 22 часа.***

1. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Обсуждение необходимости соблюдения правил здорового образа жизни. Выявление потенциально опасных ситуаций для сохранения жизни и здоровья человека, сохранение личного и общественного имущества. Анализ ситуаций во время работы за компьютером. Объяснение основных правил Т.Б. при работе в компьютерном классе.

2. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. Из чего состоит компьютер? Возможности персональных компьютеров. Применение персонального компьютера. Основные элементы компьютера: системный блок, компьютерная мышь, клавиатура, монитор. Дополнительные элементы: принтер, сканер, МФУ, web-камера.

3. Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки». Понятие и назначение курсора. Функции и управление компьютерной мыши: курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, метод перетаскивания, открытие программы и выход из программы (повторение). Клавиатура: функциональные клавиши, символьные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши (повторение). Основные позиции пальцев. Освоение навыков работы.

4. Операционная система Windows. Меню «Пуск». Панель задач. Работа с окнами. Программа, документ. Освоение навыков работы с программами.

5. Графический редактор Paint. Повторение основных возможностей графического редактора Paint и инструментария. Меню программы. Разработка и редактирование изображения. Палитра, распылитель, заливка, масштаб, ластик, редактирование изображения. Копирование, сохранение и печать рисунков.

6. Текстовый редактор Word. Продолжение знакомства с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Редактирование текста. Создание и сохранение документа.

7. Программа Microsoft Power Point. Запуск программы, панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание слайдов. Создание презентации состоящей из нескольких слайдов. Работа со слайдами. Операции со слайдами.

8. Проектная деятельность. Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». Создание собственной презентации. Защита проектов.

***II. Цифровое потребление - 7 часов.***

 9. Что такое информация? Способы передачи и получения информации. Виды информации. Многообразие форм представления информации. Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера, USB-флеш-накопитель. Действия с информацией: поиск информации, сбор информации, обработка информации, хранение информации, передача информации. Интернет и его роль в жизни человека. Поиск в Интернете. Обработка информации.

10. Информация в жизни человека, интернет и его роль в жизни человека. Программы поиска информации через Интернет, открытие окна. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений и их сохранение. Обработка информации и вставка в слайды (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации). Информационные носители.

***III. Цифровая безопасность - 5 часов.***

11. Как защитить компьютер. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы. Проверка переносных накопителей на наличие вирусов.

12. Хранение информации. Хранение информации. Создание резервных копий.

**3 класс**

**I. Цифровые компетенции – 25 часов**

1. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. Обсуждение необходимости соблюдения правил здорового образа жизни. Выявление потенциально опасных ситуаций для сохранения жизни и здоровья человека, сохранение личного и общественного имущества. Анализ ситуаций во время работы за компьютером. Объяснение основных правил Т.Б. при работе в компьютерном классе. Оценка степени личной ответственности за сохранение своего здоровья, за здоровье и безопасность окружающих. Применение персонального компьютера.

2. Из чего состоит компьютер? Поколение компьютеров. Основные элементы компьютера: системный блок, компьютерная мышь, клавиатура, монитор. Дополнительные элементы: принтер, сканер, МФУ, web-камера. История возникновения компьютера.

3. Работа с текстовым редактором Word. Установка параметров макета документа (параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации). Набор текста, выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Нумерация и границы страниц. Работа с колонками (распределение текста по двум и более столбцам). Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала. Исправление ошибок, предварительный просмотр документа. Создание и редактирование списка (маркированные, нумерованные списки). Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Создание и сохранение поздравительной открытки.

4. Программа Microsoft Power Point. Запуск программы, панель инструментов. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Редактирование слайдов, создание мультимедийных презентаций. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Сохранение документа, завершение работы.

***II. Цифровое потребление - 4 часа.***

5. Информация. Способы передачи и получения информации. Свойства информации. Поиск информации в Интернете. Хранение и обработка информации. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем в сети Интернет. Работа с информацией, полученной через Интернет. Обработка информации (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации). Информационные носители.

6. Презентации с использованием триггеров. Добавление в слайды эффектов анимации. Управление презентацией. Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с использованием триггеров на основе готового проекта презентации. Создание собственной презентации с использованием триггеров. Эффекты анимация для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Настройка анимации. Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика.

7. Проектная деятельность. Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». Создание собственной презентации. Защита проектов.

***III. Цифровая безопасность – 5 часов.***

8. Как защитить компьютер.

Компьютерные угрозы: вирусы, спамы, потенциально опасные программы, троянские программы, вредоносные утилиты, сетевые черви.

Антивирусные программы.

Проверка переносных накопителей на наличие вирусов. Способы распространения вирусов. Признаки проявления вирусов. Средства защиты компьютера. Компьютерная гигиена. Создание резервных копий.

9. Безопасный Интернет. Правила безопасной работы в сети Интернет. Кто такие хакеры. Компьютерные преступления. Компьютерное пиратство….

10. Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Фишинг (кража паролей). Культура поведения и правила общения в сети.

**4 класс**

***I. Цифровые компетенции – 26 часов.***

1. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. Обсуждение необходимости соблюдения правил здорового образа жизни. Выявление потенциально опасных ситуаций для сохранения жизни и здоровья человека, сохранение личного и общественного имущества. Анализ ситуаций во время работы за компьютером. Объяснение основных правил Т.Б. при работе в компьютерном классе. Оценка степени личной ответственности за сохранение своего здоровья, за здоровье и безопасность окружающих. Применение персонального компьютера.

2. Архитектура компьютера. Поколение компьютеров. Устройства и возможности персональных компьютеров. История возникновения компьютера. Поколение компьютеров.

3. Работа с текстовым редактором Word. Установка параметров макета документа (параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации). Набор текста, выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Нумерация и границы страниц. Работа с колонками (распределение текста по двум и более столбцам). Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала. Исправление ошибок, предварительный просмотр документа. Создание и редактирование списка (маркированные, нумерованные списки). Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Диаграммы (вставка и редактирование). Создание и сохранение реферата на заданную тему.

4. Программа Microsoft Power Point. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Редактирование слайдов, создание мультимедийных презентаций. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Использование триггеров и эффектов анимации. Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика. Сохранение документа, завершение работы.

5. Программа Microsoft Publisher. Рабочая зона и панель управления. Виды и особенности издательских публикаций. Работа с изображениями и оформлением. Виды шаблонов. Работа с текстом и изображениями. Создание собственной визитки. Создание открытки в Microsoft Publisher.

6. Picture Manager Простейшая обработка фотографий. Работа с цветом. Обрезка изображения. Настройки изображения

7. Проектная деятельность. Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». Создание собственной презентации. Защита проектов.

***II. Цифровое потребление - 4 часа.***

8. Информация. Способы передачи и получения информации. Цифровые устройства. Способы поиска информации. Просмотр подобранной по теме информации, поиск необходимых файлов. Использование средств поиска в электронных изданиях. Использование специальных поисковых систем в сети Интернет.

9. Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в Интернете. Информация в жизни человека, интернет и его роль в жизни человека. Работа с информацией, полученной через Интернет. Интернет- СМИ. Новости. Социальные сети.

***III. Цифровая безопасность – 4 часа.***

10. Как защитить компьютер. Компьютерные угрозы: вирусы, спамы, потенциально опасные программы, троянские программы, вредоносные утилиты, сетевые черви. Антивирусные программы. Проверка переносных накопителей на наличие вирусов. Способы распространения вирусов. Признаки проявления вирусов. Средства защиты компьютера. Компьютерная гигиена. Создание резервных копий.

11. Безопасный Интернет. Правила безопасной работы в сети Интернет. Кто такие хакеры. Компьютерные преступления. Компьютерное пиратство….

12. Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Сайты. Социальные сети. Фишинг (кража паролей). Культура поведения и правила общения в сети. Сайты школы, района, края и др.

**Календарно-тематическое планирование**

**1 класс**

**(33часа в год, 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока** | **Количество часов в неделю** |
| **Цифровые компетенции – 26 часов.** |
|  | Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. | 1 |
|  | Знакомство с компьютером. | 1 |
|  | Основные устройства компьютера | 1 |
|  | Операционная система | 1 |
|  | Управление мышью. Понятие и назначение курсора. | 1 |
|  | Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки». | 1 |
|  | Освоение навыков работы на клавиатуре | 1 |
|  | Графический редактор Paint. Меню программы. | 2 |
|  | Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы | 2 |
|  | Текстовый редактор Word. Работа с клавиатурным тренажером. | 2 |
|  | Текстовый редактор Word. Набор текста. | 2 |
|  | Текстовый редактор Word. Редактирование текста. | 1 |
|  | Программа Microsoft Power Point. | 2 |
|  | Программа Microsoft Power Point.Создание презентации состоящей из 4-6 слайдов. | 2 |
|  | Проектная деятельность. | 1 |
|  | Коллективный проект «Мой класс». | 4 |
|  | Презентация проекта. | 1 |
| **Цифровое потребление - 4 часа.** |
|  | Что такое информация? Интернет и его роль в жизни человека. | 1 |
|  | Хранение и обработка информации. | 1 |
|  | Обработка информации (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации). | 1 |
|  | Информационные носители. Вставка в слайд рисунков и информации. | 1 |
| **Цифровая безопасность - 2 часа.** |
|  | Как защитить компьютер. Компьютерные вирусы.  | 1 |
|  | Антивирусные программы. Проверка переносных накопителей на наличие вирусов. | 1 |
|  | Обобщающий урок | 1 |
| **Итого:** | **33 часа** |

**Календарно-тематическое планирование**

**2 класс**

**(34часа в год, 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока** | **Количество часов в неделю** |
| **Цифровые компетенции – 22 часа.** |
|  | Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. | 1 |
|  | Что умеет делать компьютер? | 1 |
|  | Основные и дополнительные элементы компьютера | 1 |
|  | Управление мышью. Клавиатура. Клавиатура: функциональные клавиши, символьные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши | 1 |
|  | Операционная система Windows. Меню «Пуск». Панель задач. Работа с окнами. | 1 |
|  | Программа, документ. Освоение навыков работы с программами. | 1 |
|  | Графический редактор Paint. Повторение основных возможностей графического редактора Paint и инструментария. Меню программы. | 1 |
|  | Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. Палитра, распылитель, заливка, масштаб, ластик, редактирование изображения. | 2 |
|  | Графический редактор Paint. Копирование, сохранение и печать рисунков. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Меню программы, основные возможности. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Набор текста. Редактирование текста. Создание и сохранение документа.  | 2 |
|  | Программа Microsoft Power Point. Запуск программы, панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.  | 1 |
|  | Программа Microsoft Power Point. Создание слайдов. Создание презентации состоящей из нескольких слайдов. Работа со слайдами. Операции со слайдами. | 1 |
|  | Проектная деятельность. Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация».  | 1 |
|  | Создание собственной презентации.  | 4 |
|  | Защита проектов. | 2 |
| **Цифровое потребление - 7 часов.** |
|  | Что такое информация? Способы передачи и получения информации. | 1 |
|  | Виды информации. Многообразие форм представления информации. | 1 |
|  | Источники информации для компьютерного поиска | 1 |
|  | Действия с информацией: поиск информации, сбор информации, обработка информации, хранение информации, передача информации. | 2 |
|  | Интернет и его роль в жизни человека. Поиск в Интернете. | 1 |
|  | Обработка информации.  | 1 |
| **Цифровая безопасность - 5 часов.** |
|  | Как защитить компьютер. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы. | 1 |
|  | Хранение информации. Создание резервных копий | 1 |
|  | Игра «Компьютерная безопасность» | 1 |
|  | Обобщающий урок «Что я знаю об информационном мире?» | 1 |
|  | Игра «Путешествие в страну Зазеркалье» | 1 |
| **Итого:** | **34 часа** |

**Календарно-тематическое планирование**

**3 класс**

**(34часа в год, 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока** | **Количество часов в неделю** |
| **Цифровые компетенции – 25 часов.** |
|  | Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. | 1 |
|  | Что умеет делать компьютер? | 1 |
|  | Основные и дополнительные элементы компьютера | 1 |
|  | История возникновения компьютера.  | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Установка параметров макета документа (параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации). | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Набор текста, выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Нумерация и границы страниц. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Работа с колонками (распределение текста по двум и более столбцам).  | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Исправление ошибок, предварительный просмотр документа. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Создание и редактирование списка (маркированные, нумерованные списки). | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.  | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Создание и сохранение поздравительной открытки. | 2 |
|  | Программа Microsoft Power Point. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.  | 1 |
|  | Программа Microsoft Power Point. Редактирование слайдов, создание мультимедийных презентаций. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Сохранение документа, завершение работы.  | 1 |
|  | Программа Microsoft Power Point. Эффекты анимация для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Настройка анимации. | 1 |
|  | Программа Microsoft Power Point. Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика.  | 1 |
|  | Проектная деятельность. Презентации с использованием триггеров. Добавление в слайды эффектов анимации. Управление презентацией. Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с использованием триггеров на основе готового проекта презентации. | 1 |
|  | Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». | 4 |
|  | Защита проектов | 2 |
| **Цифровое потребление - 4 часа.** |
|  | Информация. Способы передачи и получения информации. Свойства информации. | 1 |
|  | Поиск информации в Интернете. Хранение и обработка информации. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем в сети Интернет. | 1 |
|  | Работа с информацией, полученной через Интернет. Обработка информации (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации).  | 1 |
|  | Информационные носители. | 1 |
| **Цифровая безопасность - 5 часов.** |
|  | Компьютерные угрозы: вирусы, спамы, потенциально опасные программы, троянские программы, вредоносные утилиты, сетевые черви.  | 1 |
|  | Проверка переносных накопителей на наличие вирусов. Способы распространения вирусов. Признаки проявления вирусов. Средства защиты компьютера. Компьютерная гигиена. Создание резервных копий.  | 1 |
|  | Безопасный Интернет. Правила безопасной работы в сети Интернет. Кто такие хакеры. Компьютерные преступления. Компьютерное пиратство….  | 1 |
|  | Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Фишинг (кража паролей). Культура поведения и правила общения в сети. | 1 |
|  | Игра «Путешествие в страну Зазеркалье» | 1 |
| **Итого:** | **34 часа** |

**Календарно-тематическое планирование**

**4 класс**

**(34часа в год, 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока** | **Количество часов в неделю** |
| **Цифровые компетенции – 26 часов.** |
|  | Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. | 1 |
|  | Архитектура компьютера. Поколение компьютеров. | 1 |
|  | Устройства и возможности персональных компьютеров.  | 1 |
|  | История возникновения компьютера. Поколение компьютеров. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Установка параметров макета документа (параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации). | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Набор текста, выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Нумерация и границы страниц. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Работа с колонками (распределение текста по двум и более столбцам). Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Исправление ошибок, предварительный просмотр документа. Создание и редактирование списка (маркированные, нумерованные списки). | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. | 1 |
|  | Текстовый редактор Word. Диаграммы (вставка и редактирование). | 1 |
|  | Программа Microsoft Publisher. Рабочая зона и панель управления. Виды и особенности издательских публикаций. Работа с изображениями и оформлением. | 2 |
|  | Программа Microsoft Publisher. Виды шаблонов. Работа с текстом и изображениями. | 1 |
|  | Программа Microsoft Publisher. Создание собственной визитки. | 2 |
|  | Создание открытки в Microsoft Publisher. | 2 |
|  | Picture Manager Простейшая обработка фотографий. Работа с цветом. Обрезка изображения. Настройки изображения | 2 |
|  | Проектная деятельность. Презентации с использованием триггеров. Добавление в слайды эффектов анимации. Управление презентацией. Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с использованием триггеров на основе готового проекта презентации. | 1 |
|  | Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». | 4 |
|  | Защита проектов | 2 |
| **Цифровое потребление - 4 часа.** |
|  | Информация. Способы передачи и получения информации. Цифровые устройства. Способы поиска информации. Просмотр подобранной по теме информации, поиск необходимых файлов. Использование средств поиска в электронных изданиях.  | 1 |
|  | Использование специальных поисковых систем в сети Интернет. | 1 |
|  | Работа с информацией, полученной через Интернет. Интернет- СМИ. Новости. Социальные сети.  | 2 |
| **Цифровая безопасность - 4 часа.** |
|  | Правила безопасной работы в сети Интернет. Кто такие хакеры. Компьютерные преступления. Компьютерное пиратство…. | 1 |
|  | Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Сайты. Социальные сети. Фишинг (кража паролей). | 1 |
|  | Культура поведения и правила общения в сети. Сайты школы, района, края и др. | 1 |
|  | Игра «Мульти-пульти» | 1 |
| **Итого:** | **34 часа** |

**Перечень учебно-методического обеспечения**

**Аппаратные средства**

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя
2. Мультимедиапроектор
3. Устройства вывода звуковой информации( колонки)
4. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экран­ными объектами (клавиатура и мышь)

**Программные средства**

1. Комплекты презентаций по всем разделам курсов
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).

**Учебники и учебные пособия, дидактические средства:**

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 2 класса. - М.: Бином, 2012.

2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2013.

3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2012.

4. [Цифровые образовательные ресурсы](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/e03d1a28-9600-4d34-b228-43be2f96fb58/?interface=electronic) к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвее6а Н.В. и др.

5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 2009. [Методическое пособие](http://www.lbz.ru/katalog/products/literatura-dlja-shkol/informatika/umk-2-4-klass/obuchenie-informatike-iikt-v3klasse-metodicheskoe-621) содержит рекомендации по проведению уроков информатики и ИКТ с учетом специфики предмета и возрастных особенностей детей.

**Электронное сопровождение:**

* ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», 2 класс(<http://school-collection.edu.ru/>)
* 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%5b%5d=45&subject%5b%5d=19))
* Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
* Лекторий «ИКТ в начальной школе»

( <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

**Компьютерная поддержка:**

1. Векторный графический редактор Office Word
2. Диск Кирилл и Мефодий «В мире информатики»
3. Диск «Информатика. Интерактивный задачник»
4. Пакет Microsoft Office
5. Растровый графический редактор Paint
6. Электронные учебники по информатике