



Муниципальное общеобразовательное учреждение

Ишненская средняя общеобразовательная школа

Ростовского муниципального района

Ярославской области

Дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа

внеурочной деятельности

для учащихся 2 «Б» класса

«В мире информатики »

Учитель: Федотова М.В.

2023 – 2024 учебный год

**Пояснительная записка**

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 2 класса общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Преподавание курса проходит в общеобразовательных классах в рамках внеурочной деятельность (по общеинтеллектуальному развитию) и ориентировано на использование учебно-методического комплекса, в который входят:

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 2 класса. - М.: Бином, 2008.

2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 20014. [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.

**Направленность** программы «Информатика» – общеинтеллектуальная.

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

**Новизна программы**

Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа со строками и файлами, рекурсии), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. На обучающем СД диске предложено много тестов для контроля знаний во внеклассной работе. Все поурочные планы представлены в PowerPoint. Их удобно использовать с помощью мультимедийного проектора. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

**Актуальность**

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

**Педагогическая целесообразность** начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной

группы.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

**Целью обучения** является*развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

**Задачи обучения***:*

* формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
* формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
* овладение приемами и способами информационной деятельности;
* формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа по внеурочной деятельности «В мире информатики» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Информатика рассматривается в общеобразовательной школе вообще и в начальной школе в частности в двух аспектах. Первый заключается в формировании целостного и системного представления о мире информации, об общности информационных процессов в живой природе, обществе, технике. С этой точки зрения, на пропедевтическом этапе обучения школьники должны получить необходимые первичные представления об информационной деятельности человека. Второй аспект пропедевтического курса информатики — освоение методов и средств получения, обработки, передачи, хранения и использования информации, решение задач с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий. Этот аспект связан, прежде всего, с подготовкой учащихся начальной школы к продолжению образования, к активному использованию учебных информационных ресурсов: фонотек, видеотек, мультимедийных обучающих программ, электронных справочников и энциклопедий на других учебных предметах, при выполнении творческих и иных проектных работ.

Таким образом, важнейшим результатом изучения информатики в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ-компетентности).

Программа курса информатики для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

* вводное занятие,
* комбинированное учебное занятие,
* занятие-презентация,
* демонстрация,
* игры,
* проектная деятельность.

Виды деятельности на занятии:

1 – чтение текста

2 – выполнение заданий и упражнений (информационных задач)

3 – наблюдение за объектом изучения (компьютером)

4 – компьютерный практикум (работа с электронным пособием)

5 – работа со словарѐм

6 – контрольный опрос, контрольная письменная работа

7 – итоговое тестирование

8 – эвристическая беседа

9 – физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты

Данная рабочая программа составлена на 2022-2023учебного год.

**Общая характеристика курса «В мире информатики»**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся 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 логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
* *основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
* *основы ИКТ - квалификации,* в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
* *основы коммуникационной компетентности.* В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

**Опора на требования ФГОС**осуществляется посредством изложения содержания таким образом, чтобы УМК «В мире информатики» для 1–4 классов полностью соответствует понятийному аппарату и функционально-деятельностным компонентам предмета.

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия» (УУД). Под универсальными учебными действиямипонимаются обобщенные способы действий, открывающие возможность широкой ориентации учащихся как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целей, ценностно-смысловых и операциональных характеристик.

Формирование УУД происходит на любом занятии в начальной школе, но особенностью курса «Информатика» является целенаправленность формирования именно этих умений. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «В мире информатики», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Кроме формирования и развития УУД, на занятиях внеурочной деятельности дети учатся:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.
2. Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).
5. В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как…, такой же, как…), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.
6. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «…и/или…», «если…, то…», «не только, но и…» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.
7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *передачи, поиска, преобразования, хранения* *информации*, *использования компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде*, у*порядочение* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).
8. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».
9. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

**Во 2 классе** дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные и др.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни. Школьники учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. A это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы системного мышления, столь необходимого в современной жизни наряду с логическим и алгоритмическим. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

**Описание места курса «В мире информатики» в учебном плане.**

Программа предусматривает работу курса: 1 час в неделю, 34ч в год.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование раздела | Количество часов |
| **2 класс** | | |
| 1 | Виды информации. Человек и компьютер | 8 |
| 2 | Кодирование информации | 8 |
| 3 | Информация и данные | 7 |
| 4 | Документы и способы его создания | 11 |
| Итого: 34 | | |

**Личностные, метапредметные и предметные результаты внеурочной деятельности «В мире информатики»**

Особенностью курса «В мире информатики» является целенаправленность формирования именно УУД. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «В мире информатики», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Достижение «умения учиться» предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности, которые включают:

1. учебные мотивы;
2. учебную цель;
3. учебную задачу;
4. учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка);
5. метапредметные учебные действия (умственные действия учащихся, направленные на анализ и управление своей познавательной деятельностью, будь то определение стратегии решения математической задачи, запоминание фактического материала по истории или планирование совместного с другими учащимися лабораторного эксперимента по физике или химии).

Виды УУД (блоки) – это личностный блок; метапредметный блок, который включает: регулятивный (включающий также действия саморегуляции); познавательный; коммуникативный УУД. А также есть предметные результаты.

В блок ***личностных универсальных учебных действий*** входят жизненное, личностное, профессиональное самоопределение:

1. **Действие смыслообразования**, т. е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения, побуждающим деятельность, и тем, ради чего она осуществляется. Ученик должен задаваться вопросом о том, «какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него.
2. **Действие нравственно-этического оценивания** усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей.

В блок ***регулятивных действий*** включаются действия, обеспечивающие организацию учащимся своей учебной деятельности:

1. **целеполагание как постановка учебной задачи** на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
2. **планирование** – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;
3. **прогнозирование** – предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик;
4. **контроль** в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
5. **коррекция** – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;
6. **оценка** – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения;
7. **способность к волевому усилию** – к выбору в ситуации мотивационного конфликта, к преодолению препятствий.

В ***познавательный блок*** включаются:

1. **Общеучебные действия**:
   1. самостоятельное **выделение и формулирование** познавательной цели;
   2. **поиск и выделение** необходимой информации;
   3. применение **методов информационного поиска**, в том числе с помощью компьютерных средств;
   4. **знаково-символические действия**, включая **моделирование** (преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта и преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область);
   5. **умение структурировать** знания;
   6. умение осознанно и произвольно **строить речевое высказывание** в устной и письменной форме;
   7. **рефлексия способов и условий действия**, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
   8. **смысловое чтение** как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;
   9. **извлечение необходимой информации** из прослушанных текстов различных жанров;
   10. определение **основной и второстепенной** информации;
   11. свободная ориентация и **восприятие текстов** художественного, научного, публицистического и официально-делового стилей; понимание и адекватная оценка языка средств массовой информации;
   12. **умение адекватно**, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста;
   13. **умение составлять тексты** различных жанров, соблюдая нормы построения текста (соответствие теме, жанру, стилю речи и др.).
2. **Универсальные логические действия**:
   1. **анализ объектов** с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
   2. **синтез** как составление целого из частей, в том числе самостоятельно достраивая, восполняя недостающие компоненты;
   3. **выбор оснований и критериев** для сравнения, сериации, классификации объектов;
   4. **подведение под понятия**, выведение следствий;
   5. **установление причинно-следственных связей**, построение логической цепи рассуждений;
   6. **выдвижение гипотез** и их обоснование;
3. **Действия постановки и решения проблем**:
   1. **формулирование** проблемы;
   2. **самостоятельное создание способов решения** проблем творческого и поискового характера.

В ***коммуникативный блок*** входят коммуникативные действия, которые обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми:

1. **планирование учебного сотрудничества** с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
2. постановка вопросов – **инициативное сотрудничество** в поиске и сборе информации;
3. **разрешение конфликтов** – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
4. **управление поведением партнера** – контроль, коррекция, оценка действий партнера;
5. умение с достаточной полнотой и точностью **выражать свои мысли** в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
6. **владение монологической и диалогической формами речи** в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

**Предметные результаты** достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.

1 класс: в результате изученного материала учащиеся должны уметь:

* называть основные устройства компьютера;
* выполнять простые действия с мышкой;
* выполнять десятипальцевый метод печати;
* знать инструменты для рисования графическим редактором;
* выполнять основные правила сборки компьютерного рисунка из фрагментов;
* выполнять редактирование рисунка;
* выполнять открытие и сохранение рисунка.

2 класс: в результате изученного материала учащиеся должны ***уметь:***

* включать и выключать компьютер;
* пользоваться клавиатурой и мышью;
* запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редакторы, тренажёры и тесты;
* работать с программами управления движущимися объектами и с логическими играми;
* кодировать и декодировать текстовую информацию с помощью числовых, символьных и графических кодов;
* осуществлять простейшие операции с файлами: создание, сохранение, поиск, запуск программы;
* создавать элементарные проекты с использованием компьютера.

3 класс: в результате изученного материала учащиеся должны ***уметь:***

* представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, чисел;
* выполнять элементарные преобразования информации в виде таблиц, списков и схем;
* работать с текстами и изображениями, используя текстовый и графический редактор, производить несложные вычисления с помощью программного калькулятора;
* осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных;
* создавать элементарные проекты с использованием компьютерных программ;
* находить нужную программу на рабочем столе компьютера и запускать её на исполнение;
* управлять экранными объектами с помощью мыши.

4 класс: в результате изученного материала учащиеся должны ***уметь:***

* применять полученные знания и представлять на разных носителях (на бумаге, на доске, на экране компьютера) одну и ту же информацию об одном и том же объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, чисел;
* кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей;
* обрабатывать тексты и изображения (информационные объекты), представленные на разных носителях;
* осуществлять простейшие преобразования данных, используя компьютер и прикладное программное обеспечение;
* пользоваться современными средствами информационных технологий: флэш-брелоком, компьютером;
* использовать компьютер для решения учебных и простейших задач;
* создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера.

**Содержание курса**

**2 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название темы (содержание занятия) | Содержание материала (знания, умения) | | | Сроки |
| 1. **Виды информации. Человек и компьютер – 8 ч** | | | | |  |
| 1 | Человек и информация (1 ч.) | Знать названия видов информации в зависимости от способа ее восприятия человеком.  Знать правила работы с компьютером и ТБ  Развивать умение работать на компьютере. | | |  |
| 2 | Какая бывает информация (1 ч.) | Уметь называть разные виды информации и использовать эти названия при описании предметов и явлений реальной действительности.  Развивать умение работать с клавиатурой. | | |  |
| 3 | Источники информации (1ч.) | Развивать первичное представление об источниках информации; показать, что любой предмет может быть источником информации о себе.  Развивать умение работать на компьютере. | | |  |
| 4 | Приемники информации (1 ч.) | Развивать представление о приемниках информации; обозначить разницу между понятиями «источник информации» и «приемник информации».  Развивать умение работать на компьютере. | | |  |
| 5-6 | Компьютер и его части (2 ч.) | Развивать деятельность по расширению представлений об инструментах, по формированию понятия ПК как универсального инструмента для обработки информации. | | |  |
| 7-8 | Повторение, работа над проектом и тестирование (2 ч.) | Повторить виды информации и работа с информацией.  Развивать умение работать на компьютере.  Проверить знания учащихся по теме «Виды информации | | |  |
| **2. Кодирование информации – 8 ч** | | | | |  |
| 9 | Носители информации(1 ч.) | Знать наиболее распространенные носители информации; смысл понятия «носитель информации» на основе анализа примеров. | | |  |
| 10-11 | Кодирование информации (2 ч.) | Знать смысл слова «кодирование»; наиболее распространенные способы кодирования. | | |  |
| 12 | Письменные источники информации (1 ч.) | Раскрыть смысл понятия «письменные источники информации»; расширить представление о книгах как письменных источниках информации. | | |  |
| 13 | Языки людей и языки программирования (1 ч.) | Вспомнить, что такое язык. Раскрыть понятия естественный и искусственный язык. Язык программирования. | | |  |
| 14-15 | Повторение темы «Кодирование информации» (2 ч.). Проект | Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний о способах кодирования информации. | | |  |
| 16 | Повторение темы «Информация» (1 ч.) | Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний о способах кодирования информации. | | |  |
| 1. **Информация и данные – 7 ч** | | | | |  |
| 17 | Текстовые данные (1 ч.) | Раскрыть смысл понятия текстовые данные и умение работать с ними | | |  |
| 18 | Графические данные (1 ч.) | Раскрыть смысл понятия графические данные и умение работать с ними | | |  |
| 19 | Числовые данные (1 ч.) | Раскрыть смысл понятия числовые данные и умение работать с ними | | |  |
| 20 | Десятичное кодирование (1 ч.) | Расширить представление о десятичном кодирование. | | |  |
| 21 | Двоичное кодирование (1 ч.) | Познакомить с двоичным кодированием. | | |  |
| 22 | Числовые данные (1 ч.) | Расширить представление о формах представления информации, научиться отличать текстовую форму представления информации от числовой. Развивать умение работать на компьютере. | | |  |
| 23 | Повторение темы «Информация и данные» (1 ч.) | Проверить знания учащихся по теме | | |  |
| 1. **Документ и способы его создания – 11 часов** | | | | |  |
| 24 | Документ и его создание (1 ч.) | Иметь представление о документе. Правила создания документов. | | |  |
| 25 | Электронный документ и файл (1 ч.) | Что такое электронный документ. Что такое файл. | | |  |
| 26 | Поиск документа (1 ч.) | Познакомить учащихся с способами поиска документа, в том числе в Интернете. | | |  |
| 27 | Создание текстового документа (1 ч.) | Познакомить учащихся со способами создания текстового документа | | |  |
| 28 | Создание графического документа (1 ч.) | Познакомить учащихся со способами создания графического документа | | |  |
| 29-30 | Работа с документами (2 ч.) | Познакомить учащихся с приемами работы с документом | | |  |
| 31-32 | Повторение темы «Документ и способы его создания». Тестирование. (2 ч. )Проект | Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний о документах и способах его создания Проверить знания учащихся | | |  |
| 33-34 | Повторение пройденного материала (2 ч.) Проект | Организовать деятельность учащихся по обобщению знаний за год | | |  |
|  |  |  | | |  |
| **Итого по программе** | | **34 часа** | | |  |
|  |  |  |  |  |  |

**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. [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.

3. 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/473cf27f18e7469da53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f18e7469da53e08d72f0ec961/?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. Программы для различных исполнителей (Робот, Чертежник, Кенгуренок, черепашка и т.д.)
5. Пакет Microsoft Office
6. Растровый графический редактор Paint
7. Электронные учебники по информатике