

Управление образования Администрации городского округа Сухой Лог
Свердловской области
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Гимназия №1»

УТВЕРЖДЕНО:
И.о. директора МАОУ Гимназия №1
М.Ю. Шишкин
(приказ №311-ОД от 24.07. 2023г.)

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)
ПРОГРАММА**

«Инфознайка»
(на бесплатной основе)

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7 - 11 лет
Срок реализации: 4 года
Уровень программы: ознакомительный или базовый

Составитель:
учитель начальных классов

Сухой Лог, 2023

Содержание

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы:

1.1. Пояснительная записка

Рабочая программа «Инфознайка» для 1-4 классов разработана в соответствии с основной образовательной программой начального общего образования МАОУ Гимназия №1 на основе авторской программы курса Тур С.Н., Бокучава Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для общеобразовательных школ и является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям с 1 по 11 классы.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики.

Актуальность создания программы дополнительного образования «Инфознайка» для изучения информатики в начальной школе объясняется рядом аспектов:

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить образовательное пространство ребенка в интересную игру.

Основным направлением курса «Инфознайка» является техническое направление.

Уровень программы определен как базовый. С 1 по 4 годы обучения программа курса «Инфознайка» представляет собой методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Особенностью данной программы является развитие коммуникативных умений в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии “не навреди”. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения для интерактивной доски в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал, и решаются задачи на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

Основные формы и приемы работы с учащимися:

- Беседа
- Ролевая игра
- Познавательная игра
- Задание по образцу (с использованием инструкции)
- Творческое моделирование (создание модели-рисунка)
- Викторина
- Проект

Возраст обучающихся: настоящая программа дополнительного образования предназначена для учащихся 1,2,3,4 классов, которые будут знакомиться с информационными технологиями.

Сроки реализации: программа рассчитана на 4 года обучения.

На изучение курса в 1 классе отводится 33 часа, по 1 занятию в неделю продолжительностью 30 минут, во 2-4 классах – 34 часа, по 1 занятию в неделю длительностью 35-40 минут.

1.2.Цель и задачи программы

Цель рабочей программы – создать условия для развития личности и творческого потенциала учащихся при освоении курса «Инфознайка» через приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной познавательной, в том числе проектной, деятельности.

Задачи рабочей программы:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте)
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- освоение навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).
- создание завершенных проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

1.3.Содержание программы

Содержание программы предоставляет значительные возможности для развития умений работать в паре или в группе. Формированию умений распределять роли и обязанности, сотрудничать и согласовывать свои действия с действиями товарищей, оценивать собственные действия и действия отдельных учеников (пар, групп).

1 класс (33 ч)

Устройство компьютера. Работа с мышью. Клавиатура. Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Графический редактор.

2 класс (34 ч)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка “Компьютерная школа”. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование.

3 класс(34 ч)

Техника безопасности. Краткая история развития ВТ. Назначение некоторых устройств компьютера. Компьютеры в жизни человека. Логика и русский язык. Логика и математика. Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Свойства информации. Игра «Информация и мы». Кодирование информации. Хранение информации. Организация хранения информации. Базы данных. Обработка информации. Поиск информации. Логика и информация.

4 класс(34 ч)

Техника безопасности. Краткая история развития ВТ. Назначение некоторых устройств компьютера. Компьютеры в жизни человека. Логика и русский язык. Логика и математика. Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Свойства информации. Игра «Информация и мы». Кодирование информации. Хранение информации. Организация хранения информации. Базы данных. Обработка информации. Поиск информации. Логика и информация. Модель. Моделирование. Координаты

Учебный план. 1 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Компьютер и его основные устройства Назначение клавиш	7ч	3	4	Наблюдение, взаимопроверка
2	Информация Раскрашивание и конструирование	6ч	3	3	Наблюдение, самопроверка взаимопроверка
3	Множества	4ч	2	2	Наблюдение, взаимопроверка
4	Рисование в графическом редакторе Paint	11ч	3	8	Самостоятельная работа
5	Игровой урок и обобщение	5ч	1	4	Наблюдение, взаимопроверка
Итого		33 ч			

Учебный план. 2 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Как устроен компьютер. Работа клавиш. Работа с мышью.	7ч	2	5	Наблюдение, взаимопроверка
2	Информация, способы ее представления, получения и передачи	8ч	3	5	Наблюдение, самопроверка взаимопроверка
3	Множества	5ч	2	3	Наблюдение, взаимопроверка
4	Рисование в графическом редакторе Paint	9ч	2	7	Самостоятельная работа
5	Игровой урок и обобщение	5ч	1	4	Наблюдение, взаимопроверка
Итого		34 ч			

Учебный план. 3 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Компьютер в жизни человека. Повторение.	3ч	1	2	Наблюдение, взаимопроверка
2	Информация. Передача и получение информации.	2ч	1	1	Наблюдение, самопроверка взаимопроверка
3	Свойства информации.	3ч	1	2	Наблюдение,

					взаимопроверка
4	Кодирование информации.	4ч	2	2	Наблюдение, взаимодействие
5	Поиск, хранение и способы представления информации. Базы данных.	6ч	2	4	Наблюдение, самопроверка взаимодействие
6	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Выводы.	9ч	3	6	Творческое моделирование Взаимопроверка
7	Создание простейшего мультфильма.	2ч	-	2	Творческое моделирование
8	Игровой урок и обобщение	5ч	1	4	Творческое моделирование
Итого		34 ч			

Учебный план. 4 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего часов	Теория	Практика	
	Компьютер в жизни человека. Повторение.	3ч	1	2	Наблюдение, взаимодействие
	Информация. Виды информации, передача, получение, свойства.	8ч	3	5	Наблюдение, самопроверка взаимодействие
	Кодирование информации	6ч	3	3	Наблюдение, взаимодействие
	Хранение информации	3ч	1	2	Наблюдение, взаимодействие
	Компьютерные программы	2ч	1	1	Наблюдение, взаимодействие
	Логика. Моделирование.	6ч	3	3	Наблюдение, взаимодействие
	Координаты	2ч	1	1	Наблюдение, взаимодействие
	Игровой урок и обобщение	4ч	1	3	Творческое моделирование
Итого		34 ч			

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения курса

В результате изучения данного курса у учащихся должны быть сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

Личностные результаты

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов;
- развитие мотивов учебной деятельности и личностный смысл учения, принятие и освоение социальной роли обучающего;
-

Метапредметные результаты

- развитие социальных навыков школьников в процессе групповых взаимодействий;
- повышение степени самостоятельности, инициативности учащихся и их познавательной мотивированности;
- приобретение детьми опыта исследовательско-творческой деятельности;
- умение предъявлять результат своей работы; возможность использовать полученные знания в жизни;
- умение самостоятельно конструировать свои знания; ориентироваться в информационном пространстве;
- формирование социально адекватных способов поведения;
- формирование умения работать с информацией.

Предметные результаты

В результате обучения учащиеся должны:

- Знать правила поведения в компьютерном классе;
- Знать основные сферы применения компьютеров;
- Уметь ориентироваться на клетчатом поле в направлениях “вверх”, “вниз”, “вправо”, “влево”;
- Уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;
- Уметь проводить анализ при решении логических задач;
- Иметь представление о понятии «Множество»;
- Уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- Уметь находить общий признак для группы предметов;
- Знать понятие существенного признака предмета;
- Уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- Уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- Уметь предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
- Уметь конструировать фигуру из ее частей по представлению;
- Уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;
- Уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;

- Иметь представление о различных формах курсора;
- Знать назначение клавиш Enter, Backspace, Пробел;
- Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами из ППП «Страна Фантазия» (1-й год обучения);
- Уметь управлять объектами на экране монитора.
- Уметь рисовать в графическом редакторе *Paint*.
- Знать роль информации в деятельности человека.
- Знать источники информации, виды информации, способы работы с информацией.
- Знать этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютером.
- Уметь упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям.
- Уметь осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, каталогах, использовать ссылки.
- Уметь организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы в пределах изученного материала.
- Уметь организовывать информацию в виде базы данных и составлять запросы к базе данных в пределах изученного материала.

Формирование универсальных учебных действий

На конец 1-2 года (3-4 класс) обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Инфознайка». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Инфознайка»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные:

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;

- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации:

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы

Контроль и оценка планируемых результатов.

В основу изучения курса положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Они оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов— получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение успеваемости по разным школьным дисциплинам, а также наблюдения учителей за работой учащихся на других уроках (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности).

Формы подведения итогов реализации рабочей программы: игровые уроки, участие в защите групповых и индивидуальных творческих проектах.

2.2. Условия реализации программы

Для достижения прогнозируемых в программе образовательных результатов необходимы следующие ресурсные компоненты:

Материальные ресурсы:

- ноутбуки для учащихся
- интерактивная доска
- проектор
- принтер
- компьютер учителя

1.3. Методические материалы

Учебно-методическое обеспечение курса «Инфознайка»

Основные пособия учителя:

- ✓ Поурочные разработки занятий курса Тур С.Н., Бокучава Т.П. “Первые шаги в мире информатики”

Дополнительная учебная литература:

- ✓ CD-диск «Мир информатики. 1 класс».
- ✓ CD-диск «Мир информатики. 2 класс».
- ✓ CD-диск «Мир информатики. 3 класс».

- ✓ CD-диск «Мир информатики. 4 класс».
- ✓ CD-диск «Башня знаний».
- ✓ CD-диск «Кузя. Новый год»

2.4. Календарный учебный график

Все занятия проводятся в рабочих кабинетах МАОУ Гимназия № 1. Количество часов прописано в **Учебно-тематическом план** **плане**.

1 класс

Месяц	Номер занятия	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
сентябрь	1.	Вводное занятие. Компьютер и его основные устройства. Выделение признаков предметов.	Просмотр презентаций Беседа	Наблюдение, самопроверка
	2.	Устройство компьютера. Узнавание предметов по заданным признакам.	Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
	3.	Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Пиктограммы. Работа с мышью.	Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
	4.	Обучение запуску программы. Клавиатура. Назначение клавиши <Пробел>.	Познавательная игра	Наблюдение, самостоятельная работа
октябрь	5.	Обучаемся, играя. Игровой урок. (Программа «Башня знаний»).	Познавательная игра	Взаимопроверка
	6.	Упражнения в работе на клавиатуре.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	7.	Назначение клавиш <Пробел>, <BACKSPACE>. Понятие «замкнутая область».	Просмотр презентаций	Наблюдение, самопроверка
	8.	Повторение назначения ранее изученных клавиш (<Пробел>, <BACKSPACE>, <ENTER>, <↑, ↓, ←, →>) и понятия «замкнутая область».	Творческое моделирование Познавательная игра	Взаимопроверка
ноябрь	9.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного	Беседа Самостоятельная работа	Наблюдение, самостоятельная работа

		мышления.		
	10.	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Творческое моделирование	Взаимопроверка
	11.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Конструирование.	Беседа	Взаимопроверка
	12.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Конструирование.	Беседа Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
декабрь	13.	Обучаемся, играя. Игровой урок. (Программа «Кузя. Новый год»).	Просмотр презентаций Познавательная игра	Взаимопроверка
	14.	Понятие «информация». Способы представления и передачи информации.	Занятие-конструирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	15.	Повторение: информация, способы получения и передачи информации.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	16.	Множества.	Практикум	Взаимопроверка
январь	17.	Множества.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	18.	Общий признак для группы предметов. Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Элементы логики.	Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
	19.	Выделение существенного признака предмета.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
февраль	20.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Снеговик»).	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	21.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цветы»).	Беседа	Взаимопроверка
	22.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Домик»).	Просмотр презентаций	Наблюдение, самопроверка
март	23.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Слоник»).	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	24.	Обучаемся, играя. Игровой урок. (Программа «Башня	Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа

		знаний»).		
	25.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Космос»).	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	26.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Верба»).	Беседа Творческое моделирование	Взаимопроверка
апрель	27.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цыплёнок»).	Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
	28.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Дворик»).	Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	29.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Машина»).	Творческое моделирование	Взаимопроверка
	30.	Понятие «Исполнитель». Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Кораблик»).	Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
май	31.	Решение задач на развитие образного мышления. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Бабочка»).	Ролевая игра	Наблюдение
	32.	Обучаемся, играя. Игровой урок. (Программа «Башня знаний»).	Творческое моделирование	Защита проекта
	33.	Повторение изученного за год материала.	Творческое моделирование	Защита проекта

2 класс

Месяц	Номер занятия	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
сентябрь	1.	Вводное занятие. \ Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	Просмотр презентаций Беседа	Взаимопроверка
	2.	Что умеет делать интерактивная доска? Решение задач на развитие внимания, памяти.	Занятие-игра	Наблюдение, самопроверка
	3.	Как устроен компьютер? Понятия: вверх, вниз, влево, вправо. Клавиша <ENTER>.	Занятие-практикум	Взаимопроверка

	4.	Компьютер и его основные устройства. Пиктограммы. Работа с мышью.	Занятие-практикум	Взаимопроверка
октябрь	5.	Обучение запуску программы. Клавиатура. Работа на клавиатуре Назначение клавиши <Пробел>.	Познавательная игра	Наблюдение, самостоятельная работа
	6.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Творческое моделирование	Наблюдение, самопроверка
	7.	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.	Творческое моделирование	Защита проекта
	8.	Назначение клавиш <Пробел>, <BACKSPACE>. Понятие «замкнутая область».	Занятие-конструирование	Наблюдение, самостоятельная работа
ноябрь	9.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Беседа Викторина	Наблюдение, самопроверка
	10.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Просмотр презентаций Творческое моделирование	Взаимопроверка
	11.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Конструирование.	Исследование Творческое моделирование	Взаимопроверка
	12.	Решение задач на развитие внимания. Знакомство с графическим редактором <i>Paint</i> .	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
декабрь	13.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Познавательная игра	Взаимопроверка
	14.	Понятие «информация». Способы представления и передачи информации.	Исследование	Взаимопроверка
	15.	Информация, способы получения и передачи информации. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	Исследование Творческое моделирование	Наблюдение, самопроверка
	16.	Множества.	Просмотр	Взаимопроверка

			презентаций	
январь	17.	Множества.	Исследование	Взаимопроверка
	18.	Множества. Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления.	Исследование Творческие задания	Взаимопроверка
	19.	Множества. Общий признак для группы предметов. Поиск «лишнего» предмета в группе предметов.	Исследование Творческие задания	Взаимопроверка
февраль	20.	Множества. Выделение существенного признака предмета. План и правила.	Просмотр презентаций игра	Наблюдение, самостоятельная работа
	21.	Выделение существенного признака предмета. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Снеговик»).	Просмотр презентаций практикум	Наблюдение, самопроверка
	22.	Множества. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цветы»).	Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	23.	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Домик»).	Просмотр презентаций Творческое моделирование	Взаимопроверка
март	24.	Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Слоник»).	Просмотр презентаций Творческое моделирование	Наблюдение, самопроверка
	25.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	26.	Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Космос»).	Творческое моделирование	Защита проекта
	27.	Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Верб»).	Беседа Творческое моделирование	Взаимопроверка

апрель	28.	Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цыплёнок»).	Исследование Творческое моделирование	Взаимопроверка
	29.	Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Дворик»).	Беседа Викторина	Взаимопроверка
	30.	Решение логических задач. Конструирование. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Машина»).	Познавательная игра	Наблюдение, самопроверка
	31.	Решение задач на развитие образного мышления. Понятие «Исполнитель». Конструирование по образцу и творческому замыслу.	Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
май	32.	Решение задач на развитие образного мышления. «Пример исполнителя».	Занятие-конструирование	Взаимопроверка
	33.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Познавательная игра	Защита проекта
	34.	Повторение изученного за год материала	Творческое моделирование	Защита проекта

3 класс

Месяц	Номер занятия	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
сентябрь	1.	Вводное занятие. Правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики. Компьютеры в жизни человека.	Просмотр презентаций Беседа	Наблюдение, самопроверка
	2.	Повторение. Компьютер и его основные	Беседа Викторина	Взаимопроверка

		устройства.		
	3.	Повторение. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Дворик»)	Занятие-конструирование	Самостоятельная работа
	4.	Понятие «информация».	Познавательная игра	Взаимопроверка
октябрь	5.	Передача и получение информации. Обмен короткими сообщениями в сети через Skype.	Занятие-конструирование	Наблюдение, самопроверка
	6.	Свойства информации. Обмен короткими сообщениями в сети через Skype.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	7.	Свойства информации. Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	8.	Кодирование информации.	Просмотр презентаций	Наблюдение, самостоятельная работа
ноябрь	9.	Свойства информации.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
	10.	Кодирование информации.	Творческое моделирование	Защита проекта
	11.	Кодирование информации. Знакомство с программой презентаций PowerPoint.	Занятие-конструирование	Взаимопроверка
	12.	Кодирование информации.	Просмотр презентаций	Наблюдение, самопроверка
декабрь	13.	Хранение информации. Работа в программе PowerPoint.	Просмотр презентаций	Наблюдение
	14.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Творческое моделирование	Защита проекта
	15.	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Конструирование.	Занятие-конструирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	16.	Базы данных. Работа в текстовом редакторе «Блокнот».	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
январь	17.	Базы данных. Работа в текстовом редакторе «Блокнот».	Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	18.	Поиск информации. (Работа с электронным словарем).	Занятие-конструирование	Наблюдение, самопроверка

	19.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Познавательная игра	Взаимопроверка
февраль	20.	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления.	Исследование	Взаимопроверка
	21.	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления.	Исследование	Взаимопроверка
	22.	Обучаемся, играя. Игровой урок. Работа на клавиатуре	Самостоятельная работа	Взаимопроверка
	23.	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления.	Просмотр презентаций	Взаимопроверка
март	24.	Учимся делать выводы.	Исследование	Наблюдение, самопроверка
	25.	Учимся делать выводы. Работа в программе PowerPoint.	Просмотр презентаций	Наблюдение, самостоятельная работа
	26.	Учимся делать выводы. Работа в программе PowerPoint.	Занятие-конструирование	Взаимопроверка
	27.	Обучаемся, играя. Игровой урок. Моделирование.	Просмотр презентаций	Наблюдение, самостоятельная работа
апрель	28.	Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления.	Просмотр презентаций	Наблюдение, самопроверка
	29.	Решение логических задач.	Творческое моделирование	Взаимопроверка
	30.	Способы представления информации. Таблицы. Значимость таблиц в жизни учащегося.	Познавательная игра	Взаимопроверка
	31.	Способы представления информации. Таблицы. Значимость таблиц в жизни учащегося.	Занятие-конструирование	Наблюдение, самопроверка
май	32.	Создание простейшего мультфильма «Автомобиль» (средствами программы разработки презентаций PowerPoint).	Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	33.	Создание простейшего мультфильма «Будильник» (средствами в программы разработки презентаций PowerPoint).	Творческое моделирование	Самостоятельная работа
	34.	Повторение изученного за год материала.	Творческое моделирование	Защита проекта

4 класс

Месяц	Номер занятия	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
сентябрь	1.	Вводный урок. Правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики.	Просмотр презентаций Беседа	Наблюдение, самопроверка
	2.	Компьютеры в жизни человека. Работа с мышью.	Самостоятельная работа	Наблюдение, самостоятельная работа
	3.	Повторение. Компьютер и его основные устройства.	Беседа Викторина	Наблюдение, самопроверка
	4.	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления.	Исследование практическая работа	Взаимопроверка
октябрь	5.	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Творческое моделирование	Взаимопроверка
	6.	Повторение. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	Просмотр презентаций Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
	7.	Работа в текстовом редакторе «Блокнот».	Просмотр презентаций практическая работа	Наблюдение, самостоятельная работа
	8.	Передача и получение информации.	Творческое моделирование	Защита проекта
ноябрь	9.	Свойства информации.	Презентация	Защита проекта
	10.	Хранение информации на компьютере. Папки и файлы.	Творческое моделирование Соревнование	Взаимопроверка
	11.	Кодирование информации.	Презентация Исследование	Взаимопроверка
	12.	Кодирование информации.	Практическая работа	Взаимопроверка
декабрь	13.	Кодирование информации. (Работа с программой разработки презентаций PowerPoint, разработка презентации).	Просмотр презентаций	Наблюдение, самостоятельная работа
	14.	Кодирование информации.	Практическая работа	Наблюдение, самопроверка
	15.	Кодирование информации. Составление таблицы. Способы представления информации.	Просмотр презентаций Практическая работа	Взаимопроверка

	16.	Кодирование информации. Составление таблицы. Значимость таблиц в жизни учащегося.	Просмотр презентаций Практическая работа	Наблюдение, самостоятельная работа
январь	17.	Хранение информации. (Работа в программе PowerPoint, доработка готовой презентации).	Творческое моделирование	Защита проекта
	18.	Хранение информации. (Работа в программе PowerPoint, доработка готовой презентации).	Творческое моделирование	Защита проекта
	19.	Обучаемся, играя. Игровой урок.	Беседа Творческое моделирование	Наблюдение, самостоятельная работа
февраль	20.	Компьютерные программы.	Творческое моделирование	Взаимопроверка
	21.	Компьютерные программы.	Презентация	Самостоятельная работа
	22.	Информация и органы чувств.	Презентация Познавательная игра	Взаимопроверка
	23.	Общение как информационный процесс.	Ролевая игра	Наблюдение, самопроверка
март	24.	Элементы логики. Слова-кванторы.	Познавательная игра	Взаимопроверка
	25.	Элементы логики. Слова-кванторы.	Познавательная игра	Защита проекта
	26.	Модель и её виды.	Творческое моделирование	Защита проекта
	27.	Модель и её виды.	Презентация Беседа	Взаимопроверка
апрель	28.	Моделирование.	Просмотр презентаций	Наблюдение, самопроверка
	29.	Моделирование.	Познавательная игра	Наблюдение, самостоятельная работа
	30.	Обучаемся, играя. Игровой урок. Моделирование.	Творческое моделирование	Самостоятельная работа
	31.	Координаты.	Просмотр презентации	Взаимопроверка
май	32.	Координаты.	Практическое занятие	Наблюдение, самопроверка
	33.	Обобщение. Игровые программы.	Творческое моделирование	Самостоятельная работа
	34.	Игровой урок.	Творческое моделирование	Защита проекта

2.5. Список используемой литературы

Авторская программа курса Тур С.Н., Бокучава Т.П. “Первые шаги в мире информатики”:

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Информатика. Методические рекомендации для учителя. 2–4 классы. Санкт – Петербург. “БХВ-Петербург”, 2009.
2. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Информатика. Учебник–тетрадь для ученика. 2 класс. Санкт – Петербург. “БХВ-Петербург”, 2009.
3. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Информатика. Учебник–тетрадь для ученика. 3 класс. Санкт – Петербург. “БХВ-Петербург”, 2009.

Литература для учителя

1. Концепция модернизации российского образования [/02.31/t45.htm](#)
2. «Новые информационные технологии для образования». Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. Издательство « Москва». 2000 г
3. Поташник М.М. Управление профессиональным ростом учителя в современной школе.– М., 2009
4. Тришина С. В. Информационная компетентность как педагогическая категория [Электронный ресурс]. ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛ «ЭЙДОС»

Интернет ресурсы

1. Сайт Министерства образования и науки Российской Федерации/Федеральные государственные образовательные стандарты: <http://mon.gov.ru/pro/fgos/>