

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа N 106»

« 28 »  «УТВЕРЖДАЮ»
20 22 г.
Директор
МБОУ СОШ N106
Боровская О.С.

Приказ № 205 от 28.07.2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Мой друг-компьютер"

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Уровень программы: базовый

Направленность программы: техническая

Срок реализации программы: 4 года

Разработано:
Педагогами начальных классов
МБОУ СОШ N106

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы - научно - техническая.

Уровень программы – базовый (возраст учащихся от 7 до 10 лет, срок освоения программы 4 года).

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Педагогическая целесообразность изучения дополнительной образовательной программы «Мой друг – компьютер» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Новизна данной программы определена федеральным государственным стандартом начального общего образования 2010 года и направлена на интеллектуальное развитие обучающихся, предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества

Формы аттестации и оценочные материалы.

Входной контроль - практическая работа на компьютере.

Текущий контроль - выполнение заданий на компьютере.

Итоговый контроль - выполнение проекта на компьютере.

Система оценивания предметных результатов

Способ фиксации учебных результатов - способ оценки – как правило, устный. При изложении оценки учитель отмечает недостатки выполненной работы, но основной акцент

делает на ее достоинства, чтобы у ребенка сформировалось ощущение успеха с целью исправления недостатков.

Критерии оценки результатов обучения.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

самостоятельность работы;
осмысленность действий;
разнообразие освоенных задач.

Цель курса: формирование первоначальных навыков работы с различной информацией, через использование возможностей компьютера и сети Интернет

Задачи:

1. дать представление о структуре и принципах работы компьютера, программного обеспечения;
2. привить навыки безопасного использования компьютера;
3. научить ориентироваться в незнакомых программах, поверхностно понять принципы представления звуковой, графической и текстовой информации на доступном языке, задолго до получения базовых знаний по сопутствующим предметам;
4. способствовать развитию логического и творческого мышления;
5. сформировать первичные навыки информационной культуры у обучающихся.

Курс «Мой друг - компьютер» предназначен для обучающихся 1-4 классов и рассчитан на 4 года обучения (1 час в неделю): 1 класс – 36 часа, 2-4 классы по 36 часа.

Возраст учащихся – 7-10 лет.

Срок реализации программы - 4 год.

Форма обучения - очная, групповая.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу в группе по 12 - 15 человек.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

1 класс

1. Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена (8 ч).
2. Навыки именования файлов, поиска, открытия. Организация рабочего пространства (компьютерный стол и обычная парта). Запуск приложений. Простейшие операции с информационными объектами (7 ч).
3. Опыт создания информационных объектов (рисунков, текст, звук, простейшая гиперструктура). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) (8 ч.)
4. Информационные технологии в окружающем мире (10 ч.)

1 класс

№ занятия	Тема занятия	Дата по плану	Основные виды учебной деятельности
1. Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена (8 ч).			
1	Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена		Знать правила техники безопасности Уметь применять их на практике
2	Группы клавиш и их назначение		Знать группы клавиш и их значение Уметь находить их на клавиатуре
3	Алфавитно – цифровые клавиши. Положение рук		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
4	Тренировка набора символов		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
5	Функциональные клавиши		Знать функциональные клавиши Уметь их нажимать в правильной последовательности
6	Вспомогательные клавиши Windows		Знать вспомогательные клавиши Windows Уметь находить их на клавиатуре
7	Дополнительная цифровая клавиатура		Знать назначение дополнительной цифровой клавиатуры Уметь включать и выключать дополнительную клавиатуру, набирать цифры
8	Приемы работы с текстом		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
2. Навыки именования файлов, поиска, открытия. Организация рабочего пространства (компьютерный стол и обычная парта). Запуск приложений. Простейшие операции с информационными объектами (7 ч).			
9	Упражнение «Диктант».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
10	Файлы и папки. Манипуляции с файлами		Знать что такое файл, папка Уметь создавать папки, переименовывать их, перемещать файлы в папки
11	Компьютерные программы		Знать компьютерные программы
12	Поиск фразы в тексте		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь находить фразы в тексте
13	Поиск фразы в тексте		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь находить фразы в тексте
14	Технология и безопасность работы		Знать правила техники безопасности Уметь применять их на практике
15	Рабочее пространство. Осанка.		Знать правила техники безопасности, как организовать свое рабочее, следить за своей осанкой пространство

			Уметь применять правила на практике
3.Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук, простейшая гиперструктура). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (8 ч).			
16	Игра «Раздели поровну»		Знать клавиши управления курсором Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
17	Анимация «Приемы работы с текстом».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре
18	Изображения на компьютере		Знать возможности компьютера при работе с изображениями
19	Редактирование растровых изображений		Знать как запускать растровый графический редактор Paint, его инструменты Уметь создавать изображения
20	Редактирование растровых изображений		Знать как запускать растровый графический редактор Paint, его инструменты Уметь создавать изображения
21	Представление звука в компьютере		Знать возможности компьютера при работе со звуковой информацией
22	Компьютерные Программы		Знать возможности игровых компьютерных программ
23	Игра «Музыкальные кирпичи»		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
4. 1. Информационные технологии в окружающем мире (10 ч.)			
24	Игра «Раскраска».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
25	Игра «Уборка комнаты».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
26	Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
27	Игра «Эволюция».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
28	Анимация «Огромные картинки».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
29	Упражнение «Классификация животных (контекстная клавиша)».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши

			Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
30-31	Упражнение «Выделение предметов по общим признакам».		Знать клавиши управления курсором, клавиши мыши, признаки выделения предметов Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
32-33	Упражнение «Вставь пропущенные слова».		Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши
34-36	Игра «Поиск фразы в тексте».		Уметь работать с правой и левой кнопкой мыши

Планируемые результаты реализации программы за 1 год обучения.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; формирование умений ставить цель
создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

2 класс

1. Отработка технологии слепого клавиатурного ввода текста на интегрированных уроках при изучении материала по русскому языку (9 ч).
2. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (9 ч).

3. Работа с простейшими исполнителями (9 ч).
4. Информационные технологии в окружающем мире (7ч.)

2 класс

№ занятия	Тема занятия	Дата по плану	Основные виды учебной деятельности
1. Отработка технологии слепого клавиатурного ввода текста на интегрированных уроках при изучении материала по русскому языку (9 ч.)			
1	Группы клавиш и их назначение		Знать группы клавиш, их назначение Уметь находить их на клавиатуре
2	Алфавитно – цифровые клавиши. Положение рук		Знать группы клавиш и их значение Уметь находить их на клавиатуре
3	Тренажер «Тренировка набора символов».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
4	Тренажер «Тренировка набора символов».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
5	Упражнение «Отдели предложения».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
6	Упражнение «Отдели предложения».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
7	Упражнение «Вставь пропущенные слова».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
8	Упражнение «Вставь пропущенные слова».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
9	Анимация «Приемы работы с текстом».		Знать правила раскладки пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
2. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (9 ч.)			
10	Игра «Музыкальные кирпичи».		Знать возможности игры «Музыкальные кирпичики» Уметь создавать мелодию
11	Анимация «Рисование».		Знать возможности графического редактора Paint Уметь создавать простые рисунки
12	Игра «Освобождение колобка».		Знать возможности игры Уметь работать с клавишами управления курсором
13	Игра «Нарисуй так же».		Знать возможности игры Уметь работать с клавишами управления курсором

14	Игра «Раздели поровну».		Знать возможности игры Уметь работать с клавишами управления курсором
15	Анимация «Приемы работы с текстом».		Знать возможности игры Уметь работать с клавишами управления курсором
16	Анимация «Изображения на компьютере».		Знать возможности игры, представление изображения в компьютере Уметь работать с клавишами управления курсором
17	Анимация «Представление звука в компьютере».		Знать возможности игры, представление звука в компьютере Уметь работать с клавишами управления курсором
18	Анимация «Компьютерные Программы».		Знать назначение компьютерных программ Уметь различать их по назначению
3. Работа с простейшими исполнителями (9 ч.)			
19	Исполнитель Черепашка и его команды		Знать что такое исполнитель Уметь запускать Черепашку
20	Команды вперед, назад		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
21	Команды «налево», «направо»		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
22	Черепашка рисует прямую		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
23	Черепашка меняет одежду		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
24	Много Черепашек на листе		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
25	Картина из Черепашек		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
26	Картина из Черепашек		Знать команды управления

			Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
27	Картина оживает		Знать команды управления Черепашкой Уметь вносить команды в личную карточку Черепашки и запускать программу на выполнение
4. Информационные технологии в окружающем мире (7 ч.)			
28	Компьютерные Программы		Знать компьютерные программы и их назначение
29-30	Анимация «Компьютерные Программы»		Знать компьютерные программы и их назначение
31	Моя библиотека		Знать структуру школьной библиотеки Уметь находить книгу (делать запрос)
32	Экскурсия «Школьная библиотека»		Знать структуру школьной библиотеки Уметь находить книгу (делать запрос)
33-34	Интернет		Знать образовательные возможности Интернета Уметь запускать браузер
35	Образовательные ресурсы сети Интернет		Знать образовательные возможности Интернета Уметь запускать браузер, находить информацию
36	Образовательные ресурсы сети Интернет		Знать образовательные возможности Интернета Уметь запускать браузер, находить информацию

Планируемые результаты реализации программы за 2 год обучения.

Личностные

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

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

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; формирование умений ставить цель? создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

3 класс

1. Простейшие операции с информационными объектами. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (10 ч).
2. Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений. Демонстрация мультимедиа-сочинения (12 ч).
3. Информационная безопасность. Компьютерные вирусы и борьба с возможностью их проникновения (4 ч.)
4. Проектная деятельность (8 ч.)

3 класс

№ занятия	Тема занятия	Дата по плану	Основные виды учебной деятельности
1. Простейшие операции с информационными объектами. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (10 ч).			
1	Игра «Музыкальные кирпичи».		Знать возможности игры Уметь запускать программу и создавать музыку
2	Рисование		Знать возможности графического редактора Paint Уметь запускать программу, создавать рисунки по образцу
3	Игра «Освобождение колобка».		Знать возможности игры, клавиши управления курсором Уметь запускать и создавать музыку
4	Игра «Нарисуй так же».		Знать возможности графического редактора Paint

			Уметь запускать программу, создавать рисунки по образцу
5	Игра «Раздели поровну».		Знать клавиши управления курсором Уметь работать с мышкой
6	Приемы работы с текстом		Знать приемы работы с текстом, раскладку пальцев на клавиатуре Уметь печатать двумя руками
7	Изображения на компьютере		Знать возможности компьютера при работе с изображениями (растровые и векторные редакторы)
8	Редактирование растровых изображений		Знать возможности растрового редактора Уметь редактировать графические изображения
9	Представление звука в компьютере		Знать представление звука в компьютере Уметь запускать звуковые файлы
10	Компьютерные Программы		Знать возможности компьютерных программ
2. Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений. Демонстрация мультимедиа-сочинения (12 ч.)			
11	Что такое сочинение		Знать что такое сочинение, раскладку пальцев на клавиатуре
12	Набор сочинения		Знать что такое сочинение, раскладку пальцев на клавиатуре Уметь работать двумя руками
13	Демонстрация мультимедиа - сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение
14	Разработка мультимедиа-сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение Уметь самостоятельно набирать и сохранять текст
15	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение Уметь самостоятельно набирать и сохранять текст
16	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение Уметь самостоятельно набирать и сохранять текст
17	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение Уметь самостоятельно создавать и сохранять рисунок
18	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение Уметь самостоятельно создавать и сохранять рисунок
19	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое мультимедиа-сочинение Уметь самостоятельно создавать и сохранять рисунок

20	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое гиперссылка Уметь создавать гиперссылку
21	Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений		Знать что такое гиперссылка Уметь создавать гиперссылку, сохранять сочинение
22	Защита своей работы		Знать что такое защита работы Уметь представлять свою работу
3. Информационная безопасность. Компьютерные вирусы и борьба с возможностью их проникновения (4 ч.)			
23	Информационная безопасность (показ фильма)		Иметь представление об информационной безопасности
24	Компьютерные вирусы (показ фильма)		Иметь представление о компьютерных вирусах
25	Антивирусные программы		Иметь представление о разновидностях антивирусных программ. Уметь запускать антивирусную программу
26	Работа и настройка антивирусных программ		Иметь представление о разновидностях антивирусных программ. Уметь запускать антивирусную программу и делать простейшую настройку
4. Проектная деятельность (8 ч.)			
27	История моей семьи (генеалогическое дерево).		Знать что такое генеалогическое дерево
28	Сбор информации и создание макета генеалогического дерева		Знать что такое генеалогическое дерево Уметь собирать информацию и создавать макет
29-30	Рисование генеалогического дерева		Знать возможности текстового редактора Уметь работать с графическими шаблонами
31-32	Рисование генеалогического дерева		Знать возможности текстового редактора Уметь работать с графическими шаблонами, вставлять текст
33	Рисование генеалогического дерева		Знать возможности текстового редактора Уметь работать с графическими шаблонами, вставлять текст
34	Рисование генеалогического дерева		Знать возможности текстового редактора Уметь работать с графическими шаблонами, вставлять текст, фотографии
35	Рисование генеалогического дерева		Знать возможности текстового редактора Уметь работать с графическими шаблонами, вставлять текст, фотографии
36	Защита своего проекта		Знать структуру защиты проекта

			Уметь представлять результат своей работы
--	--	--	---

Планируемые результаты реализации программы за 3 год обучения.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиа-сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

4 класс

1. Работа в Интернете, поиск информации, создание собственной библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете (6 ч).
2. Подготовка гипермедиа-поддержки выступления. Проведение выступления с опорой на самостоятельно созданную гипермедиа-поддержку (7 ч).
3. Работа с простейшими исполнителями. Использование конструкций «Повтори», «Если – то», «Если – то – иначе» (7 ч).
4. Проектная деятельность (14 ч.)

4 класс

№ занятия	Тема занятия	Дата по плану	Основные виды учебной деятельности
-----------	--------------	---------------	------------------------------------

1. Работа в Интернете, поиск информации, создание собственной библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете (6 ч.)		
1	Интернет – окно в мир	Иметь представление о возможностях Интернета
2	Поиск информации в Интернете	Знать образовательный сайт sc.edu.ru и уметь находить образовательные ресурсы на данном сайте
3	Поиск информации в Интернете	Уметь правильно организовывать поиск информации, делать запросы
4	Создание собственной библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете	Уметь создавать собственные библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете
5	Создание собственной библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете	
6	Создание собственной библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете	
2. Подготовка гипермедиа-поддержки выступления. Проведение выступления с опорой на самостоятельно созданную гипермедиа-поддержку (7 ч).		
7	Гипермедиа-поддержка выступления	Знать, что такое гипермедиа-поддержка. Уметь создавать гиперссылки в документе
8	Подготовка гипермедиа-поддержки выступления	Создание документа (сказка) с гиперссылками
9	Подготовка гипермедиа-поддержки выступления	Создание документа (сказка) с гиперссылками
10	Подготовка гипермедиа-поддержки выступления	Создание документа (сказка) с гиперссылками
11	Требования к публичному выступлению	Знать требования к публичному выступлению
12	Учимся выступать	Уметь публично выступать
13	Проведение выступления с опорой на самостоятельно созданную гипермедиа-поддержку	Уметь публично выступать с опорой на самостоятельно созданную гипермедиа-поддержку
3. Подготовка гипермедиа-поддержки выступления. Проведение выступления с опорой на самостоятельно созданную гипермедиа-поддержку (7 ч).		
14	Исполнитель Черепашка	Знать интерфейс и меню программы
15	Конструкция «Повтори»	Уметь задавать команды с помощью конструкции «Повтори»
16	Конструкция «Повтори»	Уметь задавать команды с помощью конструкции «Повтори»
17	Конструкция «Если – то»	Уметь задавать команды с помощью конструкции «Если - то»
18	Конструкция «Если – то»	Уметь задавать команды с помощью конструкции «Если - то»
19	Конструкция «Если – то – иначе»	Уметь задавать команды с помощью конструкции «Если – то – иначе»

20	Конструкция «Если – то – иначе»		Уметь задавать команды с помощью конструкции «Если – то – иначе»
4. Проектная деятельность (14 ч.)			
21	Программа «FloorPlan3D». Главное меню.		Знать интерфейс и меню программы
22	Эскиз дома.		Уметь работать с меню программы
23	Работа с тренировочным проектом.		Уметь добавлять предметы интерьера и сохранять проект
24	Коллекция ресурсов		Уметь добавлять в проект из коллекции ресурсов: стены, двери, крыши, окна, бытовая техника, мебель.
25	Электрооборудование.		Уметь добавлять в проект из коллекции ресурсов: электрооборудование
26	Объемное изображение (модель).		Знать объект «Камера» и уметь работать с ней.
27	Осмотр изнутри и снаружи.		Знать объект «Камера» и уметь работать с ней.
28	Создание собственного проекта (начало).		Уметь самостоятельно создавать эскиз, план. Уметь сохранять файлы.
29	Второй этаж и лестницы.		Уметь добавлять в проект из коллекции ресурсов: второй этаж, лестницы
30	Текстура материала.		Знать что такое текстура и уметь менять ее в коллекции ресурсов
31	Создание собственного проекта (продолжение).		Уметь работать с конструкцией дома и интерьером.
32	Создание собственного проекта (продолжение).		Уметь работать с конструкцией дома и интерьером.
33	Создание собственного проекта (продолжение).		Уметь работать с конструкцией дома и интерьером.
34-36	Представление созданных проектов. Обсуждение. Голосование и выбор лучших проектов по категориям.		Знать требования к публичному выступлению. Уметь представить свой проект. Уметь работать в команде. Ставить оценки в соответствии с требованиями к проекту по категориям. Уметь защищать свою точку зрения.

Планируемые результаты реализации программы к концу 4 класса.

В результате освоения данного учебного предмета младшие школьники овладеют следующими умениями и качествами личности:

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

На курсе обучающиеся будут развивать ряд познавательных функций. Это: механизмы организации и регуляции деятельности – развитие механизмов внимания, восприятия, памяти, мышления;

- зрительные и зрительно-пространственное восприятия;
- сложные координированные движения руки (кисти, пальцев);
- зрительно-моторные и слухо-моторные координации.

Организация деятельности занятий включает ряд последовательно реализуемых компонентов деятельности:

1. концентрацию внимания, восприятие инструкции (задания);
2. планирование работы (выполнение работы в определенной последовательности);
3. работу без отвлечений и переключений в течение определенного времени (во 2 классе – до 10 мин, в 3-4 – до 15 мин);
4. контроль действий по ходу выполнения работы, коррекцию работы;
5. возможность принятия помощи;
6. завершение и собственная оценка работы.

Для обеспечения эффективной организации внимания на курсе будут соблюдаться следующие условия:

1. включение в работу с компьютером предшествует 1,5-2-минутная подготовительная работа, обеспечивающая готовность (подготовку) к новому виду деятельности;

2. эффективное и качественное выполнение задания в значительной мере определяется четкостью, ясностью инструкции;
3. объем каждого задания рассчитан на 3-5 минут непрерывной работы в 1-2 классе и 5-8 минут в 3-4 классе;
4. работа ведется в индивидуальном темпе (особенно на начальных этапах при освоении навыков работ с мышью и клавиатурой);
5. после напряженной работы используются упражнения для снятия напряжения.

Отличительной особенностью курса является то, что в 3-4 классах учащиеся познакомятся с проектной деятельностью и будут выполнять проекты: 3 класс – «История моей семьи», 4 класс - «Я научился (мы научились)», «Наша страна».

Курс практико-ориентирован и в нем используются межпредметные связи: литература, русский язык, английский язык, география.

Организационно - педагогические условия реализации программы.

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://sc.edu.ru/>)
2. Программа FloorPlan3D
3. Исполнитель «Черепашка»

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Помещение кабинета информатики, его оборудование удовлетворяет требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2.2821-10, СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03).

В кабинете информатики 20 Рабочих станций для обучающихся и 1 Рабочая станция для учителя, снабженные стандартным комплектом: системный блок, монитор, клавиатура и мышь, привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/ видео входы/ выходы. Все компьютеры объединены в локальную сеть с возможностью выхода в Интернет.

Кабинет информатики укомплектован следующим периферийным оборудованием:

- интерактивная доска;
- принтер МФС (черно-белой печати, формата А4);
- мультимедийный проектор;
- цифровой фотоаппарат;
- акустические колонки;
- оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows 10
2. Пакет офисных приложений MS Office 2010

Перечень учебно-методических средств обучения.

Учебно-методическая литература для ученика

- 1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;

Учебно-методическая литература для учителя

- 1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;

- ❑ 2. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор игр. Справочник-практикум для 3,4 класса;
- ❑ 3. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Графический редактор «TUXPAINT” . Справочник-практикум для 3 класса;
- ❑ 4. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
- ❑ 5. А.В.Горячев, Дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D”. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
- ❑ 6. единая коллекция образовательных ресурсов.<http://school-collection.edu.ru/>

Список литературы для учителя.

1. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» № 4- 2007.- М: Образование и Информатика, 2007.-96 с.:ил
2. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
3. Горячев А.В. Программа «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии» // Официальный сайт ОС «Школа 2100»: <http://www.school2100.ru/uroki/elementary/inform.php>
4. Дендебер И.А., Извекова Е.В., Васильева Н.И. Фотография и видеосъемка в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения // Школа управления образовательным учреждением. – С.-Пб, 2013.- № 09 (29). – С.51.
5. Лобанов А. Догнать и ... опередить стандарты// Управление школой: Методический журнал для школьной администрации. – Издательский дом Первое сентября , 2013.- № 7-8.- С.57-59.
6. Ярмахов Б. Б. «1 ученик : 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.