

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области**  
**Администрация Тугулымского городского округа**  
**МАОУ Луговская СОШ № 24**

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО МАОУ  
Луговская СОШ №24

СОГЛАСОВАНО

Педсовет МАОУ Луговская  
СОШ №24

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ Луговская  
СОШ №24

---

Коркина Е.Г.  
Протокол №1 от «30»  
августа 2023 г.

---

Демина И.И.  
Протокол №1 от «31»  
августа 2023 г.

---

Ерастова И.В.  
Приказ №127 от «31»  
августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
(ID 2992713)

**учебного предмета «Мир информатики»**  
для обучающихся 2-3 классов

## Пояснительная записка

Рабочая программа «Мир информатики» адресована учащимся 2-3 классов и разработана на основе нормативных документов:

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 16.10.2009г. №373.

Приказа Министерства образования науки РФ от 26 ноября 2010г. №1241 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 16.10.2009г. №373.

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

**Актуальность** настоящей 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. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, школа должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

**Цель:** научить растущего человека самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи, используя возможности персонального компьютера.

### **Задачи:**

- знание возможностей компьютера как инструмента для практической деятельности;
- формирование операционного стиля мышления;
- формирование исследовательских навыков активного творчества с использованием передовых информационных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- умение анализировать и синтезировать учебные задачи, выделяя в ней логически самостоятельные части
- формирование мышления и творческих способностей.

### **Описание места учебного предмета**

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Занятия проводятся для учащихся младшего школьного возраста, носят преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса рассчитана на 2 года. Периодичность занятий – 1 раза в неделю. Общее количество 68 часа. Содержание программы не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

### **Информация о методах и формах работы по данной программе**

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

Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)

Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)

Практические методы (практические компьютерные работы)

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

#### **Формы работы:**

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

Индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику)

Коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие).

Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)

Парная форма.

#### **Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов**

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

#### Критерии оценивания рисунка

<b>Критерии оценивания</b>	<b>Баллы:</b>	<b>Интерпретация результата</b>
--------------------------------	---------------	-------------------------------------

Соответствие названия (темы) и содержания рисунка	2– рисунок не удовлетворяет данному критерию	5 -работа выполнена отлично; 4 – работа выполнена хорошо;
Оригинальность замысла	3– рисунок частично удовлетворяет данному критерию	3 – работа выполнена удовлетворительно;
Выбор цветовой гаммы		2 – рисунок нужно доработать.
Максимальное использование возможностей программы Paint	4 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию	
Раскрытие темы (наполнение содержанием)	Максимальное количество баллов: 5	
Соблюдение сроков работы над проектом		

Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
Установка ориентации листа в соответствии с заданием	<p><b>Оценка «отлично»</b> – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.</p> <p><b>Оценка «хорошо»</b> – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.</p> <p><b>Оценка «удовлетворительно»</b> – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p><b>Оценка «неудовлетворительно»</b> – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.</p>
Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)	
Наличие текста (согласно тематике)	
Использование элементов композиции и цветового оформления	
Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.	
Наличие элементов оформления документа путем форматирования	

шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.	
--	--

## **Ресурсное обеспечение программы**

### **Медиаресурсы**

Проектор, подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

Интерактивная доска – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.

### **Оборудование**

Нетбук – универсальное устройство обработки информации;.

Принтер – позволяет фиксировать информацию на бумаге.

Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.

Устройства вывода звуковой информации – аудиокolonки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.

### **Программное обеспечение**

Операционная система.

Файловый менеджер.

Антивирусная программа.

Программа-архиватор.

Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.

Программа разработки презентаций.

## **Планируемые результаты**

Требования к уровню подготовки обучающихся

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Миря информатики». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

### **Личностные результаты**

У обучающегося	Обучающийся получит возможность для формирования
----------------	--

<b>будут сформированы</b>	
<b>Внутренняя позиция школьника</b>	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления	
Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни	
Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности	
Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения	
Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ	

### Метапредметные

#### Познавательные универсальные действия

Выпускник научится	Выпускник получит возможность
<b>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</b>	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
<b>Умение выбрать основание для сравнения объектов</b>	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии

существенных признака	
<b>Умение выбрать основание для классификации объектов</b>	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
<b>Умение доказать свою точку зрения</b>	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
<b>Умение определять последовательность событий</b>	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
<b>Умение определять последовательность действий</b>	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
<b>Умение использовать знаково-символические средства</b>	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
<b>Умение кодировать и декодировать информацию</b>	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
<b>Умение понимать информацию, представленную в неявном виде</b>	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

### **Регулятивные универсальные действия**

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
<b>Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи</b>	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
<b>Умение контролировать свои действия</b>	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
<b>Умения планировать свои действия</b>	
планировать и выполнять	планировать и выполнять свои действия в

свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
<b>Умения оценивать свои действия</b>	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

### **Коммуникативные универсальные действия**

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
<b>Умение объяснить свой выбор</b>	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
<b>Умение задавать вопросы</b>	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

### **Предметные результаты**

Предметными результатами освоения программы «Мир информатики» являются следующие знания и умения:

#### Знать:

- правила поведения при работе с компьютером
- основные устройства компьютера
- понятие файла
- владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»
- название цветов, форм и размеров предметов
- понятие фрагмента рисунка
- точные способы построения геометрических фигур
- понятие пикселя и пиктограммы
- основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point.

#### Уметь:

- уверенно и легко владеть компьютером
- делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора
- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами
- работать с интерактивной доской
- вставлять картинки из файлов
- получать различные варианты решения для одной и той же задачи
- выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур
- создавать рисунки в графическом редакторе Paint
- уметь составлять презентации в программе Power Point



- создавать текстовые документы
- печатать текст
- редактировать текст
- вставлять рисунки, объект WordArt
- самостоятельно составлять композиции
- видеть ошибки и уметь их исправлять.

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, - применять правила безопасного поведения при работе с компьютером
- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы

### Тематический план программы

Основные разделы содержания	2 класс	3 класс
Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером	1	1
Компьютер и его устройство. Программы.	2	2
Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	31	0
Текстовый редактор Word	0	31
Редактор презентаций Power Point	0	0
<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

### Тематическое планирование 2 класс «Юный художник» (34 ч)

#### 1. Введение

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

## **2. Цели программы**

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью.

## **3. Задачи программы:**

развитие мышления и творческого воображения;  
эстетическое воспитание учащихся;  
привитие любви к искусству.

## **4. Содержание курса**

Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Компьютер и его устройство. Программы. (2 ч)

Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы (31 ч)

### Тематическое планирование программы

Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения		
			Предметные	Метапредметные	Личностные
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Придерживаться эстетических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером	Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта.  Организация компьютерного рабочего стола.  Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания.  Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности;  формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
Знакомство с графическим редактором Paint.	1	Интерфейс графического редактора и его	Использование готовых форм при создании и	Развитие логического и композиционного мышления,	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной

		основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.	редактировании изображений.	художественного вкуса.  Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	информационной среды.
Работа в программе Paint.	4	Интерфейс графического редактора.	Создание представления о компьютерной графике, графическом изображении, рисунке. Поиск и выделение необходимой информации	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения.	Положительное отношение к процессу познания.  Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности;  формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	3	Инструменты рисования.	Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых	2				

образцов рисунков.			редактора Paint.		
Графический редактор Paint. (Линии, орнамент, цвет)	3	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.	Развитие умений использования клавиши Shift для создания изображений в среде графического редактора Paint.	Развитие художественного вкуса, графического умения, умения использования специальных клавиш для создания изображений.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.
Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	3	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.  Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического редактора Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач,  самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	Поиск и выделение необходимой информации;  выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,  формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Копирование. Составление рисунков.	3	Инструменты рисования. Создание	Развитие умений использования инструментов	Развитие умения создавать информационные	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной

		рисунков с помощью инструментов Выделение.	графического редактора Paint.	модели объектов.	информационной среды.
Шрифт. Виды шрифтов.	2	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами.  Создание надписей в графическом редакторе.			
Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	3	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами.  Создание надписей в графическом редакторе.	Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического редактора Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач,	Поиск и выделение необходимой информации;  выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,  формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)	2	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.  Исправление		самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	

		ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.			
Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.	5	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.	Развитие умений использования инструментов графического редактора Paint.	Развитие умения создавать информационные модели объектов.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.

## Тематическое планирование

### 3 класс «Учимся печатать» (34 ч)

#### 1. Введение

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

#### 2. Цели программы:

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

#### 3. Задачи программы:

развитие навыков работы в текстовом редакторе

овладение навыков набора компьютерного текста

поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;

формирование навыка использования полученные знания, умения, навыки в жизни.



В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.).

#### 4. Содержание курса

Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Компьютер и его устройства (2 ч)

Текстовый редактор Word (31 ч)

#### Тематическое планирование программы

Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения		
			Предметные	Метапредметные	Личностные
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов

		которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	информации.	Примеры применения ПК в различных отраслях.	с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности;  формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
Знакомство с текстовым редактором Word.	1	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста.	<p>Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.</p> <p>Создавать несложные текстовые документы на родном языке.</p> <p>Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.</p>	<p>Формирование алгоритмического мышления.</p> <p>Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.</p>	<p>Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p>Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.</p>

Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	4	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.	Осуществлять планирование деятельности по решению информационных задач.  Создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач.  Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.  Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Меню «Файл»	3	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.	Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант. Освоение азов слепого метода печати десятью пальцами.	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	Поиск и выделение необходимой информации;  выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,  формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Меню «Главная» Редактирование текста.	2				
Набор текста.	3				
Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки.	6	Обучение вставке графических объектов	Определять инструменты текстового редактора для	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта.  Организация компьютерного рабочего	Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения

		(геометрических фигур) в текст.  Грамотное управление текстовым процессором.	выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	стола.  Примеры применения ПК в различных отраслях.	другим предметам и в жизни.
Оформление реферата.	2	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.  Создавать несложные текстовые документы на родном языке.  Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления.  Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.  Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Меню «Ссылки»	3	Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека.

			базовых операций по созданию текстовых документов.		
Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	2	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст.  Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.  Создавать несложные текстовые документы на родном языке.  Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления.  Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.  Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Творческий проект. Оформление брошюры.	5	Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование	Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в

		текста. Грамотное управление текстовым процессором.			коллективной деятельности.  Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.
--	--	---	--	--	---

## Тематическое планирование

### 4 класс «Мастер презентации» (34 ч)

#### 1. Введение

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации . Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление наглядной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

#### 2. Цели программы

Целью программы является привитие навыков работы на компьютере, использование полученных знаний (создание презентаций) на других предметах.

#### 3. Задачи программы:

изучение принципов работы при создании презентаций

формирование работы в сети Internet

развитие памяти, внимания, образного мышления, творческого воображения

развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем

овладение навыков работы с основными прикладными программами;

#### 4. Содержание курса

Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Компьютер и его устройства (2 ч)

Редактор презентаций Power Point (32 ч)

### Тематическое планирование программы

Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения		
			Предметные	Метапредметные	Личностные
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта.  Организация компьютерного рабочего стола.  Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания.  Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация



					<p>сведений из личного жизненного опыта информационно й деятельности;</p> <p>формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ</p>
Знакомство редактором презентаций Power Point.	1	Интерфейс MSOfficePowerP oint.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Умение создавать информационные модели.	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия.
Работа в программе Power Point.	4	<p>Изучение меню программы.</p> <p>Сопоставление с ранее изученными программными средствами пакета MSOffice.</p> <p>Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе.</p>	Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	<p>Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания.</p> <p>Формирование алгоритмического и творческого мышления</p>	<p>Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации,</p>

					формирование чувства ответственности за качество личной информационно й среды
Правила составления презентации.	3	Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов.	<p>Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.</p> <p>Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.</p>	<p>Умение создавать информационные модели.</p> <p>Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания.</p> <p>Формирование алгоритмического и творческого мышления</p>	<p>Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия.</p> <p>Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационно й среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационно</p>

					й среды
Творческий проект «Я»	2	<p>Введение в проект.</p> <p>постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p> <p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p> <p>Обсуждение проектных работ.</p>	<p>Формирование умений:</p> <p>самостоятельно генерировать идеи,</p> <p>находить несколько вариантов решения проблемы,</p> <p>устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p>Развитие основных навыков использования компьютерных устройств.</p> <p>Формирование информационной и алгоритмической культуры.</p> <p>Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.</p>	<p>Формирование умения:</p> <p>- планировать последовательность действий для достижения цели,</p> <p>- использовать различные средства самоконтроля,</p> <p>- выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности,</p> <p>- создавать информационные модели.</p> <p>Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.</p>	<p>Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.</p> <p>Формирование навыков делового партнерского общения.</p> <p>Развитие умений</p> <p>- находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта,</p> <p>- вести дискуссию,</p> <p>- отстаивать свою точку зрения,</p>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>- находить компромисс,</li> <li>- уверенно держать себя во время выступления,</li> <li>- использовать средства наглядности при выступлении,</li> <li>- отвечать на вопросы.</li> </ul>
<p>Возможности программы Power Point(добавление картинок, арт текстов).</p>	3	<p>Проведение аналогии форматирования текста с MSOffice Word. Знакомство с объектами WordArt. Аналогия форматирования текста с Word.</p> <p>Работа с графическими изображениями.</p>	<p>Развитие умений форматирования текста в MSOfficePowerPoint, работы с декоративным текстом. Формирование умений вставки готовых фигур и рисунков.</p>	<p>Умение создавать информационные модели.</p> <p>Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания.</p> <p>Формирование алгоритмического и творческого мышления</p>	<p>Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия.</p> <p>Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой</p>

					личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационно й среды
Творческий проект «Моя семья»	3	<p>Введение в проект.</p> <p>постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p> <p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p> <p>Обсуждение проектных работ.</p>	<p>Формирование умений:</p> <p>самостоятельно генерировать идеи,</p> <p>находить несколько вариантов решения проблемы,</p> <p>устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p>Развитие основных навыков использования компьютерных устройств.</p> <p>Формирование информационной и алгоритмической</p>	<p>Формирование умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать последовательность действий для достижения цели,</li> <li>- использовать различные средства самоконтроля,</li> <li>- выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности,</li> <li>- создавать информационные модели.</li> </ul> <p>Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.</p>	<p>Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.</p> <p>Формирование навыков делового партнерского общения.</p> <p>Развитие умений</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- находить и исправлять ошибки в работе других участников</li> </ul>

			<p>культуры.</p> <p>Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.</p>		<p>проекта,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вести дискуссию,</li> <li>- отстаивать свою точку зрения,</li> <li>- находить компромисс,</li> <li>- уверенно держать себя во время выступления,</li> <li>- использовать средства наглядности при выступлении,</li> <li>- отвечать на вопросы.</li> </ul>
<p>Возможности программы Power Point(добавление эффектов анимации).</p>	3	<p>Знакомство с понятием «анимация». Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах</p>	<p>Формирование умений по настройке анимации.</p>	<p>Умение создавать информационные модели.</p> <p>Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания.</p> <p>Формирование алгоритмичес</p>	<p>Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия.</p> <p>Формирование навыков</p>

				кого и творческого мышления	создания и поддержки индивидуальной информационно й среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационно й среды
Творческий проект «Мой посёлок»	5	<p>Введение в проект. постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p> <p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p>	<p>Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p>Развитие основных</p>	<p>Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные</p>	<p>Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.</p> <p>Формирование навыков делового партнерского</p>

		<p>Обсуждение проектных работ.</p>	<p>навыков использования компьютерных устройств.</p> <p>Формирование информационной и алгоритмической культуры.</p> <p>Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.</p>	<p>модели.</p> <p>Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.</p>	<p>общения.</p> <p>Развитие умений</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта,</li> <li>- вести дискуссию,</li> <li>- отстаивать свою точку зрения,</li> <li>- находить компромисс,</li> <li>- уверенно держать себя во время выступления,</li> <li>- использовать средства наглядности при выступлении,</li> <li>- отвечать на вопросы.</li> </ul>
--	--	------------------------------------	---	---	---



<p>Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.</p> <p>Презентации с вложениями. Гиперссылки.</p>	<p>2</p>	<p>Работа с информацией, полученной через интернет.</p>	<p>Формирование умений:</p> <p>самостоятельно генерировать идеи,</p> <p>находить несколько вариантов решения проблемы,</p> <p>устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p>Развитие основных навыков использования компьютерных устройств.</p> <p>Формирование информационной и алгоритмической культуры.</p>	<p>Формирование умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать последовательность действий для достижения цели,</li> <li>- использовать различные средства самоконтроля,</li> <li>- выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности,</li> <li>- создавать информационные модели.</li> </ul>	<p>Формирование умения</p> <p>инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.</p>
<p>Творческий проект «Моя страна».</p>	<p>5</p>	<p>Введение в проект.</p> <p>постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p>	<p>Формирование умений:</p> <p>самостоятельно генерировать идеи,</p> <p>находить несколько вариантов решения</p>	<p>Формирование умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать последовательность действий для достижения цели,</li> <li>- использовать различные средства самоконтроля,</li> </ul>	<p>Формирование умения</p> <p>инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать</p>

		<p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p> <p>Обсуждение проектных работ.</p>	<p>проблемы, устанавливать причинно- следственные связи.</p> <p>Развитие основных навыков использования компьютерных устройств.</p> <p>Формирование информационной и алгоритмической культуры.</p> <p>Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.</p>	<p>- выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные модели.</p> <p>Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.</p>	<p>вопросы.</p> <p>Формирование навыков делового партнерского общения.</p> <p>Развитие умений</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта,</li> <li>- вести дискуссию,</li> <li>- отстаивать свою точку зрения,</li> <li>- находить компромисс,</li> <li>- уверенно держаться во время выступления,</li> <li>- использовать</li> </ul>
--	--	---	--	---	---

					средства наглядности при выступлении,  - отвечать на вопросы.
--	--	--	--	--	--