

Управление образования Администрации Амурского муниципального района  
Хабаровского края  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №3 г. Амурска  
Амурского муниципального района Хабаровского края

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУ СОШ №3 г. Амурска  
Л.Ю. Марышкина  
2014 год



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности  
«Информатика для всех»**

**Направление «Научно – познавательное»  
1-4 класс  
начального общего образования  
на 2014-2019 учебный год**

**Составитель:**  
Сотникова Алина Петровна,  
учитель математики и информатики  
МБОУ СОШ №3 г. Амурска

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности научно-познавательной направленности «Увлекательный мир информатики» составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ "Об образовании в РФ".
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования 2010 год;
- Примерная образовательная программа начального общего образования 2100г.

### Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

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.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

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.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

### Общая характеристика курса

Программа «Увлекательный мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 1-4 классов.

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

### Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

### Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).

2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам

### **Место курса во внеурочной деятельности**

Занятия проводятся по группам в количестве 15 человек, 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 4 года.

Объем курса – 135 часов. В 1 классе – 33 часа, во 2-4-х классах по 34 часа.

Программы имеет 2 варианта тематического планирования.

1 вариант предназначен для детей, которые имеют представление о компьютере и имеют определенный опыт практической работы.

2 вариант для детей, которые не имеют дома компьютера, имеют только общее представление о нем, не имеют опыта практической деятельности.

### **Планируемые результаты обучения**

#### **Предметные образовательные результаты**

В результате освоения курса информатики школьники

*получат представление:*

- о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
- о мировых сетях распространения и обмена информацией,
- о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);

*будут сформированы:*

- основы алгоритмической культуры;
- навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),
- представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики.

- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.  
*Ученик научится:*

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Ученик получит возможность:

- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

#### **Метапредметные образовательные результаты**

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ.

#### Познавательные УУД

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов;

создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров;

хранение и обработка информации в базах данных;

поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);

- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств.

#### Регулятивные УУД

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;

планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;

прогнозирование – предвосхищение результата;

контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);

коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

#### Коммуникативные УУД

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;

умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

#### **Личностные образовательные результаты**

- 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;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- 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 увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- 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;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **Формы контроля**

Анкетирование

Тестирование

Написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT)

Редактирование текстов

Создание презентаций POWER POINT

Конкурсы работ учащихся

Выставки

Конференции

Презентации и т.д.

Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях:

игра «Умники и умницы»

игра по станциям «Веселая информатика»

игра «Открытие видов информации»

«Путешествие в страну Зазеркалье»

«Юные информатики».

### **Содержание курса «Информатика для всех»**

#### **1 год обучения**

##### Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

##### Виды информации и действия с ней.

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

##### Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

##### Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

### Создаем текст

Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объяснение. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье».

## **2 год обучения**

### Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

### Множество

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

### Графы

Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».

### Интернет и его возможности

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

### Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

### Алгоритмика

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

### Компьютерные игры

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

## **3 год обучения**

### Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

### Работа с рисунком и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир», «Космос». Создание рисунка на свободную тему.

### Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир», «Космос». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

### Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета.

Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”.  
Мультипликационный сюжет на свободную тему.

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

**4 год обучения**

Работа с графической информацией.

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

Работа со звуковой информацией.

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Создание простейших мультимедийных проектов.

Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Скачки”, “Космос”, “Домик в деревне”, “Регулируемый перекресток”, “Игра хоккей”, “Фигурное катание”; кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

**Учебно - тематическое планирование**

**1 вариант**

**1 год обучения 33 часа**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>№1</b>	<b>Введение.</b>	<b>1</b>
1	Компьютер и безопасность.	1
<b>№2</b>	<b>Виды информации и действия с ней.</b>	<b>6</b>
2	Человек и информация.	1
3	Получение и передача информации.	1
4	Поиск и обработка информации.	1
5	Кодирование информации.	1
6	Игра «Открытие видов информации»	2
<b>№3</b>	<b>Знакомство с компьютером.</b>	<b>8</b>
7	Роль компьютера в жизни человека.	1
8	Основные устройства компьютера.	1
9	Игра «Покупка компьютера»	1
10	Управляем мышью.	1
11	Наш помощник - клавиатура.	1
12	Знакомимся с операционной системой.	3
<b>№4</b>	<b>Учимся рисовать</b>	<b>9</b>
13	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2
14	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	3
15	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	2



16	Игра «Сказочное существо»	2
<b>№5</b>	<b>Создаем текст</b>	<b>9</b>
17	Знакомство с программой WORD	2
18	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	3
19	Работа с фрагментами текста.	1
20	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	2
21	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>33</b>

### 2 год обучения 34 часа

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
<b>№1</b>	<b>Вводное занятие.</b>	<b>1</b>
1	Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
<b>№2</b>	<b>Множество</b>	<b>2</b>
<b>№3</b>	<b>Графы. Игра «Выращивание дерева».</b>	<b>1</b>
<b>№4</b>	<b>Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе»</b>	<b>4</b>
<b>№5</b>	<b>Выступление перед первоклассниками с инсценированной сказкой.</b>	<b>2</b>
<b>№6</b>	<b>Интернет и его возможности</b>	<b>7</b>
6	Интернет и его роль в жизни человека	1
7	Поиск информации через интернет	2
8	Работа с информацией, полученной через интернет.	3
9	Как защитить компьютер.	1
<b>№7</b>	<b>Создаем презентацию</b>	<b>10</b>
10	Знакомство с программой Power Point.	1
11	Создание и дизайн слайда.	3
12	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	3
13	Создание презентации на заданную тему.	3
<b>№8</b>	<b>Алгоритмика</b>	<b>3</b>
14	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	2
15	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	1
<b>№9</b>	<b>Компьютерные игры</b>	<b>2</b>
16	Основные жанры и классификация компьютерных игр.	1
17	Развивающие компьютерные игры.	1
<b>№10</b>	<b>Игра «Юные информатики»</b>	<b>2</b>
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>

### 3 год обучения – 34 часа

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	2
3	Работа с рисунком и формами Черепашки.	8
4	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	8
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	8
6	Работа с текстом.	5
7	Игра «Умники и умницы»	2

<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>
--------------	-----------

**4 год обучения – 34 часа**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2	Работа с текстом.	2
3	Работа с графической информацией.	3
4	Работа со звуковой информацией.	2
5	Создание простейших мультимедийных проектов.	12
6	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	12
7	Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.	2
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>

**2 вариант  
Тематический план учебной дисциплины  
1 класс**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
	<b>Введение.</b>	<b>1</b>
1	Компьютер и безопасность.	1
	<b>Виды информации и действия с ней.</b>	<b>4</b>
2	Человек и информация.	1
3	Информационные процессы	1
4	Игра «Виды информации»	1
5	Проект «Виды информации»	1
	<b>Знакомство с компьютером.</b>	<b>8</b>
6	Роль компьютера в жизни человека.	1
7	Основные устройства компьютера.	1
8	Игра «Покупка компьютера»	1
9	Управляем мышью.	1
10	Наш помощник- клавиатура.	1
11-13	Знакомимся с операционной системой.	3
	<b>Учимся рисовать</b>	<b>10</b>
14-15	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2
16-18	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	3
19-21	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	3
22-23	Игра «Сказочное существо»	2
	<b>Создаем текст</b>	<b>9</b>
24	Работа с клавиатурным тренажером	1
25-26	Знакомство с программой WORD	2
27-29	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	3
30-31	Работа с фрагментами текста.	2
32-33	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	2
34	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>

## 2 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2	Роль компьютера в жизни человека	1
<b>Учимся рисовать – 4ч</b>		
3	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	1
4-5	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	2
6	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	1
<b>Создаем текст – 4ч</b>		
7	Знакомство с программой WORD	1
8	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	1
9	Работа с фрагментами текста.	1
10	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	1
<b>Интернет и его возможности – 6ч</b>		
11	Интернет и его роль в жизни человека.	1
12-13	Поиск информации через Интернет	2
14-15	Работа с информацией, полученной через Интернет	2
16	Как защитить компьютер	1
<b>Создаем презентацию – 12ч</b>		
17	Знакомство с программой Power Point.	1
18-20	Создание и дизайн слайда.	3
21-23	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	3
24-26	Создание презентации на заданную тему.	3
27-28	Создание (инсценирование) сказки	2
<b>Алгоритмика – 3ч</b>		
29-30	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	2
31	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	1
<b>Компьютерные игры – 2ч</b>		
32	Основные жанры и классификация компьютерных игр.	1
33	Развивающие компьютерные игры.	1
34	Игра «Юные информатики»	2
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>

## 3 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2	Роль компьютера в жизни человека	1
<b>Учимся рисовать – 3ч</b>		
3	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	1
4	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	1
5	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	1
<b>Создаем текст – 3ч</b>		

6	Знакомство с программой WORD	1
7	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	1
8	Работа с фрагментами текста.	1
<b>Создаем презентацию – 4ч</b>		
9	Знакомство с программой Power Point.	1
10	Создание и дизайн слайда.	1
11	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	1
12	Создание презентации на заданную тему.	1
<b>Интернет и его возможности – 5ч</b>		
13	Интернет и его роль в жизни человека.	1
14-15	Поиск информации через Интернет	2
16-17	Работа с информацией, полученной через Интернет	2
<b>Интегрированная среда ПервоЛого</b>		
18-19	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	2
20-26	Работа с рисунком и формами Черепашки.	7
27-33	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	7
34	Игра «Умники и умницы»	1
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>

#### 4 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2	Роль компьютера в жизни человека	1
<b>Учимся рисовать – 3ч</b>		
3	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	1
4	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	1
5	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	1
<b>Создаем текст – 3ч</b>		
6	Знакомство с программой WORD	1
7	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	1
8	Работа с фрагментами текста.	1
<b>Создаем презентацию – 4ч</b>		
9	Знакомство с программой Power Point.	1
10	Создание и дизайн слайда.	1
11	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	1
12	Создание презентации на заданную тему.	1
<b>Интернет и его возможности – 5ч</b>		
13	Интернет и его роль в жизни человека.	1
14-15	Поиск информации через Интернет	2
16-17	Работа с информацией, полученной через Интернет	2
<b>Интегрированная среда ПервоЛого -17ч</b>		
18-19	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	2
20-26	Работа с рисунком и формами Черепашки.	7
27-33	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	7

34	Игра «Умники и умницы»	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>

### Информационно – методическое обеспечение

#### Материально-техническое обеспечение реализации программы

Программы – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого.

Технические средства - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет; музыкальный центр; магнитофон; телевизор; фотоаппарат.

#### Список литературы

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
4. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
5. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
6. 9.Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Начальное общее образование./ Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004
7. 10.Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10.
8. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
9. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
10. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
11. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
12. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
13. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.

#### Дополнительная и справочная литература

1. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.
3. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа плюс До и После. – М. 2007, № 7. С. 8-11.
4. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30.
5. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. - М.2008. № 1.С.56-58

#### Интернет – ресурсы.

[www.bezpeka.com/ru](http://www.bezpeka.com/ru) – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности  
ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)