МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования Вологодской области управление образования администрации Тотемского муниципального округа

МБОУ "Тотемская СОШ № 3" "

СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДЕНО

педагогический совет директор школы

МБОУ "Тотемская СОШ №3" Полысаева Г. П.

протокол №1 приказ № 175 от «30» августа 2023 г. от «30» августа 2023 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир информатики»

для детей от 1 до 8 лет (1-2 классы) срок реализации: 1 год



Составитель программы: Белозерова Екатерина Алексеевна Учитель информатики

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности информатики» составлена основе требований Федерального на государственного общего образовательного стандарта основного образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»).

В настоящее время 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. Обучение в пределах внеурочной деятельности может 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 проявляют 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. Этим и обуславливается актуальность программы.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности обучающегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности обучающихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

В дополнение к программе была разработана система оценивания планируемых результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начальной школы второго поколения.

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся

1-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Направленность программы «Мир информатики» – общеинтеллектуальная.

Основные цели и задачи программы:

Цель программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика» - развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT; SCRATCH.
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Место программы «Мир информатики» в учебном плане.

Программа рассчитана на 34 часа в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 30 минут. Содержание предмета отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от обучающихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

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 программы обеспечением.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся младшего школьного возраста (непрерывная работа за ПК не более 15 мин.) и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Во время занятия обязательными являются

физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 1 год.

Основные принципы реализации программы:

(совпадают с основными принципами, названными в образовательной программе школы)

- гуманитаризация процесса образования,
- открытости образовательного учреждения.
- взаимодействия субъектов образования,
- демократизация деятельности,
- соответствие образовательным потребностям школьников,
- научность и интегративность в организации обучения,
- преемственность и систематичность в содержании образования,
- информатизации образовательного процесса,
- продвигающего мотивированного обучения,
- вариативность, индивидуализация и дифференциация в образовании,

Каждый ученик в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями может знать (понимать), уметь использовать полученные знания в практической деятельности и в повседневной жизни, для саморазвитии и дальнейшего обучения. Непременным является усвоение обучающимися обязательного минимума содержания программы, овладения ключевыми компетенциями.

Методы и формы 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)
- Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)
- Парная форма

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы POWER POINT;
- Основные блоки клавиш;
- понятие информации, свойства информации;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- должны уметь:
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с разными видами информации
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации;
- запускать операционные системы Windows. Linux;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет),

сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
 осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, окружающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного ученого предмета.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этических нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Регулятивные УУД:

- самостоятельно формулировать тему и цели занятия;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи.
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметными результатами освоения программы «Занимательная информатика» являются следующие знания и умения:

Обучающиеся должны 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;
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода-вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемы при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Обучающиеся должны 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;
- 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.

Обучающиеся 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 компьютерами.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время 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. Обучение в пределах внеурочной деятельности может 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 проявляют 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. Этим и обуславливается актуальность программы.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности обучающегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности обучающихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

В дополнение к программе была разработана система оценивания планируемых результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начальной школы второго поколения.

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

- 1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);
- 3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. М.: Вентана Граф, 2011 г.
- 4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. М.: Просвещение, $2010 \, \Gamma$.;
- 5. Инструктивно методического письма «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год».
- 6. СанПиНа 2.4.2. 2821 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);
- 7. Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Направленность программы «Занимательная информатика» общеинтеллектуальная.

Основные цели и задачи программы:

Цель программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика» - развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT; SCRATCH.
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Место «Занимательная информатика» в учебном плане.

Программа рассчитана на 34 часа в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 30 минут. Содержание предмета отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от обучающихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

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 программы обеспечением.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся младшего школьного возраста (непрерывная работа за ПК не более 15 мин.) и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 1 год.

Основные принципы реализации программы:

(совпадают с основными принципами, названными в образовательной программе школы)

- гуманитаризация процесса образования,
- открытости образовательного учреждения.
- взаимодействия субъектов образования,
- демократизация деятельности,
- соответствие образовательным потребностям школьников,
- научность и интегративность в организации обучения,
- преемственность и систематичность в содержании образования,
- информатизации образовательного процесса,
- продвигающего мотивированного обучения,
- вариативность, индивидуализация и дифференциация в образовании,

Каждый ученик в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями может знать (понимать), уметь использовать полученные знания в практической деятельности и в повседневной жизни, для саморазвитии и дальнейшего обучения. Непременным является усвоение обучающимися обязательного минимума содержания программы, овладения ключевыми компетенциями.

Методы и формы 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)
- Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)
- Парная форма

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы POWER POINT;
- Основные блоки клавиш;
- понятие информации, свойства информации;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- должны уметь:
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с разными видами информации
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации;
- запускать операционные системы Windows. Linux;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, окружающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного ученого предмета.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этических нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Регулятивные УУД:

- самостоятельно формулировать тему и цели занятия;

- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи.
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметными результатами освоения программы «Занимательная информатика» являются следующие знания и умения:

Обучающиеся должны 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;
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;

- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода-вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемы при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Обучающиеся должны 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;
- 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.

Обучающиеся 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 компьютерами.

Тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Количеств	о часов		
		теория	практика		
1	Правила поведения и техника безопасности при	1	0		
	работе с компьютером				
2	Компьютер и его устройство. Программы.	2	2 0		
3	Графический редактор Paint. Составление	2	2 13		
	рисунков на заданные темы				
4	Текстовый редактор Word	2	6		
5	Редактор презентаций Power Point	2	6		
	Итого		34		

Календарно-тематическое планирование

Тема	Кол-во	Основное		Результаты обучени	ІЯ
	часов	содержание	Предметные	Метапредметные	Личностные
Правила техники безопасности.		Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формировани е навыков и умений безопасного и целесообразн ого 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 действительност и 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.	Формировани е представлени я о компьютере как универсально м 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 информационно й деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта

		T	T		1
					информационно
					й деятельности;
					формирование готовности к
					продолжению
					обучения с
					использованием
					ИКТ
Знакомство с	1	Интерфейс	Использовани	Развитие	Формирование
графическим		графического	е готовых	логического и	критического
редактором		редактора и его	форм при	композиционного	отношения к
Paint.		основные	создании и	мышления,	информации,
		объекты.	редактирован	художественного	навыков
		Панель	ии	вкуса.	создания и
		палитра.	изображений.		поддержки
		Панель		Развитие основных	индивидуальной
		инструменты.		навыков и умений	информационно
		Настройка		использования	й среды.
		инструментов		компьютерных	
		рисования.		устройств	
		Создание			
		рисунков с			
		помощью			
		инструментов.			
Работа в	2	Интерфейс	Создание	Развитие	Положительное
программе		графического	представлени	логического и	отношение к
Paint.		редактора.	ЯО	композиционного	процессу
			компьютерно	мышления,	познания.
			й графике,	художественного	Φ.
			графическом	вкуса,	Формирование
			изображении,	графического	понятия связи
			рисунке.	умения.	различных
			Поиск и		явлений,
			выделение		процессов, объектов с
			необходимой		
			информации		информационно
					й деятельностью
					человека;
					актуализация сведений из
					личного
					жизненного
					опыта информационно
					й деятельности;
					и делтельности,
					формирование
					готовности к
					продолжению
					обучения с
1	1	1	I .	ı	

				использованием ИКТ
Функция раскрашивани я при помощи графического редактора.	1	Инструменты рисования.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
Графический редактор Paint. Раскрашивани е готовых образцов рисунков.	2		модели объектов	
Графический	1	Инструменты	Развитие	Формирование
редактор		рисования.	художественного	критического
Paint.(Линии,		Создание	вкуса,	отношения к
орнамент,		рисунков с	графического	информации,
цвет)		помощью	умения, умения	навыков
		клавиши Shift.	использования	создания и
			специальных	поддержки
			клавиш для	индивидуальной информационно
			создания изображений.	й среды.
Проект.	2	Простейший	Формирование	Поиск и
(Создание	2	графический	алгоритмического	выделение
проектов на		редактор Paint,	мышления, умения	необходимой
тему:		инструменты	создавать	информации;
«Времена		создания	информационные	
года», «Моя		простейших	модели объектов,	выбор наиболее
семья», «Моя		графических	применять	эффективных
школа», «Моя		объектов.	начальные навыки	способов
страна»)			по использованию	решения задач в
		Исправление	компьютера для	зависимости от
		ошибок и	решения задач,	конкретных
		внесение		условий,
		изменений.	самостоятельное	
		Работа с	создание способов	формирование
		фрагментами:	решения проблем	чувства
		удаление,	творческого и	ответственности
		перемещение,	ПОИСКОВОГО	за качество личной
		копирование. Преобразовани	характера.	личнои информационно
		е фрагментов.		й среды
Копирование.	2	Инструменты	Развитие умения	Формирование
Составление	_	рисования.	создавать	критического
рисунков.		Создание	информационные	отношения к
		рисунков с	модели объектов.	информации,
		помощью		навыков
		инструментов		создания и
		Выделение.		поддержки
				индивидуальной

			информационно
2	Графический редактор Раіпt, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе. Простейший графический редактор Раіпt, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление,	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.	й среды. Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационно й среды
1	копирование. Преобразовани е фрагментов. Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
1	Правила ввода и удаления символов. Создание	Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
	1	редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе. Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразовани е фрагментов. Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.	редактор Раіпt, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе. 1 Простейший графический редактор Раіпt, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование Преобразовани е фрагментов. 1 Вводить информацию в компьютера для решения проблем творческого и поискового характера. Умение применять начальные навыки по использованию творческого и поискового характера. Умение применять начальные навыки по использованию компьютер для решения простых информацию в компьютер с по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Развивают догическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.

		11	1	T	<u> </u>
		Изменение			
		начертания и			
		цвета текста.			
		Вставка			
		геометрически			
Набор текста.	2	х фигур.	Формировани	Способствовать	Поиск и
Haoop Tekera.	2		е умений и	расширению	выделение
			навыков	кругозора	необходимой
			набора текста	учащихся,	информации;
			на	повышению их	ппформации,
			клавиатуре:	интеллекта,	выбор наиболее
			строчные	оценивать и	эффективных
			буквы,	корректировать	способов
			заглавные,	свою деятельность.	решения задач в
			смешанный	контролировать	зависимости от
			вариант.	уровень	конкретных
			Освоение азов	сформированности	условий,
			слепого	навыков набора	
			метода печати	текстовой	формирование
			десятью	информации с	чувства
			пальцами.	клавиатуры.	ответственности
					за качество
					личной
					информационно
					й среды,
					формирование готовности к
					продолжению
					обучения с
					использованием
					ИКТ.
Меню	1	Обучение	Определять	Расширение	Интерес к
«Вставка»		вставке	инструменты	кругозора	информатике и
Создание		графических	текстового	учащихся,	ИКТ,
пригласитель		объектов	редактора для	повышению их	стремление
ной открытки.		(геометрически	выполнения	интеллекта.	использовать
		х фигур) в	базовых		полученные
		текст.	операций по	Организация	знания в
			созданию	компьютерного	процессе
		Грамотное	текстовых	рабочего стола.	обучения другим
		управление	документов.	Пата	предметам и в
		текстовым		Примеры	жизни.
		процессором.		применения ПК в	
				различных отраслях.	
Оформление	1	Правила врода			Выбор наиболее
реферата.	1	Правила ввода и удаления		Формирование алгоритмического	эффективных
реферата.		и удаления символов.		мышления.	эффективных способов
		Создание		WIDILIJICHIIA.	решения задач в
		отступов,		Умение выделять	зависимости от
		колонок.		информационный	SubficitiviOCTH UT
		ROMOHOR.	1	T-L-marquoinibiii	

		TT		Г	
		Изменение		аспект задачи.	конкретных
		начертания и		Умение создавать	условий.
		цвета текста.		информационные	į,
		Форматирован		модели;	Формирование
		ие текста.		преобразовывать	готовности к
				одни формы	продолжению
				представления в	обучения с
				другие.	использованием
					ИКТ.
Создание	2	Обучение		Формирование	Выбор наиболее
компьютерног		вставке		алгоритмического	эффективных
о рисунка в		графических		мышления.	способов
текстовом		объектов			решения задач в
редакторе.		(геометрически		Умение выделять	зависимости от
		х фигур) в		информационный	конкретных
		текст.		аспект задачи.	условий.
				Умение создавать	
		Грамотное		информационные	Формирование
		управление		модели;	готовности к
		текстовым		преобразовывать	продолжению
		процессором.		одни формы	обучения с
		продосорони		представления в	использованием
				другие.	ИКТ.
Знакомство	1	Интерфейс MS	Формировани	Умение создавать	Формирование
редактором	•	Office	e	информационные	критического
презентаций		PowerPoint.	представлени	модели.	отношения к
Power Point.		1 owen onic.	я о	модели.	информации и
Tower rome.		Изучение меню	компьютере	Умение выделять	избирательности
		программы.	как	информационный	её восприятия.
		программы.	универсально	аспект задачи и	ес восприятия.
		Сопоставление	м устройстве	структурировать	Формирование
			обработки	1	
		с ранее	±	знания.	навыков
		изученными	информации.	Фотограния	создания и
		программными	D	Формирование	поддержки
		средствами	Развитие	алгоритмического	индивидуальной
		пакета MS	основных	и творческого	информационно
		Office.	навыков и	мышления	й среды,
		T.7	умений		навыков
		Изучение	использовани		обеспечения
		возможностей,	Я		защиты
		применимых	компьютерны		значимой
		исключительно	х устройств		личной
		к данной			информации,
		программе.			формирование
					чувства
					ответственности
					за качество
					личной

					информационно й среды

Проруги	1	Тауналатаг	Формуна	Vicentia	Формурарат
Правила	1	Технология	Формировани	Умение создавать	Формирование
составления		создания	е	информационные	критического
презентации.		слайдов,	представлени	модели.	отношения к
		дублирования выделенных	Я О	Умение выделять	информации и избирательности
		слайдов.	как	информационный	её восприятия.
		Знакомство с	универсально	аспект задачи и	ее восприятия.
		макетами	м устройстве	структурировать	Формирование
		слайдов.	обработки	знания.	навыков
		сландов.	информации.	Silwinin.	создания и
			ппформации.	Формирование	поддержки
			Развитие	алгоритмического	индивидуальной
			основных	и творческого	информационно
			навыков и	мышления	й среды,
			умений		навыков
			использовани		обеспечения
			Я		защиты
			компьютерны		значимой
			х устройств.		личной
					информации,
					формирование
					чувства
					ответственности
					за качество
					личной
					информационно
					й среды
Возможности	1	Проведение	Развитие	Умение создавать	Формирование
программы		аналогии	умений	информационные	критического
Power Point		форматировани	форматирован	модели.	отношения к
(добавление		я текста с MS	ия текста в	V	информации и
картинок, арт		Office Word.	MS Office	Умение выделять	избирательности
текстов).		Знакомство с	PowerPoint,	информационный аспект задачи и	её восприятия.
		объектами Word Art.	работы с	структурировать	Формирование
		Мога Агт. Аналогия	декоративным текстом.	знания.	навыков
		форматировани	Формировани	SHAHAM.	создания и
		я текста с	е умений	Формирование	поддержки
		Word.	вставки	алгоритмического	индивидуальной
		,, ora.	готовых	и творческого	информационно
		Работа с	фигур и	мышления	й среды,
		графическими	рисунков.		навыков
		изображениями			обеспечения
					защиты
					значимой
					личной
					информации,
					формирование
					чувства
					ответственности
					за качество
					личной

Петользовани е сети Internet информации для составления презентации. Презентации						информационно
с ести Internet с целью поиска информации для сотавления просент «Моя семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Мой потановка проблемных вопросов. Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Мой семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Моя семь»; Творческий проект «Мой пр	Использовани	1	Работа с	Формировани	Формирование	й среды
с целью поиска информации для составления презситации. Презептации с в вложениями. Гиперссылки. Презептации с нерез интернет. Находить пресентации с с в вложениями. Гиперссылки. Презептации с в вложениями. Гиперссылки. Развитие основных павыков использовати я компьютерны х устройств. Формировани с информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Формирование умения: Проект «Мы проект «Мы проект «Мы проект в опоставовка проблемпых вопросов. генерировать идеи, достижения цели, достижения цели, достижения цели, в тразличные средства с взрослыми — вступать в дидлог, задавать вопросы.		1				
поиска информации для достижения презентации. накодить несколько вариантов решения проблемы, типерссылки. намодить намодить намодить намодействие самоконтроля, задавать вопросы. намодить намодить намодействие самоконтроля, задавать причинно-следственные севзии. намодить намодействие самосонтроля, задавать намодели. намодить намодействие самосонтроля, задавать намодели. намодить намодействие самосонтроля, задавать намодействие самосонтора, задавать намодели. намодействие самосонтроля, задавать намодействие самосонтро				е умении.	умения.	
по последовательност редений для достижения цели, достижения делу достижения цели, достижения достижени			•	самостоятель	- планирорать	-
для составления презентации. находить песколько вариантов решения проблемы, называть читать, устанавливать причинно-следственные связи. - создавать нароблемых навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Формирование е умений: проект «Моя проект «Моя город»; вопросы. Творческий проект «Мой город»; вопросы постановка проблемых вопросов. Составление проект «Мой город»; в проектной несколько различные средства со взрослыми — вступать в диалог, задавать вопросы. со оздавать называть, читать, называть объекты реальной действительности, создавать информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Формирование умения: постановка проблемных идеи, достижения цели, достижения			через интернет.		•	· ·
презентации презентации презентации презентации презентации презентации с вложещиями. Гиперссылки. Презентации с вложещиями пределять причины проблемы, проблемы, проблемы, павыков использовани я компьютерны х устройств. Творческий проект «Я» постановка проблемых проект «Моя проект «Моя горьо»; в проект «Мой город»; проектной проект «Мой город»; проекты проектной несколько проект «Мой город»; проектной несколько просым проект «Мой город»; проектной несколько празличные средства дналог, задавать впопросы. накодить находить несколько различные средства достижения цели, достижения дели достижения дамание достижения дамание достижения дели достижения дамание дос						
презентации. Презентации с вложениями. Гиперссылки. Типерссылки. Типерсылки. Типерсын титерептать объекты пазывать объекты пазывать объекты пазывать						*
Презентации с вложениями. Гиперссылки. Находить несколько вариантов решения проблемы, проблемы, устанавливать причино-следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информационные кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий просквания проблемых информационные проект «Моя семья»; Творческий просквания просквание проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя проблемных просов. Творческий проект «Моя просов. Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя просов. Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя просов. Творческий проект «Мой проектной несколько различные средства				иден,	достижения цели,	_
Презентации с вложениями. Гиперссылки. Несколько вариантов решения проблемы, тросительноет и росят «Моя семья»; Творческий проблемы проблемы проблемы и постановка проблемы проблемы к вопросов. Творческий проблемы постановка проблемы проскт «Моя семья»; Творческий проект «Мой проект «Мой город»; Тестерировать идеи, сотыжения цели, достижения цели, достижения цели, долог, задавать вопросы.	презептации.			нахолить	- NCHOTESOBSTE	
с вложениями. Гиперссылки. Вариантов решения проблемы, описывать объекты причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя семья»; Составление проект «Мой город»; Творческий проект «Мой город»; Вариантов решения проблемы, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, создавать информационные модели. Выедение в формировани е умеровати е умений: - постановка проблемных вопросов. Творческий проект «Моя семья»; - планировать идеи, достижения цели, достижения цели, достижения цели, достижения цели, достижения цели, достижения цели, долог задавать вопросы.	Презентации					вопросы.
вложениями. Гиперссылки. Вредения проблемы, решения проблемы, называть, читать, отмения прочинно- следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проблемных проблемных но семья»; Творческий проект «Моя семья»; Составление проект «Мой плана проект «Мой город»; Творческий проект «Мой плана находить несколько различные средства	-					
Творческий проскт «Я» Творческий проскт «Мой город»; Проческий проскт «Мой город»; Проскт «Мой город»; Проческий проскт «Мой город»; Профлемых назыдавть, читать, описывать инамавина информационные модели. Называть, читать, назыдать, намарияные создавать информационные модели. Называть, читать, описывать информационные модели. Наровний останьная				-	самоконтроля,	
устанавливать, причиппо- следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» проект. е умений: основных проблемных проект «Моя семья»; вопросов. Творческий проект «Мой город»; Составление проект «Мой город»; проектной несколько различные средства называть, читать, описывать объекты реальной действитать, описывать объекты реальной действитать, описывать объекты реальной действитать, описывать объекты реальной действить, описывать объекты реальной действить, описывать объекты реальной действить, описывать объекты реальной действить, описывать объекты реальной действительности, создавать информационные модели. - создавать информационные модели. - обращають информационные модели обращають информационные модельные модельные модел				1 -		
устанавливать причинно- следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» проект. е умений: основных проект «Моя семья»; вопросов. генерировать проект «Мой город»; проектной проект мой проект «Мой плана проект «Мой город»; проектной несколько проекть оследовать различные средства просы.	т инсресылки.			проолемы,		
причинно- следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Мой п				УСТАНАР ПИРАТІ		
Следственные связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани с информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Мой плана находить находить город»; Творческий проект «Мой плана находить несколько различные средства				1 ~		
связи. Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Мой город»; Творческий проект «Мой плана находить находить находить несколько различные средства				_	1 -	
Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» постановка проблемных вопросов. Творческий проект «Моя семья»; вопросов. Творческий проект «Мой город»; проектной несколько различные средства - создавать информационные модели. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Формирование умения: умения инициировать учебное последовательност в действий для со взрослыми — достижения цели, вступать в диалог, задавать вопросы.					денетвительности,	
Развитие основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект. Введение в проект. е умений: умения: умения инициировать учебное проект «Моя семья»; вопросов. генерировать идеи, достижения цели, Творческий проект «Мой город»; проектной несколько различные средства вопросы.				свизи.	- созпарать	
основных навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» проект. е умений: умения: умения инициировать проект «Моя проблемных самостоятель проект «Моя семья»; вопросов. генерировать идеи, Творческий проект «Мой город»; Составление проект «Мой город»; проектной несколько различные средства				Разритие		
навыков использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект. Формировани е умений: умения: умения инициировать учебное проект «Моя проблемных но постановка проблемных но генерировать идеи, достижения цели, вступать в диалог, задавать поросы; проект «Мой город»; проектной несколько различные средства						
использовани я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» постановка проблемных проект «Моя семья»; вопросов. Генерировать семья»; вопросов. Генерировать идеи, достижения цели, город»; посктной несколько различные средства					модели.	
я компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Мой город»; Творческий проект «Мой город»; Творческий проект «Мой город»; Поставление плана проектной несколько различные средства						
компьютерны х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Постановка проблемных проект «Моя семья»; Вопросов. Генерировать идеи, Творческий проект «Мой город»; Поставление плана проект ображующей						
х устройств. Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект. 4 Введение в проект. е умений: умения: умения инициировать учебное проект «Моя проблемных но постановка проблемных но последовательност семья»; вопросов. генерировать идеи, достижения цели, Творческий проект «Мой плана находить несколько различные средства						
Формировани е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Формировани е умений: умения: умения инициировать учебное проблемных но постановка проблемных но поставление семья»; вопросов. Генерировать идеи, достижения цели, Творческий проект «Мой проект «Мой плана находить несколько различные средства вопросы.				_		
е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект. Творческий проект «Моя проблемных самостоятель но проблемных семья»; Творческий проект «Вопросов. Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя проблемных но последовательност семья»; Творческий проект «Мой проект				n yerponers.		
е информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Творческий проект. Творческий проект «Моя проблемных самостоятель но проблемных семья»; Творческий проект «Вопросов. Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект «Моя проблемных но последовательност семья»; Творческий проект «Мой проект				Формировани		
информацион ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Постановка проблемных но проблемных семья»; Вопросов. Генерировать проект «Мой пр				1		
Ной и алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» Постановка проект «Моя семья»; вопросов. Гворческий проект «Мой проек						
алгоритмичес кой культуры. Творческий проект «Я» проект. е умений: умения: умения инициировать учебное проблемных но постановка самостоятель но последовательност взаимодействие семья»; вопросов. генерировать идеи, достижения цели, вступать в тороект «Мой плана находить несколько различные средства						
Творческий 4 Введение в проект. Формирование умения: умения инициировать учебное проект «Моя проблемных но постановка проблемных но последовательност семья»; вопросов. Генерировать идеи, достижения цели, вступать в тороект «Мой плана находить находить находить находить находить различные средства						
Творческий проект. 4 Введение в проект. 6 самостоятель город»; 4 Введение в проект. 6 формирование в умений: 7 формирование проект. 6 формирование в умения: 7 формирование умения: 7 формировать учебное 8 формирование умения: 7 ф						
проект «Я» проект.	Творческий	4	Ввеление в		Формирование	Формирование
Творческий постановка проблемных но последовательност взаимодействие семья»; вопросов. Генерировать идеи, достижения цели, вступать в диалог, задавать проект «Мой проект «Мой город»; проектной несколько различные средства			, ,			
Творческий проблемных проблемных вопросов. Творческий проблемных вопросов. Творческий проект «Мой проект «Мой проект «Мой проект «Мой город»; Творческий проект	inpockii (Gi/		inpo c iti	J Manner.	j memm.	~
проект «Моя семья»; вопросов. но последовательност взаимодействие со взрослыми — идеи, достижения цели, вступать в диалог, задавать проект «Мой проект «Мой проектной несколько различные средства	Творческий		постановка	самостоятель	- планировать	-
семья»; вопросов. генерировать идеи, достижения цели, вступать в диалог, задавать проект «Мой город»; проектной несколько различные средства со взрослыми — вступать в диалог, задавать вопросы.	*			но	-	
Творческий проект «Мой город»; идеи, идеи, достижения цели, вступать в диалог, задавать находить несколько различные средства	_		-	генерировать		
Творческий проект «Мой плана находить город»; Составление проектной несколько различные средства диалог, задавать вопросы.	,		1	1 1		-
проект «Мой плана находить - использовать вопросы. город»; проектной несколько различные средства	Творческий		Составление			_
город»; проектной несколько различные средства	_		плана	находить	- использовать	
	-		проектной	несколько	различные средства	_
partition tamoromiposis, Topismpobaline			работы.	вариантов	самоконтроля,	Формирование
Творческий решения навыков	Творческий			_		
проект «Моя Обобщение проблемы, - выделять, делового	-		Обобщение		- выделять,	делового
страна». результатов. называть, читать, партнерского	страна».		результатов.		называть, читать,	партнерского
устанавливать описывать объекты общения.				устанавливать	описывать объекты	
панинии	1			причинно-		

		T ~		T	T 5
		Создание	следственные	реальной	Развитие умений
		проектных	связи.	действительности,	
		продуктов.			- находить и
			Развитие	- создавать	исправлять
		Сообщение	основных	информационные	ошибки в работе
		результатов.	навыков	модели.	других
			использовани		участников
		Обсуждение	Я	Умение осознанно	проекта,
		проектных	компьютерны	строить речевое	
		работ.	х устройств.	высказывание в	- вести
				устной форме.	дискуссию,
			Формировани		
			e		- отстаивать
			информацион		свою точку
			ной и		зрения,
			алгоритмичес		
			кой культуры.		- находить
					компромисс,
			Формировани		
			e		- уверенно
			представлени		держать себя во
			я о		время
			компьютере		выступления,
			как		
			универсально		- использовать
			м устройстве		средства
			обработки		наглядности при
			информации.		выступлении,
					- отвечать на
					вопросы.
Итого	34				1