

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 7»
Режевского городского округа
Свердловской области



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ №7
О.В.Степанова
приказ № 131 /01-08
от 02.09.2020г

**Рабочая программа курса внеурочной
деятельности
«Знакомство с информатикой»
1-4 классы**

Составитель: Кислицина Д.Г.
учитель информатики

2020-2021 у.г.

1. Пояснительная записка

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным законом РФ от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Законом Свердловской области от 15 июля 2013г. № 78-03. «Об образовании в Свердловской области», приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Уставом учреждения.

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ПК Г.

Актуальность программы в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с компьютером.

Данная программа актуальна для каждого, кто не имеет базовых навыков работы на компьютере. Программа может применяться для закрепления полученных знаний. Уровень новизны данной программы наиболее высокий, так как развитие информационно-коммуникационных технологий происходит безостановочно. Требования к учащимся с каждым годом все более усложняются. Возникает необходимость более быстрого усвоения и обработки информационного потока, для чего необходимо глубокое понимание и умение владения техникой получения и обработки информации с помощью компьютера и Интернета.

Данная программа ориентирована на детей младшего и среднего школьного возраста. Учитывая психолого-возрастные особенности детей в содержание программы включены разнообразные виды деятельности.

Настоящая программа имеет **научно-техническую направленность** и предназначена для получения учащимися дополнительного образования в области информационно-коммуникационных технологий.

Цель программы: формирование у обучающихся навыков работы на компьютере, умение работать с различными видами информации окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни

Задачи программы:

Обучающие:

- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;

- формирование и развитие компетенций в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- развитие у обучающихся логического и алгоритмического мышления, системных подходов к решению задач;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умений выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Воспитательные:

- формирование коммуникативной и социальной компетенции;
- формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- формирование чувства коллективизма и взаимопомощи;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, организованности, аккуратности;
- формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Развивающие:

- подготовка сознания обучающихся к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную самореализацию;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру;
- организация развивающего досуга.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Характеристика состава объединений дополнительного образования.

Для проведения занятий планируется свободный набор в группы в начале учебного года. Состав группы - 10-15 человек. Такое количество детей в группе является оптимальным, позволяя осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход в организации

образовательной деятельности. Периодичность занятий - 1 раз в неделю (**34 часа в год**). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу по утвержденному на I и II полугодия учебного года расписанию. Период занятий с сентября по май (34 часа в год).

Общий срок реализации программы 4 года (135 часов).

Возрастные особенности школьников при изучении

Освоение компьютера, проектной деятельности, адаптация к информационному современному полю развивает разные стороны личности: память, внимание, прилежание, языковую догадку, эрудицию, дисциплину; делает ребенка более активным; приучает его к коллективным формам работы в группе; пробуждает любознательность, формирует ребенка интеллектуально и эстетически. Кроме того, появляется реальная возможность уже на раннем этапе сформировать у детей навыки безопасного освоения глобального информационного пространства. И хотя обучение осуществляется в тесной взаимосвязи, исходя из физических, психологических и интеллектуальных особенностей детей данного возраста, можно утверждать, что процесс обучения компьютерной и информационной грамотности является для них основополагающим для дальнейшей социализации в условиях современного информационного пространства с его небезопасным информационным контентом.

Предметные результаты освоения программы

1 класс

Обучающиеся должны знать

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

- уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- иметь представление о различных формах курсора;
- знать назначение клавиш Enter, Backspace, пробел;
- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами из ППП "Страна Фантазия" - 1-й год обучения;
- уметь управлять объектами на экране монитора.

2 класс

Обучающиеся должны знать

- знать и уметь рассказывать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
 - знать основные устройства компьютера;
 - уметь решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
 - уметь выделять признак, по которому произведена классификация предметов;
 - уметь находить закономерности в ряде предметов и продолжать этот ряд учетом выявленной закономерности;
 - уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;
 - иметь представление о понятии симметрии и видах осей симметрии;
 - уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур относительно горизонтальной и вертикальной осей симметрии;
 - уметь получать вариативные решения;
 - уметь строить несложные паркеты;
 - уметь делать правильные умозаключения и аргументировать свои выводы;
 - уметь выявлять причинно-следственные связи;
 - уметь решать задачи с неопределенным ответом;
 - знать понятие отрицания и уметь использовать математическую запись, отрицания;
 - знать понятие "массив", уметь приводить примеры массивов;
 - знать операцию присваивания;
 - уметь заполнять массивы с использованием операции присваивания;
 - уметь работать с несколькими массивами;
 - уметь делать выбор в режиме "меню" и управлять объектами на экране монитора;
 - уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами из ППП "Страна Фантазия" - 2 год обучения".

3 класс

Обучающиеся должны знать

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать назначение основных устройств компьютера и основные сферы применения компьютеров;
- знать понятие "информация";
- знать виды информации, способы передачи и получения информации, свойства информации;
- уметь приводить примеры, отражающие свойства информации;
- знать способы хранения информации и организацию хранения информации;
- знать понятие "информационный носитель";
- знать назначение баз знаний, уметь заполнять и вносить изменения в базу знаний;
- уметь кодировать и декодировать информацию с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм;
- иметь представление о способах решения задач с неполной информацией;
- уметь выделять истинные и ложные высказывания;
- уметь делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания;
- использовать слова-связки для построения сложных высказываний;
- уметь использовать повороты при работе с прикладными программами;
- уметь вводить информацию с клавиатуры при работе с ППП "Стран Фантазия» - 3 год обучения".

4 класс

Обучающиеся должны знать

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать понятия: алгоритм, исполнитель, блок-схема;
- уметь производить вычисления по блок-схеме алгоритма;
- знать систему команд алгоритмического языка стрелок;
- уметь получать различные варианты решения для одной и той же задачи;
- уметь выполнять и составлять линейные алгоритмы, алгоритмы с повторяющимися действиями для исполнителя Колобка;
- уметь выполнять и составлять алгоритмы для исполнителя "Колобок на линейке".
- иметь представление о координате точки и координатной плоскости;

- уметь работать на координатной плоскости с положительными отрицательными числами;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с ППП "Стран Фантазия» - 4 год обучения.

Условия реализации образовательной программы дополнительного образования.

Формы и режим занятий.

Основной формой обучения по данной программе является учебно - практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами ее организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации. Программа предусматривает следующих форм работы:

- **демонстрационной** - работу на компьютере выполняет педагог, а учащиеся наблюдают;
- **фронтальной** - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога;
- **индивидуальной** - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активное участие учащихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- **групповой** - выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий. Учащимся предоставляется возможность построить деятельность на основе принципа взаимопомощи.

оказать помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Структура занятий

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (6-8 мин)
3. Разбор нового материала. (8-10 мин)
4. Физкультминутка (1-2 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Подведение итогов занятия (3 мин)

Занятия комбинированного типа. Включают в себя теоретическую практическую части. При организации занятий следует учитывать нормы СанПин, определяющие время работы учащихся за компьютером:

- продолжительность разовой работы ребенка на компьютере не должна превышать 15 - 20 минут - для детей до 10 лет;
- после работы за компьютером проводится зрительная гимнастика, чтобы снять напряжение с глаз, а также выполнить физические

упражнения для снятия общего утомления и напряжения с мышц шеи, верхнего плечевого пояса.

2. Учебно – тематический план

1 класс

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Знакомство обучающихся друг с другом и с педагогом. Выявление уровня первичной подготовки детей в данном виде деятельности. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	
2-7	Развитие внимания. Понятие вверх, вниз, вправо, влево. Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	6	2	4
8-16	Развитие внимания.	9	3	6
17	Введение в логику. Выделение существенных признаков предмета	1	1	
18,19	Выделение существенных признаков группы предметов	2	1	1
20,21	Выявление закономерностей в расположении предметов	2	1	1
22-24	Решение логических задач. Выявление закономерностей в расположении предметов.	3	1	2
25	Урок загадок.	1	1	
26-28	Логика и конструирование	3	1	2
29	Работа с программами	1		1
30	Работа с программами	1		1
31	Диагностика внимания и памяти	1	1	
32-33	Резерв	2	1	1
	ИТОГО:	33		

2 класс

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Знакомство обучающихся друг с другом и с педагогом. Выявление уровня первичной подготовки детей в данном виде деятельности. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	
	Введение в логику	33		
2	Развитие внимания. Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	1	1	
3	Развитие внимания. Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	1		1
4	Выделение существенных признаков предмета.	1		1
5	Знакомство с множествами.	1	1	
6	Вложенность множеств.	1	1	
7	Логика и русский язык.	1		1
8	Логика и русский язык.	1		1
9	Подготовка к введению понятий «симметрия». Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	1	1	
10	Симметрия	1	1	
11	Симметрия	1		1
12	Симметрия. Паркет.	1		1
13	Работа с программами	1		1
14	Работа с программами	1		1
15	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1	1	
16	Повторение изученного материала. Игра «Страна симметрии»	1	1	
17	Логические концовки.	1		1
18	Решение логических задач.	1	1	
19	Знакомство с отрицанием.	1	1	
20	Логика и математика	1		1
21	Логика и математика	1		1
22	Логика и математика. Урок-игра.	1		1
23	Логика и математика	1		1
24	Работа с программами	1		1
25	Работа с программами	1		1
26	Решение задач на повторение.	1	1	
27	Понятие «массив»	1	1	
28	Работа с массивами.	1	1	
29	Работа с массивами.	1		1
30	Повторение изученного за год материала.	1	1	
31	Работа с программами.	1		1
32	Работа с программами.	1		1
33	Диагностика внимания и памяти.	1	1	
34	Резерв	1	1	
	ИТОГО:	34		

3 класс

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Знакомство обучающихся друг с другом и с педагогом. Выявление уровня первичной подготовки детей в данном виде деятельности. Инструктаж по технике безопасности. Водное занятие	1	1	
2	Логика и русский язык	1	1	
3	Логика и математика	1	1	
	Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информация	31		
4	Что такое информация?	1	1	
5	Виды информации. Способы передачи и получения информации.	1	1	
6	Свойства информации.	1	1	
7	Повторение изученного материала. Игра «Информация и мы»	1		1
8	Кодирование информации	1		1
9	Кодирование информации	1		1
10	Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного по порядку.	1		1
11	Кодирование информации с помощью алфавит, пронумерованного в обратном порядке.	1		1
12	Кодирование информации с помощью трафарета.	1		1
13	Хранение информации. Организация хранения информации.	1	1	
14	Работа с программами	1		1
15	Работа с программами	1		1
16	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1	1	
17	Базы данных.	1	1	
18	Обработка информации. Базы данных.	1		1
19	Поиск информации.	1		1
20	Поиск информации.	1		1
21	Поиск информации.	1		1
22	Поиск информации. Самостоятельная работа.	1		1
23	Повторение изученного материала. Игра «Веселая информатика»	1	1	
24	Подготовка к контрольной работе.	1	1	
25	Работа с программами	1		1
26	Игра «Учение с увлечением»	1	1	
27	Логика и информация.	1		1
28	Логика и информация.	1		1
29	Обобщение изученного материала.	1	1	
30	Работа с программами	1		1
31	Работа с программами	1		1
32	Диагностика внимания и памяти	1	1	
33.34	Резерв	2	1	1
	ИТОГО:	34		

4 класс

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.2	Знакомство обучающихся друг с другом и с педагогом. Выявление уровня первичной подготовки детей в данном виде деятельности. Инструктаж по технике безопасности. Повторение изученного материала	2	2	
	Алгоритмы и исполнители.	32		
3	Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов	1	1	
4	Примеры алгоритмов	1	1	
5	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы. Игра «Фокусы с числами»	1	1	
6	Разветвляющиеся и циклические алгоритмы	1	1	
7	Работа с программами	1		1
8	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1	1	
9	Знакомство с алгоритмическим языком стрелок	1		1
10	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	1		1
11	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	1		1
12	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	1		1
13	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Игра «Найди клад»	1		1
14	Работа с программами	1		1
15	Работа с программами	1		1
16	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1	1	
17	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	1		1
18	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	1		1
19	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	1		1
20	Алгоритмический язык стрелок пропедевтика вложенных циклов	1		1
21	Работа с программами	1		1
22	Работа с программами	1		1
23	Исполнитель Колобок на линейке.	1		1
24	Исполнитель Колобок на линейке.	1		1
25	Исполнитель Колобок на линейке. Самостоятельная работа.	1	1	
26	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»	1	1	
27	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»	1		1
28	Алгоритмы работы на координатной плоскости	1		1
29	Повторение изученного материала.	1	1	
30	Работа с программами	1		1
31	Работа с программами	1		1
32	Диагностика внимания и памяти	1	1	
33.34	Резерв	2	1	1
	ИТОГО:	34		

Содержание программы

Ценностные ориентиры содержания курса связаны:

- с развитием логического, алгоритмического и системного мышления, созданием предпосылок формирования компетентности в областях, связанных с информатикой, ориентацией учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к окружающим;
- с нравственно-этическим поведением и оцениванием, предполагающем, что обучающийся знает и применяет правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией; выделяет нравственный аспект поведения при работе с информацией;
- с возможностью понимания ценности, значимости информации в современном мире и ее целесообразного использования, роли информационно коммуникативных технологий в развитии личности и общества.

Содержание курса построено на следующих дидактических принципах:

- отбор и адаптация к начальной школе материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического и алгоритмического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

1.класс (33 ч)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.

Что умеет делать компьютер? (1 ч)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка "Компьютерная школа". Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор (15 ч)

Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор.

Введение в логику (17 ч)

Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск "лишнего" предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика конструирования.

2.класс (34 ч)

Повторение изученного материала (1ч)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Устройства компьютера. Возможности персональных компьютеров. Решение задач на развитие внимания. Решение логических задач.

Введение в логику (33 ч)

Логика и русский язык. Подготовка к введению понятия "симметрия". Игра "Путешествие в Зазеркалье". Симметрия. Паркеты. Логические концовки. Пропедевтика отрицания. Введение понятия отрицания. Логика и математика. Понятие "массив". Работа с массивами. Введение понятия присваивания.

3.класс (34 ч)

Повторение изученного материала (3 ч)

Техника безопасности. Краткая история развития вычислительной техники. Назначение основных устройств компьютера. Сферы применения компьютеров в жизни человека. Повторение темы "Введение в логику".

Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информации (31 ч)

Что такое информация? Виды информации. Способы передачи информации. Способы получения информации. Свойства информации. Передача информации. Хранение информации. Организация хранения информации. Базы знаний. Кодирование и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм. Решение задач с неполной информацией. Введение в формальную логику.

4.класс (34 ч)

Повторение изученного материала (2 ч)

Техника безопасности. Понятие "информация", свойства информации. Базы знаний. Кодирование и декодирование информации.

Алгоритмы и исполнители (32 часа)

Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы в математике. Алгоритмы и русский язык. Способы записи алгоритмов. Счет по блок-схемам. Игра "Фокусы с числами". Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Пропедевтика понятия цикла, пропедевтика вложенных циклов. Исполнитель "Колобок" на

линейке Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант "«Расположи предмет". Алгоритмы работы па координатной плоскости.

Календарно – тематический план

1 класс

№	Содержание	Кол- во часов	Сроки (дата)	
			планируемые	скорректированны ые
	Введение. В гостях у сказки.	1		
1	Знакомство с техникой безопасности в компьютерном классе. Знакомство с компьютером.	1		
	Развитие внимания. Понятие вверх, вниз, вправо, влево.	15		
2-7	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	6		
8-16	Развитие внимания.	9		
	Введение в логику	17		
17	Выделение существенных признаков предмета	1		
18,19	Выделение существенных признаков группы предметов	2		
20,21	Выявление закономерностей в расположении предметов	2		
22-24	Решение логических задач. Выявление закономерностей в расположении предметов.	3		
25	Урок загадок.	1		
26-28	Логика и конструирование	3		
29	Работа с программами	1		
30	Работа с программами	1		
31	Диагностика внимания и памяти	1		
32-33	Резерв	2		
	ИТОГО:	33		

2 класс

№	Содержание	Кол-во часов	Сроки (дата)	
			планируемые	скорректированные
	Введение	1		
1	Введение. Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров сказка «Компьютерная Школа»	1		
	Введение в логику	33		
2	Развитие внимания. Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	1		
3	Развитие внимания. Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	1		
4	Выделение существенных признаков предмета.	1		
5	Знакомство с множествами.	1		
6	Вложенность множеств.	1		
7	Логика и русский язык.	1		
8	Логика и русский язык.	1		
9	Подготовка к введению понятий «симметрия». Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	1		
10	Симметрия	1		
11	Симметрия	1		
12	Симметрия. Паркет.	1		
13	Работа с программами	1		
14	Работа с программами	1		
15	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1		
16	Повторение изученного материала. Игра «Страна симметрии»	1		
17	Логические концовки.	1		
18	Решение логических задач.	1		
19	Знакомство с отрицанием.	1		
20	Логика и математика	1		
21	Логика и математика	1		
22	Логика и математика. Урок-игра.	1		
23	Логика и математика	1		
24	Работа с программами	1		
25	Работа с программами	1		
26	Решение задач на повторение.	1		
27	Понятие «массив»	1		
28	Работа с массивами.	1		
29	Работа с массивами.	1		
30	Повторение изученного за год материала.	1		
31	Работа с программами.	1		
32	Работа с программами.	1		
33	Диагностика внимания и памяти.	1		
34	Резерв	1		
	ИТОГО:	34		

3 класс

№	Содержание	Кол-во часов	Сроки (даты)	
			планируемые	скорректированные
	Повторение изученного материала	3		
1	Техника безопасности. Краткая история развития ВТ. Назначение некоторых устройств компьютера.	1		
2	Логика и русский язык	1		
3	Логика и математика	1		
	Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информация	31		
4	Что такое информация?	1		
5	Виды информации. Способы передачи и получения информации.	1		
6	Свойства информации.	1		
7	Повторение изученного материала. Игра «Информация и мы»	1		
8	Кодирование информации	1		
9	Кодирование информации	1		
10	Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного по порядку.	1		
11	Кодирование информации с помощью алфавит, пронумерованного в обратном порядке.	1		
12	Кодирование информации с помощью трафарета.	1		
13	Хранение информации. Организация хранения информации.	1		
14	Работа с программами	1		
15	Работа с программами	1		
16	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1		
17	Базы данных.	1		
18	Обработка информации. Базы данных.	1		
19	Поиск информации.	1		
20	Поиск информации.	1		
21	Поиск информации.	1		
22	Поиск информации. Самостоятельная работа.	1		
23	Повторение изученного материала. Игра «Веселая информатика»	1		
24	Подготовка к контрольной работе.	1		
25	Работа с программами	1		
26	Игра «Учение с увлечением»	1		
27	Логика и информация.	1		
28	Логика и информация.	1		
29	Обобщение изученного материала.	1		
30	Работа с программами	1		
31	Работа с программами	1		
32	Диагностика внимания и памяти	1		
33.34	Резерв	2		
	ИТОГО:	34		

4 класс

№	Содержание	Кол-во часов	Сроки (дата)	
			планируемые	скорректированные
1.2	Повторение изученного материала	2		
	Алгоритмы и исполнители.	32		
3	Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов	1		
4	Примеры алгоритмов	1		
5	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы. Игра «Фокусы с числами»	1		
6	Разветвляющиеся и циклические алгоритмы	1		
7	Работа с программами	1		
8	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1		
9	Знакомство с алгоритмическим языком стрелок	1		
10	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	1		
11	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	1		
12	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	1		
13	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Игра «Найди клад»	1		
14	Работа с программами	1		
15	Работа с программами	1		
16	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1		
17	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	1		
18	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	1		
19	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	1		
20	Алгоритмический язык стрелок пропедевтика вложенных циклов	1		
21	Работа с программами	1		
22	Работа с программами	1		
23	Исполнитель Колобок на линейке.	1		
24	Исполнитель Колобок на линейке.	1		
25	Исполнитель Колобок на линейке. Самостоятельная работа.	1		
26	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»	1		
27	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»	1		

28	Алгоритмы работы на координатной плоскости	1		
29	Повторение изученного материала.	1		
30	Работа с программами	1		
31	Работа с программами	1		
32	Диагностика внимания и памяти	1		
33.34	Резерв	2		
	ИТОГО:	34		

Методическое обеспечение программы

1. Л.Л.Семенов, Т.А.Рудченко. Информатика 3-1: учебник . Часть . Просвещение, 2014.
2. А.Л.Семенов, Т.А.Рудченко. Информатика 4: учебник . Часть 3. - М.: Просвещение, 2014.
3. Программы - Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint).
4. Авторская программа Тур С.П., Бокучавы Г.И. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4х классов / Санкт-Петербург «БХВ - Петербург» 2005 г.
5. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ. С.П.'Тур, Т.11. Бокучава / Санкт-Петербург «Б/ Петербург» 2010 г.
6. Т.Е. Акимова «Как помочь своему ребенку: справочник для равнодушных родителей» //Издательство: У-Фактория, 2004 год