


Согласовано:

Зам. директора по УВР

 Чернышева Д.А.  
«01» «09» 2016г

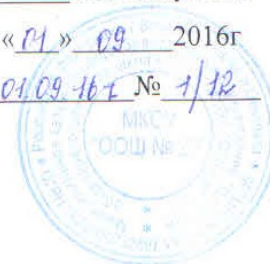
Утверждаю:

Директор МКОУ «ООШ № 29»

 Л.В. Рябухина

«01» «09» 2016г

Приказ от 01.09.16г № 1/12



**Рабочая программа**  
**по курсу**  
**«Занимательная информатика»**  
**на уровень начального общего образования**

**2-4 классы ФГОС НОО**

**Разработала: учитель начальных классов**

**Седина К.А.**

## Содержание курса

### 2 класс «Юный художник» (34 ч)

При помощи графического редактора можно создать на компьютерном экране разнообразные композиции и выполнить с ними различные виды работ.

Целью программы является привитие навыков работы с компьютерной графикой, осознание связей и взаимодействие искусства с окружающей жизнью.

Задачи программы:

- развитие мышления и творческого воображения;
- эстетическое воспитание учащихся.

#### *Разделы курса:*

1. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером (1 ч)
2. Компьютер и его устройство. Программы. (2 ч)
3. Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы (31 ч)

### 3 класс «Учимся печатать»

В современном мире необходимо владеть компьютерной грамотностью, умением печатать тексты, редактировать их.

Цели программы: развивать умение набирать тексты различной сложности на компьютере, а также редактировать, составлять рисунки, похвальные листы, грамоты.

Задачи программы:

- развитие навыков работы с текстом;
- развитие мотивации к совершенствованию письменной речи младших школьников;
- развитие умения применять полученные знания в своей жизни

#### *Разделы курса:*

1. Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 ч)
2. Компьютер и его устройства (2 ч)
3. Текстовые редакторы Word и Excel (31 ч)

### 4 класс «Мастер презентации»

В современном мире требуется умение свободно общаться, отстаивать свою точку зрения.

Этому учит презентация. Она позволяет школьникам, работая с большими объемами информации, отстаивать свои мысли, защищать свои проекты.

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

Задачи программы:

- изучение принципов работы при создании презентаций;
- формирование работы в сети Internet;
- развитие памяти, внимания, образного мышления, творческого воображения.

#### *Разделы курса:*

1. Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером в кабинете (1 ч)
2. Редактор Power Point (33 ч)

**Тематическое планирование «Юный художник» 2 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>
<b>1</b>	<b>Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером</b>	<b>1</b>
1.1	Правила техники безопасности.	1
<b>2</b>	<b>Компьютер и его устройство. Программы</b>	<b>2</b>
2.1	Компьютер в жизни человека.	1
2.2	Знакомство с компьютером. Программы.	1
<b>3</b>	<b>Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы</b>	<b>31</b>
3.1	Знакомство с графическим редактором Paint.	1
3.2-3.5	Работа в программе Paint.	4
3.6-3.8	Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	3
3.9	Графический редактор Paint.	1
3.10	Раскрашивание готовых образцов рисунков.	1
3.11-3.14	Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	4
3.15-3.18	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	4
3.19-3.21	Копирование. Составление рисунков.	3
3.22	Шрифт.	1
3.23	Виды шрифтов.	1
3.24-3.26	Проект. Книжная графика (поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	3
3.27-3.28	Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)	2
3.29-3.31	Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.	3
	<b>Всего:</b>	<b>34</b>

**Тематическое планирование «Учимся печатать» 3 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>
<b>1</b>	<b>Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером</b>	<b>1</b>
1.1	Правила техники безопасности.	1
<b>2</b>	<b>Компьютер и его устройства</b>	<b>2</b>
2.1	Компьютер в жизни человека.	1
2.2	Знакомство с компьютером. Программы.	1
<b>3</b>	<b>Текстовые редакторы Word и Excel</b>	<b>31</b>
3.1-3.2	Знакомство с текстовым редактором Word.	2
3.3-3.4	Работа в программе Word.	2

	Работа с клавиатурным тренажером.	
3.5	Меню «Файл», меню «Главная» Редактирование текста.	1
3.6-3.8	Набор текста.	3
3.9-3.11	Меню «Вставка». Создание поздравительной и пригласительной открытки.	3
3.12-3.14	Оформление реферата, меню «Ссылки».	3
3.15-3.18	Знакомство с табличным редактором Excel.	4
3.19-3.21	Меню «Файл», меню «Главная» Редактирование таблицы.	3
3.22-3.23	Создание таблицы	2
3.24-3.26	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. И комбинированных документов	3
3.27-3.31	Творческий проект. Оформление брошюры.	5
	<b>Всего:</b>	<b>34</b>

#### Тематическое планирование «Мастер презентации» 4 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
<b>1</b>	<b>Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером кабинете</b>	<b>1</b>
1.1	Правила техники безопасности.	1
<b>2</b>	<b>Редактор Power Point</b>	<b>33</b>
2.1-2.2	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2
2.3-2.4	Знакомство с графическим редактором Power Point.	2
2.5-2.6	Работа в программе Power Point.	2
2.7	Правила составления презентации.	1
2.8-2.10	Творческий проект «Я»	3
2.11-2.13	Возможности программы Power Point (добавление картинок, арт текстов).	3
2.14-2.16	Творческий проект «Моя семья»	3
2.17-2.20	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	4
2.21-2.23	Творческий проект «Мой город»	3
2.24-2.25	Презентации с вложениями. Гиперссылки.	2
2.26-2.28	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.	3
2.29-2.33	Творческий проект «Моя страна».	5
	<b>Всего:</b>	<b>34</b>

## Планируемые результаты курса

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в младшей школе, являются:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в младшей школе, являются:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), 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;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 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;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в младшей школе отражают:

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

### **Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов**

**Форма подведения итогов** реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проекта.

#### **Способы контроля:**

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

**Форма подведения итогов** реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проектов.

Результаты проектных работ помещаются в ученическое портфолио.