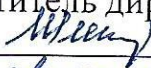


Администрация муниципального района «Сыктывдинский» Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Выльгортская средняя общеобразовательная школа № 1»
«Выльгортса 1 №-а шөр школа» муниципальной велодан съёкмуд учреждение

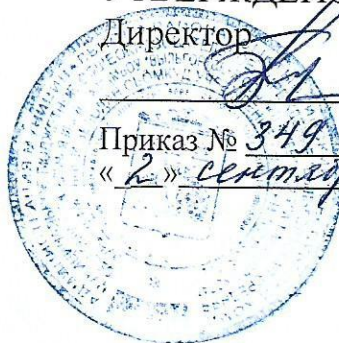
СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

Шмидт О.П.
«30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Белякова О.Ю.



Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Азбука компьютерных технологий»
(уровень начального общего образования)

Срок реализации - 2 год.
Класс: 3-4

Автор программы:
Учителя начальных классов
Красноперова Ксения Павловна
Шаньгина Виктория Алексеевна
«Выльгортской средней общеобразовательной школы №1»

с.Выльгорт, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информатика как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, урок информатики имеет межпредметные связи со многими предметами в школе, следовательно, становится дисциплиной обобщающего и методологического плана.

ИКТ в начальной школе сегодня являются одновременно и предметом изучения, и средством повышения эффективности учебной деятельности учащихся по другим учебным предметам. Обучение информатике в начальной школе – это объективная потребность настоящего времени, очередной шаг в развитии общего образования, необходимость которого осознана еще не всеми.

Существуют разные подходы к обучению информатике младших школьников, но, как правило, это либо начальная компьютерная грамотность, либо просто курсы, развивающие мышление школьника. На уроках информатики школьники должны осознать *роль устной и письменной речи как способа общения*. Общение—это обмен информацией между людьми. Передать информацию можно устно или в виде письменного сообщения, т. е. в виде *описания*. Описание может быть в текстовой или графической форме. Текст и графические изображения могут обрабатываться компьютером, т. е. электронным устройством, поэтому компьютер часто называют инструментом для обработки информации. Выполняя научно-исследовательскую, поисковую, творческую работу, учащиеся начальной школы принимают участие в проектной деятельности. При защите проектов им необходимо так подать информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах обусловлена следующими факторами. Во-первых, положительным отечественным опытом изучения информатики в начальной школе. Во-вторых, наиболее интенсивное развитие интеллекта происходит именно в младшем школьном возрасте, при этом внимание становится произвольным, происходит переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, восприятие принимает анализирующий и дифференцирующий характер, совершенствуется память. Поэтому, желательно, формировать у младших школьников не только элементы компьютерной грамотности, но и начальные знания основ информатики, осуществлять пропедевтику ее фундаментальных понятий и способов деятельности.

Программа внеурочной деятельности составлена с учетом **психолого-педагогических принципов**, таких как:

- принцип *индивидуального подхода* к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности;
- принцип *гуманности*, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога;
- принцип *превентивности*: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций;
- принцип *научности* отражает важнейший выбор практических психологов в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников. Реализация данного принципа предполагает участие субъектов психологического сопровождения в опытно-экспериментальной работе, а также в создании и апробации самостоятельно создаваемых методик диагностики и коррекции;

– принцип **комплексности** подразумевает организацию различных специалистов, всех участников учебно-воспитательного процесса в решении задач сопровождения классных руководителей, учителей, педагога-психолога, социального педагога, учителя-логопеда, администрации и др.;

– принцип **«на стороне ребенка»**: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебно-воспитательного процесса;

– принцип **активной позиции ребенка**, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, а научить его решать проблемы самостоятельно, создать условия для становления способности ребенка к саморазвитию;

– принципы **коллегиальности** и **диалогового взаимодействия** обуславливают совместную деятельность субъектов психологического сопровождения в рамках единой системы ценностей на основе взаимного уважения и коллегиального обсуждения проблем, возникающих в ходе реализации программ;

– принцип **системности** предполагает, что психологическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области социальных наук, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов;

– принцип **рациональности** лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

Внеурочная деятельность обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах. Имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе обучения

работе за компьютером осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы младшего школьника. Программа знакомит с возможностями обработки и представления информации, используя компьютерные технологии обработки и представления текстовой и графической информации. Параллельно с овладением знаниями родного языка учащийся научится осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

Цель программы – организация учебно-познавательного процесса, способствующий развитию интеллектуальных и творческих способностей младших школьников средствами компьютерных (информационных) технологий.

Задачи обучения:

- способствовать формированию ИКТ-компетентности, эмоционально-положительного отношения к практической деятельности с использованием компьютера;
- развивать критическое мышление, творческие и интеллектуальные способности учащихся с помощью компьютерных (информационных) технологий;
- развивать первоначальное представление о компьютере и компьютерных (информационных) технологиях;
- способствовать формированию у учащихся умений и навыков работать в программах текстового и графического редакторов, в программе создания компьютерных презентаций;
- способствовать формированию у учащихся творческого воображения, образного мышления, памяти и внимания при организации проектной деятельности, умений работать в команде (коллективе).

Программа составлена с учетом требований Государственного стандарта начального общего образования, примерной программы по информатике для 3-4 классов, санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Ценностные ориентиры содержания

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру универсальных учебных действий (УУД). Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе изучения информатики в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

– *основы логической и алгоритмической компетентности*: овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать

в соответствии с планом действий (алгоритмом) и строить последовательность действий;

– *основы информационной грамотности*: овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;

– *основы ИКТ-компетентности*: овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

В рамках данного курса активно формируется коммуникационная компетентность, связанная с приёмом и передачей информации; языковая компетентность, связанная с овладением системой компьютерных (информационных) понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общих учебных умений – универсальных учебных действий (УУД) в свете новых образовательных стандартов.

Планируемые результаты

На занятиях курса «Азбука компьютерных технологий» *учащиеся получают возможность:*

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения, происходящие с объектом и по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией*, научатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью (т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»).

3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно компьютерных технологий (текстового и графического редакторов, редактора презентаций) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (т.е. получать ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...); различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.

6. При выполнении упражнений на компьютере, учебных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные

объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *поиска, преобразования, хранения информации и передачи с использованием компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию)*.

8. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания, как: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответить на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

9. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (т.е. получать ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых учебных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Продолжительность реализации программы

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» реализована как последовательный курс, который изучается на протяжении двух лет, или как отдельные, самостоятельные блоки (модули), которые выбираются учителем в зависимости от уровня подготовки

учащихся. Каждый блок (модуль) начинается с темы «Введение. Знакомство с компьютером», в рамках которой учащиеся знакомятся с правилами поведения в кабинете информатики, техникой безопасности и получают практические навыки работы с мышкой и на клавиатуре. В зависимости от модуля обучения школьники знакомятся с компьютером и его устройствами, применением, историей развития, демонстрацией его возможностей и ролью в жизни общества. Каждый блок (модуль) охватывает изучение отдельной компьютерной технологии работы с информацией: текстовой, графической или демонстрации информации.

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» рассчитана на **68 занятия(часа)** (по 34 занятия (часа) во 3 и 4-х классах с расчетом **1 занятие(час)в неделю**. Работа организована по подгруппам

Основные разделы программы

№ п/п	Название раздела (курса)	Кол-во занятий
1.	Модуль 1. «Мастер печатных дел» (3 класс)	34
2.	Модуль 2. «Мастер компьютерных презентаций» (4 класс)	34
	Итого:	68

Формы проведения и режим занятий

В рамках пропедевтического курса изучения основ компьютерных технологий наиболее приемлемы **комбинированные занятия**, предусматривающие смену методов обучения и деятельности учащихся, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. Работа за компьютером должна строго соответствовать санитарно-

гигиеническим требованиям: для учащихся 3-4 классов время работы за компьютером составляет не более 15 минут.

Формы подведения итогов реализации программы

Результаты освоения программы

Содержание изучения программы внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» во 3-4 классах должно быть направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

К личностным результатам относятся:

- готовность и способность положительно относиться к учению, к познавательной деятельности; осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся; осваивать новые виды деятельности; участвовать в творческом, созидательном процессе.

Метапредметные результаты – это освоенные учащимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия – включают в себя регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

Предметные результаты – это:

- формирование представлений о безопасном и целесообразном поведении при работе с компьютером, в процессе общения;
- элементарные знания об устройствах компьютера; соотношение возможностей компьютера с конкретными задачами учебной, проектной и творческой деятельности;
- назначение и принципы работы с графическим и текстовым редакторами, программой для создания компьютерных презентаций;
- овладение компьютерными технологиями: умение вводить и редактировать текст; умение создавать изображения с использованием возможностей графического редактора; умение создавать компьютерные презентации.

Модуль 1. «Мастер печатных дел»

(34 занятия)

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

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

Цель программы модуля «Мастер печатных дел» – содействовать развитию умений учащихся набирать тексты на компьютере и их редактировать, использовать эти умения в процессе развития письменной речи; составлять рисунки, грамоты, похвальные листы, буклеты.

Задачи программы модуля «Мастер печатных дел»:

- Формирование и развитие навыков работы в текстовом редакторе.
Овладение навыками набора компьютерного текста.
- Привитие усидчивости младшего школьника при редактировании текста многократно, но при этом последовательно, выбирая порядок действий с учетом индивидуальных потребностей ученика.
- Развитие и поддержка мотивации младших школьников к

совершенствованию своей письменной речи.

– Развитие навыков младшего школьника использовать полученные знания и умения в практической жизни.

В результате изучения текстового редактора учащиеся получат навыки набора текста, его редактирования; смогут изменять шрифт, его размер, начертание; смогут применять различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); смогут использовать в своей работе графические возможности текстового редактора.

Тематическое планирование модуля

«Мастер печатных дел»

(для ОС Windows)

№ урока	Тема	Всего	Из них			
			Практ работа	Творч работа	Проект	Экскурсия
1.	Введение. Знакомство с компьютером	3	2			
2.	Текстовые редакторы	31				
2.1.	Текстовый редактор Блокнот	6	1			
2.2.	Текстовый редактор WordPad	7	1			
2.3.	Текстовый редактор Microsoft Word	10	1			
2.4.	Компьютерный практикум	7		3	3	1
	Резерв учебного времени	1				
	Итого:	34	5	3	3	1

Содержание модуля

«Мастер печатных дел»

1. Введение. Знакомство с компьютером (3 занятия)

Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности, гимнастика для рук. Демонстрация возможностей компьютера и программы текстового редактора, которую будут изучать учащиеся на протяжении всего модуля.

Компьютер и его основные устройства. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Хранение информации на компьютере. Файлы и папки. Пиктограммы. Запуск программ.

2. Текстовые редакторы (31 занятие)

2.1. Текстовый редактор Блокнот

Знакомство с текстовым редактором Блокнот, его основными возможностями. Объекты текстового документа и их параметры. Ввод текста в редакторе Блокнот. Редактирование текста. Строка меню. Действия с фрагментами текста. Сохранение данных.

2.2. Текстовый редактор WordPad

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки. Клавиатурный тренажер.

2.3. Текстовый редактор Microsoft Word

Знакомимся с текстовым редактором Microsoft Word. Способы выделения объектов текстового документа. Создание и редактирование текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы. Печать документа. Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков.

2.4. Компьютерный практикум

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

Рекомендуемые темы практических работ:

- Работа на клавиатуре
- Работа с мышью
- Текстовый редактор Блокнот
- Текстовый редактор WordPad
- Текстовый редактор Microsoft Word

Рекомендуемые темы творческих работ:

- Чему я научился

Рекомендуемые темы проектов:

- Текст и графика
- Поздравительная открытка

Рекомендуемые темы виртуальных экскурсий:

– Форматирование

Примерное поурочное планирование модуля «Мастер печатных дел» (для ОС Windows)

№ занятия	Тема	Примечание
	1. Введение. Знакомство с компьютером	
1.	Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Демонстрация возможностей программы текстового редактора	
2.	Хранение информации на компьютере. Практическая работа: «Работа на клавиатуре». Гимнастика для рук	
3.	Файлы и папки. Пиктограммы. Запуск программ. Практическая работа: «Работа с мышью». Гимнастика для рук	
	2. Текстовые редакторы	
	2.1. Текстовый редактор Блокнот	
4.	Объекты текстового документа и их параметры	
5.	Ввод текста в редакторе Блокнот	
6.	Редактирование текста. Что скрывается в строке меню	
7.	Действия с фрагментами текста	
8.	Сохранение данных на компьютере	
9.	Практическая работа «Текстовый редактор Блокнот»	
	2.2. Текстовый редактор WordPad	
10.	Оформление абзаца и заголовка	
11.	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	
12.	Панель форматирования Форматирование абзаца	
13.	Ввод и загрузка текста	
14.	Нумерованные и маркированные списки	
15.	Работа с клавиатурным тренажером	
16.	Практическая работа «Текстовый редактор WordPad»	
	2.3. Текстовый редактор Microsoft Word	
17.	Знакомимся с текстовым редактор Microsoft Word	
18.	Способы выделения объектов текстового документа	
19.	Создание и редактирование текстового документа	
20.	Форматирование текста	

21.	Оформление текста в виде таблицы	
22.	Печать документа	
23.	Вставка в текст рисунка	
24.	Оформление художественных заголовков	
25.	Практическая работа «Текстовый редактор Microsoft Word»	
26.	Итоговое тестирование	
	2.4. Компьютерный практикум	
27.	Виртуальная экскурсия «Форматирование»	
28.	Работа над проектом «Текст и графика»	
29.	Работа над проектом «Поздравительная открытка»	
30.	Работа над проектом «Поздравительная открытка»	
31.	Творческая работа «Чему я научился»	
32.	Творческая работа «Чему я научился»	
33.	Творческая работа «Чему я научился»	
34.	Защита творческих проектов	

Модуль 2. «Мастер компьютерных презентаций» (34 занятия)

В современном мире очень часто требуются навыки свободно говорить, представлять себя и т.д. Сформировать и развить эти навыки можно с помощью презентаций. Компьютерная презентация позволяет сопровождать наше выступление наглядной информацией. Создание компьютерных презентаций учит младших школьников структурировать свои знания, работать с большими объемами информации, не бояться высказывать свои мысли, защищать свои проекты, при этом у учащихся повышается интерес к предмету и развивается эстетический вкус.

Цель программы модуля «Мастер компьютерных презентаций» – формирование у учащихся навыков создания и демонстрации компьютерных презентаций, формирование эстетического вкуса и использование полученных знаний на других предметах.

Задачи программы модуля «Мастер компьютерных презентаций»:

- Формирование начальных навыков работы в программе создания презентаций.
- Развитие творческого подхода и воображения, образного мышления,

памяти, внимания, усидчивости при создании компьютерных презентаций.

В результате изучения редактора презентаций учащиеся получат навыки создания компьютерных презентаций, добавлять текстовые и графические объекты на слайд; научатся аргументировано объяснять выбор дизайна слайдов в соответствии с правилами; получат навыки создания фотоальбома, использования анимационных эффектов текста и рисунка, запуска и отладки презентации.

Тематическое планирование модуля «Мастер компьютерных презентаций»

№ урока	Тема	Всего	Из них			
			Практ работа	Творч работа	Проект	Экскурсия
1.	Введение. Знакомство с компьютером	3	2			
2.	Программа создания презентаций	31				
2.1.	Назначение программы создания презентаций	2				
2.2.	Базовая технология создания презентации	10	1			
2.3.	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	10	4			
2.4.	Компьютерный практикум	8			1	
	Резерв учебного времени	1				
	Итого:	34	7		1	

Содержание модуля

«Мастер компьютерных презентаций»

1. Введение. Знакомство с компьютером (3 занятия)

Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности, гимнастика для рук. История развития компьютерной техники. Роль компьютера в жизни общества. Демонстрация возможностей компьютера и программы создания презентаций, которую будут изучать учащиеся на протяжении всего модуля.

Компьютер и его основные устройства. Клавиатура, работа на клавиатуре. Работа с мышью. Пиктограммы. Запуск программ.

2. Программа создания презентаций (31 занятие)

2.1. Назначение программы создания презентаций

Знакомство с программой создания презентаций, её основными возможностями. Объекты презентации. Группы инструментов среды. Запуск и настройка программы. Назначение панели инструментов.

2.2. Базовая технология создания презентации

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона. Создание текста. Вставка рисунка в презентацию. Создание анимации текста, рисунка. Запуск и отладка презентации.

2.3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов

Выделение объектов. Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием. Работа с сортировщиком слайдов. Работа с фотографиями. Создание фотоальбома.

2.4. Компьютерный практикум

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

Рекомендуемые темы практических работ:

- Работа на клавиатуре
- Работа с мышью
- Часы
- Времена года
- Создание фотоальбома
- Скакалочка

Создание презентации на произвольную тему

Рекомендуемые темы проектов:

- Занимательная информатика

Примерное поурочное планирование модуля «Мастер компьютерных презентаций» (для ОС Windows)

№ занятия	Тема	Примечание
	1. Введение. Знакомство с компьютером	
1.	Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Демонстрация возможностей программы создания презентаций	
2.	История развития компьютерной техники. Практическая работа: «Работа на клавиатуре». Гимнастика для рук	
3.	Роль компьютера в жизни общества. Пиктограммы. Запуск программ. Практическая работа: «Работа с мышью». Гимнастика для рук	
	2. Программа создания презентаций	
	2.1. Назначение программы PowerPoint	
2.	Объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint	
3.	Запуск и настройка программы PowerPoint. Назначение панели инструментов	
	2.2. Базовая технология создания презентации	
4.	Выделение этапов создания презентаций	
5.	Создание фона	
6.	Создание текста	
7.	Вставка рисунка в презентацию	
8.	Создание анимации текста	
9.	Создание анимации рисунка	
10.	Создание анимации рисунка	
11.	Запуск и отладка презентации	
12.	Практическая работа: «Создание презентации «Часы»	
13.	Практическая работа: «Создание презентации «Часы»	
	2.3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	
14.	Выделение объектов	
15.	Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием	
16.	Работа с сортировщиком слайдов	
17.	Практическая работа: «Создание презентации «Времена года»	

18.	Практическая работа: «Создание презентации «Времена года»	
19.	Работа с фотографиями	
20.	Практическая работа: «Создание фотоальбома»	
21.	Практическая работа: «Создание презентации «Скакалочка»	
22.	Практическая работа: «Создание презентации «Скакалочка»	
23.	Создание презентации на произвольную тему. Практическая работа	
	2.4. Компьютерный практикум	
24.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
25.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
26.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
27.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
28.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
29.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
30.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
31.	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
32.	Защита творческих проектов	

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Для реализации обучения учащихся по программе курса и активного использования полученных знаний и приобретенных навыков при изучении других дисциплин необходимы компьютерная техника и интерактивное оборудование:

– компьютерный класс (кабинет), оборудованный для работы с группой (классом) таким образом, чтоб каждый учащийся был обеспечен рабочим местом за компьютером, и установленным программным обеспечением на каждом компьютере (*операционная система, графический*

редактор, текстовые редакторы, программа создания презентаций);

– мультимедийное оборудование (проектор, интерактивная доска); –
подключение к сети Интернет всех компьютеров в классе (кабинете)
для использования он-лайн программ текстового, графического, редакторов и
редактора презентаций.

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Методическое обеспечение программы включает в себя описание:

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический материал для проведения практических работ и проектной деятельности;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- демонстрационный материал.

Рекомендованная литература и программное обеспечение:

1. Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс]: 2–4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель: О. А. Полежаева.— Эл. изд.—М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.— 136 с.: ил.
2. Программное средство «Клавиатурный тренажер» (например, Key Aspect, BabyType, RapidTyping, «Ступеньки к информатике», «Мир информатики» или др.);
3. Программное средство «Мозаика» – программа в помощь тем, кто увлекается составлением мозаики (авт. Александр Чернявский) (<http://www.vishivka-krestikom.ru/1498-portable-mozaika.html>);
4. Программное средство «Тренажер мыши» (например. «Ступеньки к информатике», WMouse Aspect, «Мир информатики» или др.);
5. Программно-методический комплекс компании "Кирилла и Мефодия"

"МИР ИНФОРМАТИКИ" для 1-4 классов (диск 1:
<http://lbz.ru/files/7906/>,

диск 2: <http://lbz.ru/files/7907/>).

6. Ступеньки к информатике: учебник для 2 кл. общеобразоват. учеб. заведений / А.В. Ломаковская, Г.А. Проценко, И.Я. Ривкинд, Ф.М. Ривкинд. – К. Издательский дом «Освита», 2012.
7. Ступеньки к информатике: учебник для 3 кл. общеобразоват. учеб. заведений / А.В. Ломаковская, Г.А. Проценко, И.Я. Ривкинд, Ф.М. Ривкинд. – К. Издательский дом «Освита», 2013.
8. Электронные приложения к УМК «Информатика» 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др.