

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа №1» города Смоленска

РАССМОТРЕНО  
на педагогическом  
совете

Протокол №1  
от «31» 08 2023 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** **«Увлекательный мир информатики»**

в классах 1А, 1Б, 2А, 2Б, 3А, 3Б, 4А, 4Б

Учитель информатики Артамонова А. В.  
Высшая квалификационная категория

2023 - 2024  
учебный год

## Пояснительная записка

Примерная программа внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждён Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 286 от 31 мая 2021 г.) и с учётом примерной рабочей программы начального общего образования «Математика» (одобрены решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол 3/21 от 27.09.2021 г.).

Цель примерной программы — создание условий для формирования компьютерной грамотности обучающихся.

Задачи программы:

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Сроки освоения примерной программы: 1 года, по 1 часу. Всего: 1 класс — 33 часа., 2 класс – 34 часа, 3 класс – 17 часов, 4 класс – 17 часов.

В соответствии с содержанием данной программы основным видом деятельности является художественно-творческая практика создания графических изображений на компьютере, которая реализуется в связи с ознакомлением обучающихся с художественными произведениями детской литературы, информацией об окружающей среде.

Занятия внеурочной деятельности в рамках рабочей программы «Увлекательный мир информатики» построены по принципу постепенного усложнения материала, что позволяет обучающимся постепенно овладевать компьютерной грамотностью, овладевать универсальными учебными познавательными действиями, формировать предметные результаты в области «Математика и информатика».

Содержание программы внеурочной деятельности тесно связано с основным образованием и является его логическим продолжением, неотъемлемой частью системы обучения, созданной в образовательной организации.

Формы внеурочной деятельности обучающихся в соответствии с данной программой следующие:

- мастер-класс;
- творческие занятия;
- творческий проект;
- игра;
- виртуальные путешествия и др.

Материал программы предполагаем межпредметную связь с такими учебными предметами, как «Литература», «Музыка», «История», «Окружающий мир», «Математика», «Информатика».

Подведение итогов реализации примерной программы осуществляется в форме выставки работ, защиты проектов на уровне класса и школы.

Данная программа создана с учётом Примерной рабочей программы воспитания. За счет специально подобранных тем и содержания занятия внеурочной деятельности в рамках программы «Увлекательный мир информатики» позволяют обучающимся овладеть социально-значимыми знаниями, что является основной целью Примерной программы воспитания на этапе начального общего образования.

## Содержание курса внеурочной деятельности

### 1 класс

тема, название проекта	компьютерная программа	кол-во часов
Знакомимся с инструментами графического редактора	TuxPaint	6
Проект «Космические просторы»	TuxPaint	3
Проект «Новогодняя открытка»	TuxPaint	2
Проект «С 23 февраля»	TuxPaint	2
Проект «С 8 марта»	TuxPaint	2
Проект «С 9 мая»	TuxPaint	2
Давай поиграем. Создание игр	TuxPaint	7
Творческие работы	TuxPaint	4
Всего:		33

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструментов. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. Уверенное владение компьютерной мышью. Создание и сохранение собственных файлов.

Проекты «Новогодняя открытка», «С 23 февраля», «С 8 марта», «С 9 мая». Применение полученных знаний для создания собственных информационных объектов – изображений.

Создание игр в графическом редакторе: раскраски, кроссворды, ребусы.

## 2 класс

тема, название проекта	компьютерная программа	кол-во часов
Слепой десятипальцевый метод набора текста	Клавиатурный тренажер, текстовый редактор типа «Блокнот»	13
Проект «Кто я?»	Редактор презентаций (MS PowerPoint)	5
Проект «Альбом дикорастущих растений родного края»	Редактор презентаций (MS PowerPoint)	16
<b>Всего</b>		<b>34</b>

Слепой десятипальцевый метод набора текста. Тренировка автоматической правильной постановки рук на клавиатуру. Последовательное выполнение тренировочных упражнений клавиатурного тренажера. Самостоятельное принятие решений о переходе к следующему заданию. Создание рисунков из символов клавиатуры в текстовом редакторе.

Проект «Кто я?». Создание презентации из 4–5 слайдов под непосредственным руководством учителя. Применение дизайна и разметки слайдов. Создание гиперссылок на другие слайды презентации. Обработка цифровой фотографии и вставка ее в презентацию.

Проект «Альбом дикорастущих растений родного края». Конкретизация и сужение темы проекта. Составление плана работы над проектом. Проектирование структуры мультимедийной презентации. Поиск изображений в Интернете, обработка цифровых фотографий, сканирование изображений. Клавиатурный ввод текста. Создание мультимедийной презентации самостоятельно с опорой на конспект «Создание презентации». Создание текстового описания работы над проектом. Публичная презентация проекта.

## 3 класс

тема, название проекта	компьютерная программа	кол-во часов
Поиск в Интернете. «Сайт Президента России для детей школьного возраста с мультиками»	Интернет-браузер. Сайт <a href="http://www.uznai-prezidenta.ru/">http://www.uznai-prezidenta.ru/</a> (Раздел «Кремль»)	5
Коллективный проект «Веселая азбука»	Редактор презентаций (MS PowerPoint)	3
Коллективный проект «Кулинарная книга»	Текстовый процессор (MS WORD), графический редактор для обработки изображений	3
Поиск в Интернете. Коллективный проект «Башни Кремля»	Интернет-браузер, текстовый процессор (MS WORD)	3
Проект «Чему я научился на уроках информатики»	Редактор презентаций (MS PowerPoint)	3
<b>Всего</b>		<b>17</b>

Коллективный проект «Веселая азбука». Самостоятельное создание презентации, каждый слайд которой посвящен одной или нескольким буквам русского алфавита. Каждый слайд содержит рисунки, созданные учеником в графическом редакторе, и стихотворение. В конце работы ученик объединяет все созданные презентации в одну, используя возможность добавлять в презентацию слайды из других файлов. Рекомендуется использовать книгу Александра Шибаева «Веселая грамматика».

Коллективный проект «Кулинарная книга». Создание страницы кулинарной книги с любимым домашним рецептом. Обработка и вставка цифровых иллюстраций. Объединение страниц, созданных учениками класса, в единый файл. Стилевое оформление заголовков. Создание автоматического оглавления.

Поиск в Интернете. «Сайт Президента России для детей школьного возраста с мультиками». Поиск на сайте и запись в текстовый документ ответов на вопросы, включая выполнение заданий: Как строился Московский Кремль? Назови этапы строительства. Какие реки омывают Московский Кремль? Чем занимались крестьяне, поселившиеся у стен Кремля? Сколько сторожевых башен в кремлевской стене и как называются самые крупные? Какова длина стен Московского Кремля? Для вычисления используй калькулятор. Сколько было проездных и сколько глухих башен Кремля?

Поиск в Интернете. Коллективный проект «Башни Кремля». Поиск в Интернете изображений и описания заданной учителем башни Кремля. Создание и форматирование текстового документа с описанием башни Кремля. Объединение страниц, созданных учениками класса, в единый файл. Создание автоматического оглавления.

Проект «Чему я научился на уроках информатики». Ученик самостоятельно составляет план работы над проектом, отбирает содержание для презентации, создает презентацию, выступает с сообщением перед одноклассниками.

#### 4 класс

тема, название проекта	компьютерная программа	кол-во часов
Проект «Круговые и столбчатые диаграммы»	Электронные таблицы (MS Excel)	3
Проект «Тест на тему “Круговая диаграмма”»	Редактор презентаций (MS PowerPoint)	3
Проект «M&M's»	Электронные таблицы MS Excel	2
Проект «Моя родословная»	Программа «Живая родословная» <sup>1</sup> или редактор презентаций MS PowerPoint, или текстовый процессор (MS WORD)	4
Проект «Выбери путешествие по Компьютерной Долине»	Редактор презентаций (MS PowerPoint)	5
Всего:		17

Проект «Круговые и столбчатые диаграммы». Создание и форматирование таблиц в программе MS Excel с верхним и боковым заголовками. Создание круговых и столбчатых диаграмм. Проект «Тест на тему “Круговая диаграмма”». Составление задач, проверяющих понимание области применения круговых и столбчатых диаграмм, а также умения читать диаграммы. Создание презентации со сложной навигацией. С помощью элементов навигации осуществить проверку правильности решения задачи.

Проект «M&M's». Проектно-исследовательская работа, целью которой является изучение закономерностей распределения конфет «M&M's» разных цветов по пачкам. Для работы над проектом требуются одинаковые пачки конфет «M&M's» (по числу учеников в группе).

Проект «Моя родословная». Создание дерева родословной, состоящей как минимум из трех уровней (ученик, родители, бабушки и дедушки). Обработка и вставка фотографий. Выбор компьютерной программы для создания проекта остается за учителем и учениками. Сохранение проекта в виде web-страницы, текстового документа или презентации — в зависимости от того, какая компьютерная программа выбрана. Презентация проекта в коллективе одноклассников.

Проект «Выбери путешествие по Компьютерной Долине». Отбор тем, пройденных на уроках информатики во 2–4 классах, для презентации. Создание из фигур блок-схемы алгоритма с ветвлением для выбора продолжения путешествия. Создание презентации со сложной навигацией.

## **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### **Личностные результаты освоения программы**

#### **Гражданско-патриотическое воспитание:**

- становление ценностного отношения к своей Родине - России;
- осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- уважение к своему и другим народам;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

#### **Духовно-нравственное воспитание:**

- признание индивидуальности каждого человека;
- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

#### **Эстетическое воспитание:**

- уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

#### **Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:**

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

#### **Трудовое воспитание:**

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

### **Экологическое воспитание:**

- бережное отношение к природе;
- неприятие действий, приносящих ей вред.

### **Ценности научного познания:**

- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

## **Метапредметные результаты освоения программы**

### **Овладение универсальными учебными познавательными действиями:**

#### **1) базовые логические действия:**

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

#### **2) базовые исследовательские действия:**

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

#### **3) работа с информацией:**

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;

- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

### **Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:**

#### **1) общение:**

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать свое мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

#### **2) совместная деятельность:**

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

### **Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:**

#### **1) самоорганизация:**

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

#### **2) самоконтроль:**

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

### **Предметные результаты освоение программы**

- уверенное владение элементарной компьютерной грамотностью;
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных информационных объектов с использованием компьютера;
- оценивать полученный результат по критериям: достоверность/реальность, соответствие правилу/алгоритму;



- развитие пространственного мышления;
- развитие логического и алгоритмического мышления: умения распознавать верные (истинные) и неверные (ложные) утверждения в простейших случаях в учебных и практических ситуациях, приводить пример и контрпример;
- приобретение опыта работы с информацией, представленной в разных формах;
- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

## Календарно - тематическое планирование курса внеурочной деятельности 1 час в неделю, всего 33 часа

№	Дата проведения	Тема	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.		Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с графическим редактором	Блицопрос, беседа	
2.		Волшебная палочка. Рисуем прямые линии	Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
3.		Сова. Изучаем Кисть и Штампы	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
4.		Два ежа. Учимся рисовать мышью	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
5.		Одуванчик. Учимся рисовать линии	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
6.		Яблоко. Изучаем Формы	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
7.		Аленький цветочек. Изучаем Формы	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
8.		Бабочки. Изучаем Формы	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>

№	Дата проведения	Тема	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
9.		Мухомор. Изучаем Штампы и Кисть	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
10.		Новый дом. Изучаем порядок действий	Просмотр видеоролика. Проблемная беседа. Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
11.		Проект «Космические просторы». Старт проекта	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
12.		Проект «Космические просторы». Создание изображения	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
13.		Проект «Космические просторы». Защита проекта	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
14.		Творческая работа «Зимний пейзаж»	Выставка работ, обсуждение	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
15.		Проект «Новогодняя открытка». Старт проекта	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
16.		Проект «Новогодняя открытка». Создание открытки	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
17.		Проект «Новогодняя открытка». Презентация	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
18.		Давай поиграем. Учимся раскрашивать	Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
19.		Давай поиграем. Дорисуй	Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
20.		Проект «С 23 февраля». История праздника	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
21.		Проект «С 23 февраля». Создание открытки. Презентация	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
22.		Проект «С 8 марта». История праздника	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
23.		Проект «С 8 марта». Создание открытки. Презентация	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
24.		Давай поиграем. Составь ребус	Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
25.		Давай поиграем. Придумай слово	Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
26.		Давай поиграем. Отгадай	Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
27.		Давай поиграем. Карта сокровищ	Мастер-класс	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
28.		Давай поиграем. Создание мультипликации	Мозговой штурм	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
29.		Творческая работа «Весенний пейзаж»	Выставка работ, обсуждение	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
30.		Проект «С 9 мая». История праздника	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
31.		Проект «С 9 мая». Создание открытки. Презентация	Разработка проекта	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
32.		Творческая работа «Мой маленький шедевр»	Дискуссия	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>
33.		Творческая работа «Мой маленький шедевр»	Выставка работ, обсуждение	<a href="https://tuxpaint.org">https://tuxpaint.org</a>

## 2 класс

№	Дата проведения	Тема	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.		Правила техники безопасности и организация рабочего места.	Проблемная беседа	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
2.		Знакомство с клавиатурным тренажёром «Руки солиста»	Мастер-класс	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
3.		Создание рисунков из символов клавиатуры в текстовом редакторе.	Мастер-класс	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
4.		Устройства ввода и вывода	Мозговой штурм	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
5.		Создание и сохранение собственных файлов	Работа в группах	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
6.		Оперативная память и процессор	Мозговой штурм	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
7.		Создание собственных рисунков из символов клавиатуры в текстовом редакторе.	Творческое задание	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
8.		Память компьютера. Работа на клавиатурном тренажере «Руки солиста»	Диспут	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
9.		Хранение информации. Работа на клавиатурном тренажере «Руки солиста»	Диспут	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
10.		Набор математических примеров в редакторе «Блокнот».	Работа в группах	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
11.		Использование основных клавиш при наборе текста в редакторе «Блокнот»	Мастер-класс	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
12.		Форматирование символов в программе «Блокнот»	Мастер-класс	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
13.		Текстовые символы и клавиатура.	Исследование	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
14.		Знакомство с редактором презентаций. Проект «Кто Я?»	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
15.		Создание нового слайда и выбор макета слайда. Проект «Кто Я?»	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
16.		Вставка в слайд текста и рисунков. Проект «Кто Я?»	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-</a>

				collection.edu.ru
17.		Настройка анимации текста. Проект «Кто Я?»	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
18.		Презентация проекта «Кто я?»	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
19.		Презентация проекта «Кто я?»	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
20.		Старт проекта «Альбом дикорастущих растений родного края».	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
21.		Поиск информации в интернете по проекту	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
22.		Поиск информации в интернете по проекту	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
23.		Поиск информации в интернете по проекту	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
24.		Работа над презентацией по проекту	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
25.		Вставка картинок в презентацию из интернета	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
26.		Работа над презентацией по проекту. Добавление описания растений	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
27.		Работа над презентацией по проекту. Добавление описания растений	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
28.		Работа над презентацией по проекту. Добавление описания растений	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
29.		Работа над презентацией по проекту. Добавление кнопок	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
30.		Работа над презентацией по проекту. Добавление кнопок	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
31.		Подготовка к презентации проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
32.		Подготовка к презентации проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
33.		Презентация проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
34.		Презентация проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>

## Календарно-тематическое планирование 3 класс

№	Дата проведения	Тема	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.		Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены. Понятие сети интернет	Проблемная беседа	
2.		Поиск в Интернете. Интернет-браузер.	Проблемная беседа	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
3.		Поиск в Интернете. Сайт «Президент России – гражданам школьного возраста». Кремлевский зодчий	Виртуальная экскурсия	<a href="http://kids.kremlin.ru/">http://kids.kremlin.ru/</a>
4.		Поиск в Интернете. Сайт «Президент России – гражданам школьного возраста». Минин и Пожарский	Виртуальная экскурсия	<a href="http://kids.kremlin.ru/">http://kids.kremlin.ru/</a>
5.		Поиск в Интернете. Сайт «Президент России – гражданам школьного возраста». Символика	Виртуальная экскурсия	<a href="http://kids.kremlin.ru/">http://kids.kremlin.ru/</a>
6.		Коллективный проект «Веселая азбука». План работы	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
7.		Коллективный проект «Веселая азбука». Создание буквы	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
8.		Коллективный проект «Веселая азбука». Защита проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
9.		Коллективный проект «Кулинарная книга». План проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
10.		Коллективный проект «Кулинарная книга». Вставка изображения и текста	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
11.		Коллективный проект «Кулинарная книга». Объединение страниц книги	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
12.		Коллективный проект «Башни Кремля». Старт проекта, распределение обязанностей	Разработка проекта	<a href="https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/architecture/view/bashni-kremlya/">https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/architecture/view/bashni-kremlya/</a>
13.		Коллективный проект «Башни Кремля». Объединение страниц книги	Разработка проекта	<a href="https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/archite">https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/archite</a>

№	Дата проведения	Тема	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
				cture/view/bashni-kremlya/
14.		Коллективный проект «Башни Кремля». Защита проекта	Разработка проекта	<a href="https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/architecture/view/bashni-kremlya/">https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/architecture/view/bashni-kremlya/</a>
15.		Проект «Чему я научился на уроках информатики?». Старт проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
16.		Проект «Чему я научился на уроках информатики?». Создание презентации	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
17.		Проект «Чему я научился на уроках информатики?». Защита проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>

## Календарно-тематическое планирование

### 4 класс

№	Дата проведения	Тема	Тема	Электронные (цифровые) образова- тельные ресурсы
1.		Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с диаграммами	Проблемная беседа	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
2.		Столбчатая диаграмма. Круговая диаграмма	Мозговой штурм	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
3.		Создание диаграмм с помощью электронной таблицы	Мастер-класс	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
4.		Проект «Умеешь ли ты читать диаграммы?». План про- екта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
5.		Проект «Умеешь ли ты читать диаграммы?». Создание презентации	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
6.		Проект «Умеешь ли ты читать диаграммы?». Защита проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
7.		Проект «M&M's». Старт проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
8.		Проект «M&M's». Создание диаграммы	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
9.		Проект «Моё генеалогическое древо». Создание древа	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
10.		Проект «Моё генеалогическое древо». Вставка фотогра- фий	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
11.		Проект «Моё генеалогическое древо». Создание отчёта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
12.		Проект «Моё генеалогическое древо». Презентация ре- зультатов	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>

№	Дата проведения	Тема	Тема	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
13.		Проект «Путешествие в мир информатики». План проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
14.		Проект «Путешествие в мир информатики». Создание карты	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
15.		Проект «Путешествие в мир информатики». Создание презентации	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
16.		Проект «Путешествие в мир информатики». Проверка гиперссылок	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
17.		Проект «Путешествие в мир информатики». Защита проекта	Разработка проекта	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>

## Учебно-методическое обеспечение курса

### Методические пособия для учащихся:

Бенесон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 2-4 класс: Учебник в 2-х ч.. – М: Академкнига/ Учебник.

### Учебно-методические пособия для учителя:

Бенесон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 2-4 класс: Методическое пособие для учителя. – М: Академкнига/ Учебник.

### Цифровые образовательные ресурсы

- <http://school-collection.edu.ru>
- <http://kids.kremlin.ru/>
- <https://kremlin-architectural-ensemble.kreml.ru/architecture/view/bashni-kremlya/>
- <https://tuxpaint.org>