

Утверждаю к использованию
в образовательном процессе
школы

Директор школы



Плотников Ю.А.

2016 г.

Согласовано
«*02*» *сентября* 2016 г.
Тьютор по внеурочной
деятельности

Минина /Минина В.В./

Рабочая программа
рассмотрена на заседании
кафедры учителей начальных
классов

Протокол № *1* от
«*30*» *августа* 2016 г.

Заведующая кафедрой
Титова /Титова М. И./

Рабочая программа внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления

«Компьютерная азбука»

для учащихся 2-4 классов

Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы №2
с углубленным изучением отдельных предметов
п.г.т. Усть-Кинельский

Автор-составитель:
Гусева А.М.,
учитель внеурочной
деятельности
ГБОУ СОШ №2
п.г.т. Усть-Кинельский

п.г.т. Усть-Кинельский,

2016 год

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» разработана с учетом федерального компонента государственного стандарта второго поколения начального общего образования на основе авторской программы курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. «Первые шаги в мире информатики». Она является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям с 2 по 11 классы.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Таким образом, **актуальность** введения внеурочного курса «Компьютерная азбука» становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Данная программа ориентирована на формирование у учащихся практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся на основе активных методов и средств обучения.

Цель обучения:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).

Задачи:

- овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России определяет базовые национальные ценности, которые должны быть освоены личностью обучающегося в процессе воспитания, в том числе, и в рамках программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука».

Ценность патриотизма — любви к России, к своему народу, к своей малой родине, служение Отечеству.

Ценность социальной солидарности — личной и национальной свободы, доверия к людям, институтам государства и гражданского общества, справедливости, милосердия, чести, достоинства.

Ценность гражданственности — служения Отечеству, правовое государство, гражданское общество, закон и правопорядок, поликультурный мир, свобода совести и вероисповедания.

Ценность семьи — любовь и верность, здоровье, достаток, уважение к родителям, забота о старших и младших, забота о продолжении рода.

Ценность труда и творчества — уважение к труду, творчество и созидание, целеустремлённость и настойчивость.

Ценность науки — ценность знания, стремление к истине, научная картина мира;

Ценность традиционных российских религий — представления о вере, духовности, религиозной жизни человека, ценности религиозного мировоззрения, толерантности, формируемые на основе межконфессионального диалога.

Ценность искусства и литературы — красота, гармония, духовный мир человека, нравственный выбор, смысл жизни, эстетическое развитие, этическое развитие.

Ценность природы — эволюция, родная земля, заповедная природа, планета Земля, экологическое сознание.

Ценность человечества — мир во всём мире, многообразие культур и народов, прогресс человечества, международное сотрудничество.

Система базовых национальных ценностей лежит в основе представления о единой нации и готовности основных социальных сил к гражданской консолидации на основе общих ценностей и социальных смыслов в решении общенациональных задач, среди которых воспитание детей.

Общая характеристика курса

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» рассчитана на детей 2-4 классов. В этом возрасте у детей выражен большой интерес к работе на компьютере, они обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. При восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

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

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста, а преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди».

Содержание программы целенаправленно учит детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера. Для этого необходимо уже в начальной школе сформировать первичные представления об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами), дать школьникам необходимые знания об их свойствах и научить осуществлять с информационными объектами необходимые действия с помощью компьютера. Это необходимо для того, чтобы научить детей применять современные информационные технологии для решения учебных и практических задач до того, как они

придут в старшие классы, чтобы эти умения служили уже инструментом в учебной деятельности.

Начиная обучение информатике со второго класса, следует научить детей видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода, постепенно вводить в их мышление и речь термины информатики (источник/приемник информации, канал связи и пр.) наряду с обучением работать на компьютере.

Содержание занятия отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любознательную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Для того, чтобы программа данного курса отвечала возрастным особенностям детей, была интересна и насыщена используются следующие **формы организации внеурочной деятельности:**

- беседы;
- встречи с интересными людьми;
- просмотр и обсуждение видеоматериала;
- игры;
- викторины;
- творческие проекты, презентации;
- организация и проведение фестивалей, конкурсов и т.п.

Во время занятия обязательными являются физкультминутки, гимнастика для глаз. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

Формы контроля: участие детей в индивидуальных и групповых проектах (мультфильмы, рисунки, открытки и т.д.)

Описание места предмета в учебном плане

В соответствии с учебным планом основного общего образования ГБОУ СОШ №2 программа «Компьютерная азбука» реализуется во 2-4 классах. Общий объем времени составляет 102 часа (34 недели по 1 часу в неделю).

Допустимо использование часов внеурочной деятельности, как в течение учебной недели, так и в период каникул, в выходные и нерабочие дни. Это позволяет перераспределять часы внеурочной деятельности и суммировать их в течение учебного года.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука»

В ходе реализации программы «Компьютерная азбука» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

- приобретение первоначальных знаний работы на компьютере;
- первичное понимание построения графического рисунка.

На этом уровне дети получают представление:

- о работе компьютера;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;

- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных предметов;

- об основных моделях коммуникативного поведения.

Личностными результатами изучения курса станет

- оценивать ситуации и поступки (ценностные установки, нравственная ориентация);

- объяснять смысл своих оценок, мотивов, целей (личностная саморефлексия,

способность к саморазвитию, мотивация к познанию, учёбе);

- самоопределяться в жизненных ценностях (на словах) и поступать в соответствии с ними, отвечая за свои поступки (личностная позиция).

Метапредметными результатами изучения курса является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные УУД:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

- использование информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные УУД:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Содержание программы

2 класс

1. «Компьютерная азбука» – 9 часов

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

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

Задачи модуля:

- развитие мышления и творческого воображения;

- эстетическое воспитание учащихся;

- привитие любви к искусству.

Содержание модуля:

Правила поведения и техника безопасности при работе с ПК – 1 час

Компьютер в жизни человека – 1 час

Компьютер и его устройства – 1 час

Графический редактор Tux Paint. Составление рисунков на заданные темы – 6 часов.

2. «Учимся печатать» - 10 часов

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

Задачи модуля:

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

Содержание модуля:

Правила печатания – 1 час

Правила расположения рук -2 часа

Особые кнопки. Буквенные клавиши – 2 часа

Клавиатурный тренажер – 5 часов

3. «Мастер анимации» - 10 часов

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Задачи модуля:

- развитие умения работать с мультимедийной информацией;
- изучение инструментов программы .
- изучение принципов работы при создании анимации;
- развитие памяти, внимания, образного мышления, творческого воображения.

Содержание модуля:

Введение

Знакомство с программой Cartoon Maker – 1 час

Инструменты «Конструктора мультфильмов» - 2 часа

Создание мультфильмов - 6 часов

Обсуждение проектов – 1 час

4. Знакомство с графическим редактором Paint

Виды графической информации. Панель инструментов. Палитра. Этапы создания рисунков.

Задачи модуля:

- работа с графической информацией;
- изучение инструментов графического редактора Paint.
- изучение принципов работы при создании рисунков;
- развитие памяти, внимания, образного мышления, творческого воображения.

3 класс

1. Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 час)

Рекомендации по безопасной работе в компьютерном классе.

2. Виды информации и действия с ней (7 часов)

Виды представления информации. Общение и информационные каналы. Информационные носители. Информационные процессы. Хранение, передача, обработка информации. Кодирование информации. Координаты.

3. Графический редактор Paint (6 часов)

Назначение и возможности графического редактора. Интерфейс программы. Палитра, инструменты. Меню. Основные приёмы работы. Сохранение документа, открытие документа. Создание геометрических композиций.

Практические задания по образцу. Практические задания на развитие логики, памяти, внимания. Творческие работы.

4. Текстовый процессор MS Office Word (20 часов)

Интерфейс текстового процессора. Выделение смысловых зон текстового редактора. Создание и сохранение файлов. Осуществлять редактирование документа. Создание рисунков в тексте. Добавление изображений в текстовый документ. Добавление изображений в текстовый документ. Творческий проект.

4 класс

1. Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Рекомендации по безопасной работе в компьютерном классе.

2. Что мы знаем об информации (2 часа)

Какой бывает информация. Что можно делать с информацией. Можно ли измерить информацию.

3. Алгоритмика (2 часа)

Знакомство с алгоритмизацией. Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Типы алгоритмов.

4. Устройство ПК (5 часов)

Устройства ввода информации. Устройства вывода информации. Память. Виды памяти. Процессор.

5. Программы и файлы (3 часа)

Компьютерные программы. Их назначение. Хранение информации. Папки. Файлы. Имя и расширение файла.

6. Создание печатной публикации (9 часов)

Редактирование, форматирование текста. Вставка изображения в текст. Создание схем. Интерфейс MS Office Excel. Сходство и отличия с MS Office Word. Создание таблиц и диаграмм с помощью табличного процессора Microsoft Excel. Создание печатной публикации.

7. Создание электронной публикации (8 часов)

Создание презентации в MS Office Power Point. Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.

Перечень учебно-методического обеспечения:

Операционная система MS Windows 2010
 Табличный процессор Microsoft Excel
 Графический редактор Paint
 Графический редактор Tux Paint
 Клавиатурный тренажер «Соло»
 Конструктор мультфильмов «CartoonMaker»
 Ноутбуки/компьютеры
 Интерактивная доска
 Проектор

Календарно-тематическое планирование

2класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Содержание деятельности	
			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия
1	Правила техники безопасности.	1	Презентация по теме: «Правила поведения и ТБ в компьютерном классе». Анализировать информацию.	Следовать рекомендациям по безопасной работе в компьютерном классе. Следовать гигиеническим рекомендациям *- на каждом уроке зарядка для глаз, пальцев рук ; ** - в конце каждого урока игровая пятиминутка (ПК, интерактивная доска)
2	Компьютер в жизни человека.	1	Презентация по теме: «Компьютер в жизни человека» Игра. Работать по правилам игры.	Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.
3	Знакомство с компьютером.	1	Беседа «Что можно делать с информацией с помощью ПК». Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.	Включать и выключать ПК. Осуществлять основные действия с мышью: щелчок, двойной щелчок, щелчок правой клавишей мыши, прижатие левой

				клавиши мыши.
4	Знакомство с графическим редактором Tux Paint	1	Выделять смысловые зоны окна графического редактора. Игра. Работа по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.	Использовать инструменты графического редактора. Создавать изображения. Конструировать рисунок из его частей.
5	Инструменты графического редактора Tux Paint	1		
6	Работа в программе Tux Paint.	1		
7	Графический редактор Tux Paint..	1		Раскрашивание готовых образцов рисунков
8-9	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	2	Обсуждение проектов	Создание проекта. Работа по парам

«Учимся печатать»

10.	Правила печати.	1	Беседа по теме. Игра. Работать по правилам игры.	Запускать текстовый редактор
11-12	Правила расположения рук.	2	Беседа по теме. Игра. Работать по правилам игры.	Располагать руки на клавиатуре.
13-14	Особые кнопки. Буквенные клавиши	2	Беседа по теме. Игра. Работать по правилам игры.	Ввод информации с помощью клавиатуры
15-18	Клавиатурный тренажер	4	Беседа по теме. Игра. Работать по правилам игры.	
19	Конкурс на самого быстрого	1	Игра. Работать по правилам игры.	Набор текста на скорость

«Мастер анимации»

20	Интерфейс «Конструктор мультфильмов»	1	Выделять смысловые зоны интерфейса «Конструктор мультфильмов»	Запускать программу
21-22	Инструменты «Конструктора мультфильмов»	2	Использовать инструменты интерфейса	Конструировать мультфильм

23-28	Создание мультфильма по кадрам (вставка объекта, звука, текста и т.д.)	6	для создания мультфильма	Реализовывать этапы создания мультфильма. Работа по парам
29	Проект	1	Обсуждение проектов	
30-34	Знакомство с графическим редактором «Paint»	5	Презентация по теме: «Как стать волшебником» Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию.	Конструировать рисунок из его частей

3 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности	
			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия
1.	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Человек и информация.	1	Беседа. Показ презентации по теме	Следовать рекомендациям по безопасной работе в компьютерном классе. *- на каждом уроке следовать гигиеническим рекомендациям(зарядка для глаз, пальцев рук)
Виды информации и действия с ней				
2.	Источники и приёмники информации .	1	Беседа по теме. Презентация «Источники и приемники информации»	Выполнять операцию «перетаскивание объекта с помощью мыши). *
3.	Общение и канал связи	1	Обсуждение. Презентация «Общение и канал связи»	Игра. Использовать различные средства общения для передачи информации (мимика, жесты и др.)
4.	Носители информации	1	Обсуждение. Презентация «Носители информации»	Приводить примеры носителей информации. Определять носитель информации, который можно использовать в

				определенной ситуации Выполнять операцию «перетаскивание объекта с помощью мыши». *
5.	Что можно делать с информацией?	1	Презентация «Информационные процессы»	Выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка и передача) Выполнять операцию «перемещение мыши по экрану в определенном направлении). *
6.	Какой бывает информация?	1	Презентация «Виды представления информации». Игра. Работать по правилам игры. Переводить информацию из одной формы в другую.	Определять с помощью каких органов чувств человек воспринимает информацию. Выполнять операцию «щелчок левой и правой клавишей мыши». *
7.	Кодирование информации	1	Беседа: для чего люди кодируют информацию. Понятия «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игра. Работа по правилам игры. Декодирование информации.	Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое) Выполнять операцию «двойной щелчок мышью». *
Графический редактор Paint				
8.	Назначение и возможности графического редактора. Пиксель.	1	Беседа: где может применяться графический редактор Презентация «Графический редактор Paint».	Текстовое поле. Панель инструментов. Палитра. Ориентация на экране монитора.
9-10	Создание рисунков с помощью геометрических фигур	2	Презентация «Геометрические фигуры». Игра. Работать по правилам игры.	Сохранение документа, открытие документа. Создание геометрических композиций.

11-12	Свободное рисование	2	Основные приёмы работы.	Практические задания на развитие логики, памяти, внимания.
13.	Творческий проект	1		Просмотр творческих работ.
Учимся печатать: текстовый процессор MS Office Word				
14	Знакомство с текстовым редактором	1	Беседа: Презентация «Текстовый редактор MS Office Word»	Набирать заглавные буквы, знаки препинания. Исправлять набранный текст.
15-16	Работа в программе Word. Работа с клавиатурой. Набор текста	2	Презентация «Важные клавиши». Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.	Умение набирать тексты различной сложности на компьютере
17	Меню → «Файл»	1	Беседа по теме	Создавать и сохранять файлы
18-20	Меню → «Главная». Редактирование текста.	3	Выделение смысловых зон текстового редактора.	Осуществлять редактирование документа
21-23	Рисунки в тексте	3		Создание рисунков в тексте
24-26	Меню → «Вставка». Таблица. Создание поздравительной открытки.	3	Умение использовать компьютерную грамотность в практической деятельности	Добавление изображений в текстовый документ
27-29	Меню → «Вставка». Создание пригласительной открытки.	3	Умение использовать компьютерную грамотность в практической	Добавление изображений в текстовый документ
30-31	Оформление реферата.	2		Представить информацию в

			деятельности	текстовой и графической форме.
32- 34	Творческий проект	3		Просмотр проектов

4 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности	
			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия
1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе	1	Беседа по теме. Презентация «Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе»	Следовать рекомендациям по безопасной работе в компьютерном классе. *- на каждом уроке следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук ** - в конце каждого урока игровая пятиминутка (ПК, интерактивная доска)
2	Виды представления информации. Что можно делать с информацией.	1	Беседа по теме.	Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию, полученную органами чувств.
3	Можно ли измерить информацию? Единицы измерения информации.	2	Беседа по теме. Презентация «Единицы измерения информации». В какой системе работает ПК? Бит. Байт.	Игра «Считаем байты». Работать по правилам игры.
4	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов.	2	Беседа по теме. Презентация «Алгоритм». Какие бывают алгоритмы. Блок-схема. Исполнители алгоритма.	Игра «Кто исполнитель?» Работать по правилам игры.

Устройство ПК (5 часов)

5	Устройство ПК	1	Беседа по теме. Презентация «Как выглядит современный компьютер?»	Определять тип ПК (настольный, портативный (ноутбук, планшетный, карманный)
6	Устройства ввода/вывода информации	2	Беседа по теме. Презентация «Устройства ввода информации»	Работа на интерактивной доске: устройства ввода/вывода информации.
7	Устройства хранения и обработки информации	2	Беседа по теме. Презентация «Устройства хранения и обработки информации»	Перечислять виды памяти компьютера

Программы и файлы (3 часа)

8	Компьютерные программы	1	Беседа по теме. Презентация «Компьютерные программы»	Приводить примеры компьютерных программ и их назначение; запускать на ПК справочную систему
9	Как хранится информация в ПК. Файлы .	1	Беседа по теме. Презентация «Что такое файл?» Имя файла, его расширение.	Создавать и сохранять файлы, составлять имя файла
1	Как хранится информация в ПК. Папки.	1	Беседа по теме. Видео-урок «Папки и файлы»	Переименовывать, копировать, перемещать, удалять файлы и папки; определять количество элементов в

				папке
--	--	--	--	-------

Создание печатной публикации (9 часов)

	Создание текстов	1	Беседа по теме. Презентация «Смысловые зоны окна текстового редактора»	Набор текста на клавиатуре; сохранение набранных текстов, открытие ранее сохранённых текстовых документов и редактирование их;
1	Работа с текстом	1	Беседа по теме. Что такое редактирование? Что такое форматирование?	Копирование, вставка и удаление фрагментов текста;
1	Рисунки	1	Беседа по теме. Примеры организации информации с помощью рисунков.	Вставка изображения в печатную публикацию;
1	Схемы	1	Беседа по теме. Примеры организации информации с помощью схем.	Создание схем и включение их в печатную публикацию;
1	Создание таблиц с помощью табличного процессора Microsoft Excel	1	Беседа по теме. Примеры организации информации с помощью таблиц. Анализировать данные, представленные с помощью таблиц.	Создание таблиц и включение их в печатную публикацию.
1	Создание диаграмм с помощью табличного процессора Microsoft Excel	2	Беседа по теме. Примеры организации информации с помощью диаграмм. Анализировать данные, представленные с помощью таблиц	Создание диаграмм и включение их в печатную публикацию.
1	Поиск информации	1	Беседа по теме. Презентация «Поисковые системы»	Искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
1	Создание печатной публикации	1	Обсуждение по теме.	Оформление печатной публикации, применяя рисунки, диаграммы, схемы и таблицы; Показ готовой печатной публикации.

1	Работа в программе «Power Point»	1	Беседа по теме. Презентация «Работа в программе «Power Point».	
1	Слайды	1		Работа над творческим проектом.
2	Вставки	1		Работа над творческим проектом.
2	Дизайн	1		Работа над творческим проектом.
2	Переходы	1		Работа над творческим проектом.

				проектом.
2	Анимация	1		Работа над творческим проектом.
2	Электронная публикация	2		Показ готовой электронной публикации
2	Участие в фестивале	2	Школьный фестиваль «Мы выбираем IT-технологии»	Конкурсы на тему «Мой друг – компьютер»
2	Экскурсия в вычислительный центр СГСХА	1		

Список рекомендуемой литературы

1. Горвиц Ю. Развивающие игровые программы для дошкольников. Информатика и образование.2014.
2. Духнякова В.Л., Мылова И.Б. Информатика в младших классах. – Л.: Институт усовершенствования учителей, 2011.
3. Ершов А.П., Звенигородский Г.А. Информатика. Информатика и образование. 2013.
4. Русакова О.А. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с учениками начальной школы. Информатика (приложение к газете «Первое сентября»). №№31, 32.
5. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе. Информатика и образование. 2013.
6. Фурсина О.В. Развивать фантазию, творческие способности. Начальная школа.2015.