

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Администрация Кировского района муниципального образования «Город Саратов»
муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Прогимназия Кристаллик»

«РАССМОТРЕНО»	«СОГЛАСОВАНО»	«УТВЕРЖДЕНО»
<p>Руководитель МО MAOY «Прогимназия Кристаллик» <i>Мирнова</i> / Н.А. Миронова Протокол № <u>1</u> от « <u>25</u> » <u>08</u> 20<u>23</u> г.</p>	<p>Зам. директора по УВР MAOY «Прогимназия Кристаллик» <i>Воробьева</i> /Е.В. Воробьева « <u>29</u> » <u>08</u> 20<u>23</u> г.</p>	<p>Директор MAOY «Прогимназия Кристаллик» <i>Клевцова</i> /В.Л. Клевцова Приказ № <u>41</u> от « <u>29</u> » <u>08</u> 20<u>23</u> г.</p> 

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ИНФОКУЛЬТУРА

(для 1–4 классов образовательных организаций)

Саратов 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Общая характеристика программы курса «Инфокультура»	4
Цели изучения курса «Инфокультура»	4
Место курса «Инфокультура» в плане внеурочной деятельности	5
Планируемые результаты освоения курса «Инфокультура»	6
Личностные результаты	6
Метапредметные результаты	7
Предметные результаты	
1 класс	9
2 класс	9
3 класс	9
4 класс	10
Содержание курса «Инфокультура»	
1 класс	11
2 класс	12
3 класс	13
4 класс	14
Тематическое планирование курса «Инфокультура»	
1 класс	16
2 класс	17
3 класс	18
4 класс	19
Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса	20

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Инфокультура» (далее — курс) составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 г. № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20)), Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15)), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».

Программа по курсу внеурочной деятельности «Инфокультура» включает пояснительную записку, планируемые результаты освоения программы курса, содержание курса, тематическое планирование и формы организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Пояснительная записка к рабочей программе отражает характеристику курса, общие цели и задачи изучения курса, а также место курса в структуре плана внеурочной деятельности.

Планируемые результаты курса включают личностные, метапредметные и предметные результаты за период обучения (по классам).

В содержании курса представлены дидактические единицы, распределённые по классам и разделам программы.

В тематическом планировании описываются программное содержание по всем разделам содержания обучения каждого года за период обучения и характеристика деятельностей, которые целесообразно использовать при изучении той или иной программной темы.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОКУЛЬТУРА»

Программа курса отражает:

- перечень базовых навыков, необходимых для формирования компьютерной грамотности;
- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информационных технологий;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Курс «Инфокультура» как пропедевтический этап обучения информатике, логике и алгоритмике оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении данного курса, найдут применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, станут значимыми для формирования качеств личности, т.е. они ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает содержание следующих четырёх основных тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

Цели изучения курса «Инфокультура»

Целями изучения курса «Инфокультура» являются:

- развитие алгоритмического и критического мышлений;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий

Основные задачи курса «Инфокультура»:

- формирование понимания принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения;
- формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;
- формирование умений и навыков формализованного описания поставленных задач;
- формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- формирование умения грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

МЕСТО КУРСА «ИНФОКУЛЬТУРА» В ПЛАНЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Курс внеурочной деятельности «Инфокультура» позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология» (раздел «Информационно-коммуникативные технологии»), «Математика» (раздел «Математическая информация»), «Окружающий мир» (раздел «Правила безопасной жизни»).

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся. Программа курса составлена из расчёта 135 учебных часов: по 1 часу в неделю в 1 классе — 33 часа, во 2—4 классах — по 34 часа.

Срок реализации программы — 4 года.

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности. При этом обязательная часть курса, установленная рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОКУЛЬТУРА»

В результате изучения курса внеурочной деятельности «Инфокультура» у обучающихся будут сформированы следующие результаты.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

- 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-нравственного воспитания:

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;
- принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания,
- уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

- использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

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

Трудового воспитания:

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

Экологического воспитания:

- проявление бережного отношения к природе;
- неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

- формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

- осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные учебные действия:

- **базовые логические действия:**

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

- объединять части объекта (объекты) по определённому 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;

- **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 проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);

- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

- **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 её 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;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

• 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 своё 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;

• совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

• самоорганизация:

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

• самоконтроль:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1 класс

К концу обучения в 1 классе по курсу «Инфокультура» обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор.

2 класс

К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включать, выключать компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

3 класс

К концу обучения в 3 классе по курсу обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;

- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программой PowerPoint.
- работать с разными видами информации;
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации.

4 класс

К концу обучения в 4 классе по курсу обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбрать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами PowerPoint, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows. Linux;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ
- распознавать некоторые вирусы
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- осуществлять отбор нужной информации.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ИНФОКУЛЬТУРА»

1 класс

Вводные знания.

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Информационные технологии, информация.

Информация вокруг нас.

2. Организация хранения информации в компьютере.
3. Информация в компьютере. Эволюция носителей информации.

Графический редактор PAINT.

4. Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

5. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов.

6. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение/сжатие, удаление и т.д.).

7. Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

8. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».

9. Назначение программы. Структура окна.

10. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор».

11. Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

12. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

Текстовый редактор WORD.

13. Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

14. Создание, хранение и открытие документа.

15. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.

16. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

17. Сохранение файла. Открытие файла.

18. Режим вставки (символов, рисунков).

19. Рисунок в WORD. Параметры страницы.

20. Оформление текстов с помощью WORDART.

21. Таблицы. Составление расписания.

22. Поиск и исправление ошибок.

23. Копирование и перемещение текста.

24. Урок-викторина «Я знаю WORD»

25. Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания».

26. Итоговая работа в WORD.

Развивающие игры.

27. Развивающие игры на внимание (поиск, обобщение и т.д.)

28. Развивающие игры на логику.

29. Тренировка памяти.

30. Конструирование.

31. Решение головоломок

Знакомство с медиапродукцией.

32. Демонстрация видеочасти патриотической тематики.

33. Демонстрация мультфильмов, сказок нравственного воспитания.

2 класс

Вводные знания.

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Из чего состоит компьютер?

Информация в природе и технике.

2. Информация в природе и технике, определение информации. свойства информации.

Графический редактор PAINT.

3. Работа с палитрой цветов

Создание презентаций с помощью PowerPoint.

4. Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Создание, хранение и открытие документа.

5. Интерфейс программы PowerPoint (структура окна), основные функции редактирования текста.

6. Работа со стилями.

7. Создание нового слайда, фон слайда.

8. Вставка рисунков и других объектов на слайд.

9. Создание скриншотов.

10. Анимация на слайдах

Элементарные вычисления на калькуляторе.

11. Сложение и вычитание чисел. Арифметические фокусы.

Работа в текстовом процессоре WORD.

12. Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

13. Форматирование документа, вставка рисунков.

14. Создание таблиц, вставка специальных символов.

15. Создание ссылок.

16. Форматирование абзацев.

17. Сохранение документа.

18. Печать.

Решение головоломок (логических задач).

19. Тесты на внимательность.

20. Логические головоломки.

Разработка мультимедийных презентаций в Power Point.

21. Инструменты редактора.

22. Возможности редактора.

23. Создание презентаций.

24. Демонстрация презентации.

Работа на клавиатурном тренажере.

25. Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.

26. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

27. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки».

28. Конкурс «Волшебство клавиш»

Мультимедийная информация и ее применение в обучении.

29. Графические редакторы.

30. Звуковые редакторы.

31. Видеоредакторы.

Сетевые технологии.

32. Интернет. Браузеры. Поиск информации в интернете. Образовательные сайты.

33. Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть.

34. Подведение итогов.

3 класс

Вводные знания.

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Информация. Информационные процессы.

2. Человек и информация. Источники и приемники информации.

3. Носители информации.

4. Информационные процессы: сбор информации.

5. Информационные процессы: обработка информации.

6. Информационные процессы: передача информации.

7. Информационные процессы: хранение информации.

8. Информационные процессы: защита информации.

Логика.

9. Понятия «Истина» и «Ложь».

10. Понятие «Суждение».

11. Понятие Умозаключение.

12-13. Решение логических задач.

14. Составление логических задач.

Моделирование.

15. Модель объекта.
16. Сравнение реальных объектов с их моделью.
17. Типы моделей.
18. Модель отношения между понятиями.

Компьютерный эксперимент.

- 19-20. Проектная работа «Сопоставление объектов в Word».
- 21-22. Проектная работа «Восстановите хронологию событий в PowerPoint».
- 23-24. Проектная работа «Найдите отличие в Paint».
- 25-26. Проектная работа «Иллюстрация»

Применение компьютера при решении математических задач.

27. Программа «Калькулятор».
28. Вычисления с помощью калькулятора.

Повторение и обобщение знаний.

29. Информация вокруг нас.
30. Работа с моделями объектов.
- 31-33. Практическая работа «Набор текста в Word».
34. Подведение итогов.

4 класс

Вводные знания.

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Устройство ПК.

2. Монитор.
3. Системный блок.
4. Кулер (система охлаждения).
5. Картридер.
6. Блок питания компьютера. Источник бесперебойного питания компьютера.
7. Внешние устройства персонального компьютера.
8. Дополнительные внешние устройства компьютера.

Устройства ввода и вывода информации.

9. Манипулятор мышь.
10. Клавиатура.
11. Принтер. Виды принтеров.
12. Сканер.
13. Колонки. Микрофон.

Операционные системы.

14. Операционная система Windows.
15. Операционная система Linux.
16. Интерфейс операционных систем.
17. В чем отличие операционных систем?

Файл.

18. Работа с файлами.

19. Типы файлов.

Файловая система.

20. Файловая таблица.

21. Работа с каталогами.

Защита информации.

22. Информационные угрозы.

23. Программные средства защиты информации.

24. Аппаратные средства защиты информации.

Вирусы.

25. Классификация вирусов.

26. Наиболее опасные вирусы.

Алгоритмы.

27. Что такое алгоритмы?

28. Примеры алгоритмов.

29. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.

30. Составление словесных алгоритмов.

31. Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов.

32. Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем.

33. Решение задач.

34. Подведение итогов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Наименование разделов программы	Количество часов		
		Всего	Теоретическая работа	Практическая работа
1.	Вводные знания	1	1	
2.	Информация вокруг нас	2		
3.	Графический редактор PAINT	5	1	4
4.	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	2	1	1
5.	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	2	1	1
6.	Текстовый редактор WORD	14	2	12
7.	Развивающие игры	5		5
8.	Знакомство с медиапродукцией	2		2
Резервное время				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33		

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№ п/п	Наименование разделов программы	Количество часов		
		Всего	Теоретическая работа	Практическая работа
1.	Вводные знания	1	1	
2.	Информация в природе и технике	1	1	
3.	Графический редактор PAINT	1		1
4.	Создание презентаций с помощью Power Point	7	2	5
5	Элементарные вычисления на калькуляторе	1		1
6.	Работа в текстовом процессоре WORD	7	1	6
7.	Решение головоломок (логических задач)	2		2
8.	Разработка мультимедийных презентаций в Power Point	4	2	2
9.	Работа на клавиатурном тренажере	4		4
10.	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	3		3
11.	Сетевые технологии	2		2
12.	Подведение итогов	1		1
Резервное время				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
3 класс

№ п/п	Наименование разделов программы	Количество часов		
		Всего	Теоретическая работа	Практическая работа
1.	Вводные знания	1	1	
2.	Информация. Информационные процессы	7	4	3
3.	Логика	6	3	3
4.	Моделирование	4	2	2
5.	Компьютерный эксперимент	8	4	4
6.	Применение компьютера при решении математических задач.	2		2
7.	Повторение и обобщение знаний	6		6
Резервное время				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

4 класс

№ п/п	Наименование разделов программы	Количество часов		
		Всего	Теоретическая работа	Практическая работа
1.	Вводное занятие	1	1	
2.	Устройство ПК	7	2	5
3.	Устройства ввода и вывода информации	6	3	3
4.	Операционные системы	4	2	2
5.	Файл	2	1	1
6.	Файловая система	2	1	1
7.	Защита информации	3	2	1
8.	Вирусы	2	2	
9.	Алгоритмы	8	4	4
Резервное время				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Методические материалы для ученика:

дидактические материалы, представленные на образовательной платформе
(в том числе раздаточный материал и т. д.)

Методические материалы для учителя:

методические материалы;
демонстрационные материалы по теме занятий;
методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых
для использования на занятии

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

образовательная платформа

Учебное оборудование:

Компьютерный класс

Учебное оборудование для проведения лабораторных, практических работ и демонстраций:

интерактивная панель