

**Приложение 1.11**  
к Содержательному разделу  
Основной образовательной программы  
начального общего образования

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
«Мой друг - компьютер»**

## **1.Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Школа Безопасности» (далее – программа) на уровне начального общего образования разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден Приказами Министерства просвещения России от 31.05.2021 №286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования», с изменениями, внесенными приказами Министерства просвещения Российской Федерации от 18 июля 2022 г. №569 и от 8 ноября 2022 г. №955),

-Федеральной образовательной программы начального общего образования, утверждённой приказом Министерства Просвещения России от 18.05.2023г N 372 "Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования».

При разработке программы использовались также следующие нормативные и методические документы:

- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

- Стратегия национальной безопасности Российской Федерации. Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;

-УМК «Информатика»,2-4 классы Н. В. Матвеевой, М.С. Цветковой. -М,: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2016 год.

Актуальность программы состоит в необходимости создания для младших школьников условий для плодотворной работы по различным направлениям с помощью компьютерных технологий. В настоящее время в учебной учебная деятельности широко используется персональный компьютер. Умение работать на компьютере также важно, как и писать, и считать.

Следует отметить, что в повседневной жизни дома, в школе, в общественных учреждениях детей также окружают самые разнообразные компьютерные устройства:

- Компьютер;
- Планшетные ПК;
- Смартфоны, телефоны и многое другое.

Для детей, как и для многих взрослых, все эти устройства являются объектами, используемыми для игр. Программа «Мой друг - компьютер» позволит детям оценить компьютер как универсальную машину для получения и переработки информации, а также о принципах его работы.

### **ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ КУРСА**

Цель программы – формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы

- Сформировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс)

- Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.

- Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT

- Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования. научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.

- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Развивать творческое воображение, внимание, наблюдательность, логическое мышление при самостоятельной работе по теме.
- Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.
- Способствовать расширению кругозора учащихся;
- Воспитывать чувство коллективизма.
- Воспитать чувство личной ответственности, чувство партнёрства со сверстниками и с руководителями.

### **МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Программа предназначена для учащихся 1-4 классов.

Сроки реализации программы 1 год – 16 часов, по 2 часа в месяц. Продолжительность одного занятия 30 - 40 минут, в соответствии с расписанием и планом внеурочной деятельности.

Реализация программы предполагает проведение *аудиторных и внеаудиторных* занятий.

Аудиторные занятия могут быть практическими и теоретическими. Практические занятия по программе проходят предусматривают использование компьютерного класса, интернетресурсов.

Тематика аудиторных занятий регламентируется календарно-тематическим планированием и фиксируется в журнале внеурочной деятельности.

Деятельность детей и педагога во внеаудиторные часы не регламентирована и не фиксируется документально.

Программа реализует направление внеурочной деятельности «Информационная культура»

### **ВЗАИМОСВЯЗЬ С РАБОЧЕЙ ПРОГРАММОЙ ВОСПИТАНИЯ**

Программа курса разработана с учётом рекомендаций Рабочей программы воспитания. Это позволяет на практике соединить обучающую и воспитательную деятельность педагога, ориентировать её не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие учащегося. Это проявляется в:

- установлении доверительных отношений с обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой информации, активизации их познавательной деятельности.
- применении на занятии интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся;
- побуждении обучающихся соблюдать общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими и сверстниками, принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечении внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых явлений, организации их работы с получаемой социально значимой информацией;

Рабочая программа курса внеурочной деятельности является важным направлением в развитии и воспитании подрастающего поколения. Развитие логического и алгоритмического мышления, освоение основ компьютерной грамотности – важны для начала формирования у обучающихся начальной школы целостного представления о мире компьютерной техники, устройстве компьютера, знакомству с основными компьютерными программами, различными источниками получения информации.. Воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития, а не игрушки, занимающей весь досуг ребёнка – задача учителя начальной школы. Понимание информационной культуры

как системы ценностей, лежащей в основе информационной деятельности личности определили содержание программы.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

### **Занятие № 1**

**Тема занятия:** Информация и компьютер.

**Цель:** Рассмотреть информацию как объект обработки при помощи универсального инструмента - компьютер.

**Задачи:**

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Что такое информация.
2. Способы восприятия информации человеком.
3. Виды информации.
4. Компьютер. Краткий экскурс в историю развития компьютера.
5. ТБ при работе в компьютерном классе.

Выполнить *задания*:

1. Расположи на ленте времени компьютеры.
2. Соотнести в таблице виды информации и со способами её получения.
3. Соотнести в таблице виды информации со способами её представления.

Освоить *на практике*:

Технологию включения и выключения компьютера.

Интерфейс рабочего стола Windows.

### **Занятие № 2**

**Тема занятия:** Технические устройства, помогающие людям работать с информацией.

**Цель:** Рассмотреть компьютер как техническое устройство, помогающее человеку работать с информацией.

**Задачи:**

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. На основе сравнения изготовления поделок из природного материала познакомиться с информационными процессами (сбор, передача, получение, хранение, обработка информации).
2. Опираясь на знания об информационной деятельности человека познакомить с основными функциональными устройствами компьютера (системный блок: системная плата, процессор; монитор); устройствами ввода информации (клавиатура, мышь, сканер, дисковод, цифровая видеокамера, цифровой фотоаппарат); устройствами вывода информации (принтер, проектор, дисковод).
3. Рассмотреть телефон, радио, телевизор, калькулятор, фотоаппарат, видеокамера, компьютер как устройства для работы с различной информацией.

Выполнить *задания*:

1. Расставить информационные процессы в порядке информационной деятельности человека.
2. Организация безопасных условий при работе за компьютером.

Освоить *на практике*:

1. Запуск программы «Знакомство с Windows XP».
2. Ознакомление с компонентами компьютерной системы в интерактивном режиме на мультимедийном материале.

### **Занятие № 3**

**Тема занятия:** Носители информации. Хранение файлов в операционной системе Windows.

**Цель:** Сформировать представление о хранении информации и носителях информации, используемых в современном обществе.

*Задачи:*

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Первоначальное понятие о хранении информации и носителях информации. Книги, компакт диски, дискеты, жёсткие диски компьютеров как носители информации коллективного пользования.
2. Носители информации.
3. Продолжить знакомство с устройством ПК. Устройства памяти компьютера (жёсткий диск, оперативная память, диск 3,5(A), компакт- диск, флэш-память)
4. Хранение информации в компьютере. Файлы. Виды файлов.
5. Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность.

*Выполнить задания.*

Записать в тетради имя файла с различным расширением. Опишите систему хранения файлов на диске.

*Освоить на практике.*

Технология создания папки в среде Windows. Технология сохранение файлов с учётом вида информации. Операции с файлами (просмотр, редактирование, переименование, копирование, перенос, удаление файлов). Работа с устройствами внешней памяти.

#### **Занятие № 4**

**Тема занятия:** Обработка информации. Шифр и код.

**Цель:** Рассмотреть компьютер как электронное устройство обработки информации представленной в двоичном коде.

*Задачи:*

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Устройство компьютера – процессор.
  2. Кодирование и шифрование информации
- Роль языка в представлении информации, его значение для развития культуры. Роль чисел в качестве единого языка общения компьютеров. Особенности числовой информации.

3. Шифр. История шифров.

4. Двоичное кодирование

*Выполнить задания:*

На шифровку-расшифровку.

Преобразование входных данных «Чёрный ящик»

*Освоить на практике:*

Запуск программ «Калькулятор». Работа в программе «Калькулятор».

Выполнить вычисление при помощи программы «Калькулятор» «Математика 2 класс»

#### **Занятие № 5-6**

**Тема занятия:** Алгоритмы и исполнители.

**Цель:** Рассмотреть компьютер как исполнитель заданного человеком алгоритма.

*Задачи:*

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Что такое исполнитель.
2. Разнообразие исполнителей.
3. Алгоритм (программа) исполнителя.
4. Исполнитель-компьютер.
5. Программы как один из видов файлов.
6. Как ПК выполняет программу.

*Выполнить задания.*

Составить алгоритм решения сложного выражения. Или составление алгоритма «Корневые орфограммы» Или алгоритм решения задачи. Или алгоритм выполнения изделия по технологии.

Освоить *на практике*:

Приёмы работы с электронным учебником (энциклопедией, справочником) как программным продуктом. Работа с гиперссылками.

Закрепление первоначальных навыков работы на компьютере.

- Учить работать с электронным диском как источником и средством хранения и передачи информации.

- Отработка практических приёмов работы на компьютере с целью поиска информации

- Корректно работать с электронным диском.

Окно программы, функциональные зоны экрана. Осуществлять грамотный выход из программы. Навигация, функциональные кнопки.

### **Занятие № 7**

**Тема занятия:** Понятие о службе Интернета.

*Цель:* Дать представление об информационном обществе и месте телекоммуникаций в этом обществе.

*Задачи:*

рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Понятие информационного общества;
2. Информационные ресурсы, ориентированные на школьников. Образовательные Интернет – каталоги, поисковые системы образовательных ресурсов (пособия и учебная литература, детские печатные издания - электронные версии)

3. Виды сети (глобальные, локальные);

4. Что такое Интернет;

5. Программы для работы в Интернете.

6. Познакомить с основными возможностями сети Интернет;

7. Возможности поисковой службы сети Интернет. Познакомить с возможностями представления известной информации в электронной версии;

8. Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность в сети Интернет.

выполнить *задания*:

Пользуясь каталогом в библиотеке найти информацию об изготовлении поделок, в какой – либо технике.

При помощи пиктограмм изобрази основные правила безопасной работы в сети Интернет.

Нарисуй компьютерное древо каталогов, хранящимся на диске.

Освоить *на практике*.

Подключение к сети Интернет. Интерфейс Internet Explorer. Адреса сайтов и страниц Интернета. Технология организации поисковой деятельности в Интернете (Поисковая система Google, Яндекс, Rambler) Выполнение запроса в поисковой системе (каталоги). Показать на примере гипертекстовую информацию и навигацию по тексту. Пользование гипертекстовой информацией. Навигация по электронным изданиям (stranamasterov.ru).

### **Занятие № 8**

**Тема занятия:** Электронная почта.

*Цель:* Показать возможности электронной почты как службы предназначенной для обеспечения обмена персональной информацией между пользователями глобальной вычислительной сети.

*Задачи:*

рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Обмен информацией как один из этапов информационной деятельности человека.
2. История обмена информацией между людьми. История почтовых сообщений.
3. Электронная почта.
4. Пользовательский интерфейс.
5. Серверы электронной почты
6. Почтовый адрес. Электронный почтовый адрес (E-mail)
7. Конфиденциальность информации.
8. Клавиатура как устройство ввода текстовой информации.

Выполнить задания.

Обведи на странице тетради ладони своих рук. Запиши на каждом пальце название клавиш символьной группы клавиатуры.

Освоить на *практике*

Регистрация электронного адреса на одном из почтовых серверов. Создание сообщения. Отправка сообщения.

### **Занятие № 9**

**Тема занятия:** Способы передачи информации.

**Цель:** Сравнить возможности передачи электронного сообщения и сообщения через почтовое отделение.

**Задачи:**

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Источник и приемник информации.
2. Информационные каналы: биологические и технические.

Выполнить задания:

Создать алгоритм передачи сообщения через почтовое отделение.

Поиск информации о книгопечатании при помощи энциклопедий, поисковой системы в Интернете. Знакомство с электронными версиями детских печатных изданий. Любимая книга на сайте библиотеки. Алгоритм поиска информации в сети Интернет.

Освоить на *практике*.

Технология создания ответа на электронное сообщение в программе «WordPad». Вложение файлов различного расширения в электронное сообщение.

### **Занятие № 10**

**Тема занятия:** Графический редактор Paint.

**Цель:** Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

**Задачи:**

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Компьютерная графика.
2. Устройства ввода графической информации: сканер, графический планшет.
3. Интерфейс графического редактора Paint.
4. Палитра, инструменты разукрашивания.

Выполнить задания:

1. Построить алгоритм запуска программы Paint различными способами.
2. Записать информацию об инструментах художника графического редактора

Paint

Освоить на *практике*:

1. Запуск графического редактора Paint.
2. Познакомиться основными элементами окна программы Paint.
3. При помощи инструментов разукрашивания и палитры разукрасить рисунок из файла.

4. Сохранить работу.

### **Занятие № 11**

**Тема занятия:** Графический редактор Paint.

*Цель:* Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

*Задачи:*

рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Растровая графика.
2. Пиксель.
3. Адрес клетки.
4. Панель инструментов графического редактора Paint (Масштаб).
5. Строка меню.

Выполнить *задания:*

Пользуясь учебником «Окружающий мир» дать определение координаты. Составьте алгоритм «Солнышко».

*Освоить на практике:*

Запуск программы Paint.

Задайте рабочую область шириной 11 точек и высотой 10 точек. С помощью инструментов Масштаб установите режим восьмикратного увеличения рабочей области. Установите режим отображения сетки. С помощью инструмента Карандаш выполните по пикселям рисунок «Колокольчик», используя Алгоритм (таблица).

### **Занятие № 12**

**Тема занятия:** Графический редактор Paint.

*Цель:* Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

*Задачи:*

рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Поисковая система Интернет.
2. Сохранение графических объектов с расширением \*.bmp и \*.jpg
3. Панель инструментов графического редактора Paint.
4. Строка меню.

*Задания.*

Группировать объекты по общим признакам, дополнять группу объектов на основе какого-либо признака, выполнять алгоритмы.

*Практика.*

Используя любую поисковую систему Интернет, найти иллюстрацию к сказке. Сохранить с расширением .bmp или .jpg. Запустить программу Paint с рабочего стола. Задать рабочую область. Открыть сохранённый рисунок. При помощи инструмента выделения разрезать рисунок на четыре части. Используя перемещения «запутайте» рисунок. Сохраните работу с расширением .bmp на любом носителе. Передайте однокласснику. Закройте программу Paint.

Запустить программу Paint через кнопку Пуск. Откройте созданную вашим одноклассником мозаику. Используя инструменты выделения, восстановите рисунок.

### **Занятие № 13**

**Тема занятия:** Графический редактор Paint. Путешествие в мир картины.

*Цель:* Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

*Задачи:*

Рассмотреть *теоретические* вопросы.



1. Натюрморт.
2. Панель инструментов графического редактора Paint (эллипс, линия, петля).
3. Строка меню.
4. Палитра
5. Сохранение графических объектов с расширением \*.bmp
6. Перемещение, копирование объектов.

*Выполнить задания:*

Разгадать сканворд (название фруктов и овощей), записать названия плодов в тетради.

«Путешествие в мир картины» Написать отзыв о любой из репродукций картин.

*Освоить на практике:*

Натюрморт с фруктами.

Запустите графический редактор Paint. Задайте рабочую область шириной 7 см и высотой 7 см. Пользуясь подсказками, изобрази яблоко (грушу, вишня, слива). Сохрани рисунок в общей папке под именем яблоко (груша, вишня, слива).

#### **Занятие № 14**

**Тема занятия:** Графический редактор Paint. Шрифты.

*Цель:* Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

*Задачи:*

рассмотреть *теоретические* вопросы:

7. Шрифт.
8. Панель инструментов графического редактора Paint (Надпись, прозрачный, непрозрачный фон).
9. Строка меню.
10. Палитра.
11. Сохранение графических объектов с расширением \*.bmp
12. Перемещение, копирование объектов.

*Выполнить задания:*

1. Изображение различных шрифтов.
2. Сравнение панели форматирования в текстовом редакторе БЛОКНОТ и WordPad

*Освоить на практике:*

- Выполни заливку рабочей области.
- Активизируй инструмент Надпись и выбери прозрачный фон. Щелчком в правом нижнем углу отметьте место размещения текста.
- В открывшемся поле с мигающим курсором введите текст со своим именем, фамилией и названием своей картины.
- При необходимости измени размер поля ввода перетаскиванием его границ.
- При желании измени шрифт, его размер и начертание с помощью панели атрибутов текста (если эта панель не отображена, то включите её через меню Вид).
- Подпиши названия элементов натюрморта.
- Сохрани работу в личной папке под именем «Натюрморт»

#### **Занятие № 15**

**Тема занятия:** Графический редактор Paint. Декоративная работа.

*Цель:* Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

*Задачи:*

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

- Ритм.
1. Беседа о прикладном народном творчестве. Орнамент. Элемент орнамента.
  2. Панель инструментов графического редактора Paint (прямоугольник, линия).
  3. Палитра.
  4. Строка меню.
  5. Сохранение графических объектов с расширением .bmp
  6. Перемещение и копирование, отражение и поворот, растяжение и наклон фрагмента.

Выполнить задания:

Продолжение орнамента по заданному алгоритму.

Определи закономерность и продолжи ряд.

Освоить на практике:

использование инструментов: прямоугольник, многоугольник, эллипс, скруглённый прямоугольник.

### **Занятие № 16-17**

**Тема занятия:** Проект «Цветочная азбука»

**Цель:** Обобщение полученных знаний через создание страниц азбуки.

**Задачи:**

рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Переплётные работы.
2. Книгопечатание.
3. Русская азбука.
4. Устройства вывода информации.
5. Интерфейс программы WordPad.
6. Интерфейс программы Microsoft Office Excel.

выполнить задания:

Поиск информации в сети Интернет.

Сохранение текстовой информации с расширением \*.txt, rtf.

Создание эскиза буквы.

Переплести полученные листы доступным способом.

освоить на *практике*:

Создание комбинированного документа.

## **3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

Проектная деятельность, используемая в процессе обучения, способствует развитию ключевых компетентностей обучающегося, а также обеспечивает достижению планируемых личностных, метапредметных и предметных результатов.

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в российском обществе правилами и нормами поведения.

*Гражданско-патриотическое воспитание:*

- осознание сопричастности к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- проявление интереса к изучению истории и культуры Российской Федерации.

*Духовно-нравственное воспитание:*

- освоение опыта человеческих взаимоотношений, проявление сопереживания, любви, доброжелательности;
- осознание этических понятий, оценка поведения и поступков героев художественных произведений.

#### *Эстетическое воспитание:*

- проявление уважительного отношения и интереса к художественной культуре, к различным видам искусства, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, готовность выражать свое отношение в разных видах художественной деятельности;
- приобретение эстетического опыта чтения художественной литературы.

#### *Физическое воспитание, формирование культуры здоровья 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.

#### *Экологическое воспитание:*

- бережное отношение к природе, осознание проблем взаимоотношений человека и животных, отраженных в текстах.

#### *Ценности научного познания:*

- развитие собственных познавательных интересов, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в познании.

#### *У обучающихся будут сформированы:*

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.
- формирование уважительного отношения к иному мнению; развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- знать: способы выражения и отстаивания своего мнения, правила ведения диалога;
- уметь: работать в паре/группе, распределять обязанности в ходе проектирования и программирования модели;
- владеть: навыками сотрудничества со взрослыми и сверстниками, навыками по совместной работе, коммуникации и презентации в ходе коллективной работы над проектом.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### Познавательные УУД:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

#### 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.

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.

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

знать/понимать:

- область применения технических устройств (в том числе компьютеров);
- основные источники информации;
- назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода и обработки информации;

уметь:

- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
  - работать с текстом и изображением, представленным на компьютере;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:
- поиска, преобразования, хранения и применения информации (в том числе с использованием компьютера) для решения различных задач;
  - использовать компьютерные программы для решения учебных и практических задач;
  - соблюдения правил личной гигиены и использования безопасных приемов работы со средствами информационных и коммуникационных технологий.

Личностные, метапредметные, предметные результаты наряду с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в российском обществе правилами и нормами поведения. способствуют формированию компетенций и личностных качеств:

1.	Ценностно-смысловые компетенции	Это компетенции, связанные с ценностными ориентирами ученика, его способностью видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения. Данные компетенции обеспечивают механизм самоопределения ученика в ситуациях учебной и иной деятельности; от них зависит индивидуальная образовательная траектория ученика и программа его жизнедеятельности в целом.
2.	Общекультурные компетенции	Названные компетенции связаны с познанием и опытом деятельности в области национальной и общечеловеческой культуры; духовно-нравственными основами жизни человека и человечества, отдельных народов; культурологическими основами семейных, социальных, общечеловеческих явлений и традиций; ролью науки и религии в жизни человека. Сюда же относится опыт освоения учеником картины мира, расширяющийся до культурологического и всечеловеческого понимания мира.
3.	Учебно-познавательные компетенции.	Это совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы деятельности логической, методологической и общеучебной. Сюда входят способы организации

		<p>целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками: добыванием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приемами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях. В рамках этих компетенций определяются требования функциональной грамотности: умение отличать факты от домыслов, владение измерительными навыками, использование вероятностных, статистических и иных методов познания</p>
4.	Информационные компетенции	<p>Эти компетенции предполагают навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире; владение современными средствами информации и информационными технологиями; поиск, анализ и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передачу.</p>
5.	Коммуникативные компетенции	<p>Данные компетенции включают знание языков, способов взаимодействия с окружающими и удаленными событиями и людьми; навыки работы в группе, коллективе, владение различными социальными ролями.</p>
6.	Социально-трудовые компетенции	<p>Это компетенции, связанные с выполнением роли гражданина, наблюдателя, избирателя, представителя, потребителя, покупателя, клиента и т.д.; с правами и обязанностями в вопросах экономики и права, в области профессионального самоопределения.</p>
7.	Компетенции личностного самосовершенствования	<p>Эти компетенции направлены на освоение способов физического, духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональной саморегуляции и самоподдержки; развитие необходимых современному человеку личностных качеств, формирование психологической грамотности, культуры мышления и поведения.</p>

#### 4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

№ п/п	Название раздела/тема	К-во часов	Форма проведения занятия	ЭОР и ЦОР
1.	Информация и компьютер	1	Беседа, презентация, практическая работа	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a> Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a> Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a> Клавиатурный тренажёр «Руки солиста» <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a>
2.	Технические устройства, помогающие людям работать с информацией	1	Беседа, презентация, практическая работа	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a> Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a> Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a> Клавиатурный тренажёр «Руки солиста» <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a>
3.	Носители информации. Хранение файлов в операционной системе Windows.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a> Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др.

				<a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a> Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a> Клавиатурный тренажёр «Руки солиста» <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a>
4.	Обработка информации. Шифр и код.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a> Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a> Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a> Клавиатурный тренажёр «Руки солиста» <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a>
5.	Алгоритмы и исполнители.	2	Беседа, презентация, практическая работа	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a> Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a> Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др. <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a> Клавиатурный тренажёр «Руки солиста» <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a>
6.	Понятие о службе Интернета.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a>

				<p>Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a>  Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>  Клавиатурный тренажёр «Руки солиста»  <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>
7.	Электронная почта.	1	Беседа, презентация, практическая работа	<p>Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов  <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a>  Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a>  Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>  Клавиатурный тренажёр «Руки солиста»  <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>
8.	Способы передачи информации	1	Беседа, презентация, практическая работа	<p>Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов  <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a>  Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a>  Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>  Клавиатурный тренажёр «Руки солиста»  <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>



9.	Графический редактор Paint.	8	Проект	<p>Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов  <a href="https://lbz.ru/files/5811/">https://lbz.ru/files/5811/</a></p> <p>Электронные приложения к УМК Информатика и ИКТ 2-4 классы, Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/8209/">https://lbz.ru/files/8209/</a></p> <p>Электронная тетрадь ученика к УМК 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др.  <a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a></p> <p>Клавиатурный тренажёр «Руки солиста»  <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>
Итого		16		