

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа имени полного кавалера ордена Славы Петра Васильевича Кравцова с. Старопохвистнево муниципального района Похвистневский Самарской области

Проверено
Зам. директора по УВР
_____ Давыденко Д.З.

Утверждено
приказом № 64 /4 - од
от «31» августа 2023 г.

«31» августа 2023 г.

И.о.директора _____ Потешкина Г.В.



Г. В. Потешкина
С=RU, О=ГБОУ СОШ
им. П. В. Кравцова
с. Старопохвистнево,
CN=Г. В. Потешкина,
E=poteschkina@mail.ru
2023-08-31 18:25:46

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет (курс) «Компьютерная азбука»

Класс 1-3

Общее количество часов по учебному плану 101

Одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол 3/21 от 27.09.2021 г.

Рассмотрена на заседании МО начальных классов

Протокол № 1 от «31» августа 2023 г.

Руководитель МО _____ Сафиуллина М.М

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика программы

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» для 1-3 классов разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, основной общеобразовательной программы начального общего образования ОУ, планируемых результатов начального общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» рассчитана на обучающихся для 1-3 классов, изучающих предмет «Информатика» в начальных классах, реализуется в рамках модели «2 ученика: компьютер» и направлена на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, которая обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ-компетентности. Разработка и внедрение образовательных решений в рамках модели «2 ученика: 1 компьютер» являются одной из наиболее актуальных задач современного образования. Обучающихся, с которыми начата работа по модели «2 ученика: 1 компьютер», предстоит освоить учебный нетбук и установленное на нем программное обеспечение. Личный нетбук в качестве универсального инструмента обучения может успешно применяться на всех без исключения уроках и внеурочных занятиях.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и 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.

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Обучающихся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии

материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Место учебного курса

Программа «Компьютерная азбука» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 1-3 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с нетбуками в общеобразовательном классе.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 3 года.

Объем курса – 101 час.

В качестве результатов занятий внеурочной деятельности школьников служит:

1. Связь обучения с жизнью.

Реализация этого принципа позволяет обеспечить тесную связь внеурочной деятельности школьников по информатике с условиями жизни и деятельности ребёнка.

2. Коммуникативная активность учащихся.

Предпосылкой более высокой коммуникативной активности учащихся во внеурочной деятельности школьников по информатике является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: коллективная форма работы, развитие умений и навыков по предмету и т.д. Большое значение для стимулирования коммуникативной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её содержательная сторона. Использование новых, неизвестных учащимся материалов, их познавательная ценность и занимательность вызывают потребность в общении, повышают его качественный уровень.

Формирование универсальных учебных действий

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса ;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);

- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;

- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, PAINT 3D, POWER POINT,
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, опрос (WORD, PAINT 3D), редактирование текстов, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д.

Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)
4. Физкультминутка (3 мин)
5. Работа за компьютером (15 мин)
6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (3 мин)

ОРГАНИЗАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

1.1. Цели и задачи программы

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:

1. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Научить работать с программами PAINT 3D, WORD.
3. Научить работе на компьютере.
4. Обучить основам алгоритмизации и программирования.
5. Научить находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
6. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
7. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
8. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
9. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

1.2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графических редакторов PAINT, PAINT 3D;
- возможности текстового редактора WORD;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, PAINT 3D.
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№п/п	Разделы	Количество часов по годам обучения
1 класс:		
1	Вводный раздел.	
2	Формальное описание предметов.	
3	Введение в логику.	
4	Логика и информация. Информация.	
5	Рабочий стол.	
Итого:		33ч.
2 класс:		
1	Вводное занятие.	
2	Текстовый редактор Microsoft Word.	
3	Программа Microsoft Power Point.	
4	Алгоритмы.	
5	Графический редактор Paint.	
6	Интернет-ресурсы.	
Итого:		34ч.
3 класс:		
1	Компьютерная безопасность и устройство компьютера	
2	Юный компьютерный художник	
3	Мастер презентации	
4	Юный компьютерный художник и мастер презентации	
Итого:		34ч.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Наименование тем	Характеристика деятельности обучающихся	Форма проведения занятий	Количество часов		
				всего	теория	практика
Раздел 1. Вводный раздел. (7ч)						
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	Изучают правила.	-беседы	1	1	
2	Что умеет делать компьютер?	Играют, участвуют в викторине, изучают возможности компьютера	-практические занятия - игры - викторины	1		1
3	Из чего состоит компьютер?	Изучают компьютер, выполняют практические задания	- беседы - практические занятия	1	0, 5	0, 5
4	Понятие и назначение курсора.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- викторины - эксперимент	1		1
5	Управление мышью.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- наблюдение -практические занятия	1		1
6	Клавиатура.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- наблюдение -практические занятия	1		1
7	Упражнения из серии «Ловкие ручки»	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- практические занятия - игры	1		1
Раздел 2. Формальное описание предметов. (6 ч)						
8	Выделение существенных признаков предмета.	Выполняют практические задания, работают над теоретической частью.	- беседы -практические занятия	1	0, 5	0, 5

9	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- викторины - игра	1		1
10	Выявление закономерностей в расположении предметов.	Выполняют практические задания, играют, изучают, участвуют в виртуальной экскурсии.	-беседы -обсуждение -виртуальная экскурсия	2	1	1
11	Понятие множества.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- соревнование - эксперимент	1		1
12	Вложенность и пересечение множеств	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- наблюдение -практические занятия	1		1

Раздел 3. Введение в логику (6 ч)

13	Упражнения на развитие внимания	Упражняются в упражнениях на внимание, обсуждают результат.	-беседы -обсуждение -практические занятия	1	0, 5	0, 5
14	Логика и конструирование	Выполняют практические задания, играют, изучают, упражняются в упражнениях на логику и конструирование, обсуждают результат.	- игра - проект - викторины	1		1
15	Симметрия.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-беседы - игры	1		1
16	Истинные и ложные высказывания.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	- мини-конференция - игры	1		1

17	Решение логических задач	Упражняются в решении логических задач, обсуждают результат.	- викторины	1		1
18	Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок.	Выполняют практические задания, играют, изучают, участвуют в виртуальной экскурсии.	-обсуждение -виртуальная экскурсия	1		1

Раздел 4. Логика и информация. Информация (5 ч)

19	Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.	Выполняют практические задания, играют, изучают, участвуют в виртуальной экскурсии.	-практические занятия -виртуальная экскурсия	2	1	1
20	Описание алгоритмов. Составление словесных алгоритмов.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-практические занятия - викторины	1		1
21	Основные свойства алгоритмов. Блок-схемы.	Выполняют практические задания, играют, изучают, участвуют в виртуальной экскурсии.	-виртуальная экскурсия - игры	1		1
22	Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-практические занятия - игры	1		1

Раздел 5. Графический редактор Paint. (5 ч)

23	Что такое информация?	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-работа с различными источниками информации - викторины - игра	1		1
24	Виды информации.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-беседы -обсуждение -практические занятия	1		1

25	Способы передачи и получения информации.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-работа с различными источниками информации - викторины	1		1
26	Способы передачи и получения информации.	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-практические занятия	1		1
27	Логические концовки	Выполняют практические задания, играют, изучают.	-беседы -обсуждение -практические занятия	1		1
Раздел 5. Рабочий стол. (4 ч)						
28	Поиск информации.	Выполняют практические задания.	-практические занятия	1		1
29	Адреса интернет - страниц. Ссылки.	Выполняют практические задания, играют, изучают, участвуют в мини-конференции.	- мини-конференция	2	1	1
30	Творческий проект «Мой друг компьютер».	Выполняют творческий проект	- проекты -обсуждение	1		1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33 ч.				

Содержание программы

1 класс

Раздел 1. Вводный раздел. (7 ч)

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура.

Упражнения из серии «Ловкие ручки»

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа с запуском программ на выполнение.

Раздел 2. Формальное описание предметов .(9 ч)

Выделение существенных признаков предмета. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. Выявление закономерностей в расположении предметов. Понятие множества. Вложенность и пересечение множеств

Практические работы:

- Решение задач, головоломок.
- Выполнение практических задач

Раздел 3. Введение в логику. (6 ч)

Упражнения на развитие внимания. Логика и конструирование. Симметрия. Истинные и ложные высказывания. Решение логических задач Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок; простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех".

Практические работы:

- Решение логических задач
- Выполнение практических заданий по темам

Раздел 4. Логика и информация. Информация. (5 ч)

Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Логические концовки.

Практические работы:

- Практические работы по поиску, синтезированию и классифицированию информации.

Раздел 5. Рабочий стол. (7 ч.)

Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режим работы окна. Представление о файловой системе. Каталоги. Папки. Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок.

Практические работы:

- Выполнение практических заданий по теме «Рабочий стол»
- Работа с файлами, папками, поиском информации
- Работа с интернет адресами

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№ п/п	Наименование тем	Характеристика деятельности обучающихся	Форма проведения занятий	Количество часов		
				всего	теория	практик а
Раздел 1. Вводный раздел. (1ч)						
1	Правила безопасности пользования компьютером.	Изучают правила безопасности пользования компьютером.	-беседы	1	1	
Раздел 2. Текстовый редактор Microsoft Word. (18 ч)						
2	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.	Выполняют практические задания, работают над теоретической частью, знакомятся с Microsoft Word.	- практические занятия - игры - викторины	1	0, 5	0, 5
3	Применение Microsoft Word.	Выполняют практические задания по Microsoft Word, играют, изучают.	- беседы - практические занятия	1		1
4	Создание текстового документа.	Выполняют практические задания по созданию текстового документа, играют.	- викторины - эксперимент	2	1	1
5	Шрифт: темы, начертание, размер, цвет.	Выполняют практические задания по применению шрифта, играют, изучают.	- наблюдение - практические занятия	1		1
6	Абзац: выравнивание, междустрочный интервал.	Выполняют практические задания по выстраиванию абзаца, играют, изучают.	- наблюдение - практические занятия	1		1

7	Разметка страницы: виды ориентации, колонки, границы страниц.	Выполняют практические задания по разметке страницы, играют, изучают.	- практические занятия - игры	1		1
8	Копирование, перемещение текста.	Выполняют практические задания по копированию и перемещению текста.	- наблюдение - практические занятия	1		1
9	Отображение скрытых знаков.	Выполняют практические задания по отображению скрытых знаков, играют, изучают.	- викторины - игра	1		1
10	Стили текста.	Выполняют практические задания по стилистике текста, участвуют в соревнованиях.	- соревнование - эксперимент	1		1
11	Сохранение текстового документа.	Выполняют практические задания по сохранению текстового документа.	беседы -обсуждение - практические занятия	1	0,5	0,5
12	Защита докладов, выполненных в текстовом редакторе Microsoft Word (выбор темы свободный).	Защищают свои доклады, выполненные в текстовом редакторе Microsoft Word	- викторины - игра - наблюдение	1		1
13	Создание и вставка таблицы.	Тренируются в создании и вставке таблицы в текстовом документе.	-беседы -обсуждение - практические занятия	1	0, 25	0, 75
14	Создание и вставка диаграммы.	Тренируются в создании и вставке диаграммы в текстовом документе.	- соревнование - эксперимент	1	0, 25	0,75
15	Защита проекта «Мой распорядок дня» (таблица).	Защищают свои проекты.	- викторины - игра	1		1
Раздел 3. Программа Microsoft Power Point. (6 ч)						
16	Знакомство с программой Презентация Microsoft Power Point.	Выполняют практические задания, работают над теоретической частью, знакомятся с Презентацией Microsoft	- беседы - практические занятия	1		1

		Power Point.				
17	Создание и сохранение презентации.	Выполняют практические задания по созданию и сохранению презентаций, играют, изучают.	- викторины - игра	1		1
18	Создание слайдов.	Выполняют практические задания по созданию слайдов, играют, изучают.	-беседы -обсуждение -виртуальная экскурсия	1		1
19	Виды слайдов.	Изучают виды слайдов, участвуют в викторине.	- викторины - игра - наблюдение	1	0, 5	0, 5
20	Дизайн и анимация.	Изучают дизайн и анимацию презентаций.	- изучение	1	1	
21	Вставка рисунка и таблицы. Вставка музыки и видео.	Выполняют практические задания по вставке рисунка, таблицы, музыки и видео в презентациях, играют, изучают.	- наблюдение - практические занятия	1		1

Раздел 4. Алгоритмы. (4 ч)

22	Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов.	Знакомство с алгоритмами.	-беседы -обсуждение - практические занятия	1	0, 5	0, 5
23	Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни. Составление словесных алгоритмов.	Выполняют практические задания по составлению словесных алгоритмов.	-практическая работа	1		1
24	Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов.	Выполняют практические задания по описанию алгоритмов, изучают свойства алгоритмов.	-беседы - игры	1		1
25	Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач.	Составляют блок-схемы и алгоритмы, решают задачи.	- практическая работа	1		1

Раздел 5. Графический редактор Paint. (3 ч)						
26	Знакомство с графическим редактором Paint.	Знакомятся с графическим редактором Paint, участвуют в виртуальной экскурсии.	- практическая работа - виртуальная экскурсия	1	1	
27	Создание и сохранение рисунка.	Выполняют практические задания по созданию и сохранению рисунка, играют, изучают.	- практическая работа - викторины	1		1
28	Инструменты, толщина инструмента, цвет	Изучают инструменты, толщину инструмента, цвета.	- виртуальная экскурсия - игры	1	0, 5	0, 5
Интернет-ресурсы. (2 ч)						
29	Поиск информации.	Выполняют практические задания по работе с различными источниками информации.	- работа с различными источниками информации - викторины - игра	1		1
30	Адреса интернет-страниц.	Изучают адреса интернет-страниц.	- беседы - обсуждение - практические занятия	1	0,5	0, 5
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 ч.				

Содержание программы

2 класс

Содержание программы

Введение. Компьютер – это интересно (10 ч)

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа с запуском программ на выполнение.

Информационные технологии (14 ч)

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна.

Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

Практические работы:

- Сбор рисунков из кусочков.
- Головоломки.
- Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
- Конструирование различных графических объектов.

Графический редактор (10 часов)

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов. Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Раскрашивание рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.
- Раскрашивание компьютерных рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
- Ввод текста в графическом редакторе.
- Работа с пазлами.
- Сбор компьютерного рисунка.
- Копирование фрагментов изображения.
- Итоговая практическая работа.

Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Характеристика деятельности обучающихся	Форма проведения занятия	Количество часов		
				всего	теория	практика
Раздел 1. Компьютерная безопасность и устройство компьютера (2 ч)						
1	Компьютер и безопасность.	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью.	- беседа	1	1	
2	Компьютер и его устройство	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока. Процессор и его основные характеристики.	-Практические работы	1		1
Раздел 2. Юный компьютерный художник (6 ч)						
3	Графический редактор Т/Paint. Назначение, возможности, местоположение.	Знакомство с графическом редактором.	- беседа	1	1	
4	Панель опций, панель инструментов. Инструментарий программы Т/Paint.	Формирование представлений о панели инструментов.	- беседа - практика	2	1	1
5	Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	Знакомство с меню и палитрой, сохранение выполненной работы.	- беседа -Практические работы	2	1	1
6	Функция раскрашивания в графическом редакторе Т/Paint.	Формирование представлений с функцией раскрашивания в графическом редакторе.	-беседа	1	1	
Раздел 3. Мастер презентации (8 ч)						
7	Знакомство с программой Power Point.	Знакомство с программой Power Point.	- беседа -Практические работы	1		1
8	Основные возможности программы PowerPoint.	Знакомство основными возможностями программы PowerPoint.	-беседа -Практические работы	1		1

9	Составление простейшей презентации. «Новый год».	Практическая работа с презентацией.	-беседа -Практические работы	2	1	1
10	Добавление текста в презентацию «Новый год».	Практическая работа с добавлением текста.	-беседа -Практические работы	1		1
11	Добавление анимационных картинок в презентацию «Новый год».	Практическая работа с добавлением анимационных картинок в презентацию «Новый год».	-Практическая работа	1		1
12	Самостоятельная работа по изготовлению анимации (5 кадров).	Практическая работа по изготовлению анимации (5 кадров).	- Практическая работа	1		1
13	Конкурс на лучшую презентацию.	Участие в конкурсном состязании.	- Практическая работа	1		1

Раздел 4. Юный компьютерный художник и мастер презентации (18 ч)

14	Раскрашивание готовых рисунков.	Практическая работа по раскрашиванию готовых рисунков.	-Практические занятия	1		1
15	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет).	Практическая работа по декоративному рисованию.	- Практическая работа	2	1	1
15	Проект. Тематическая композиция.	Проектная работа.	- Практическая работа - беседа	2	1	1
17	Создание композиций на тему: «Мой дом» и «Моя школа».	Практическая работа созданию композиций.	- викторины - игра - наблюдение	2	1	1
18	Самостоятельная работа. Работа над проектом.	Практическая работа на создание проекта.	- Практическая работа	1		1
19	Функция копирования. Составление рисунков.	Знакомство с функцией копирования. Практическая работа по составлению рисунков.	- наблюдение -практические занятия	2	1	1
20	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	Практическая работа по работе со шрифтом.	-практические занятия	1		1

21	Проект. графика, обложка.	Книжная книжная	Выполнение проекта.	- проект -беседа	2	1	1
22	Календарь, поздравительная открытка.		Практическая работа по созданию календаря, открытки.	-практические занятия	1		1
23	Промышленная графика.		Изучение промышленной графики.	- беседа - игры	1	1	
24	Создание образца упаковки: фантика конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов.		Практическая работа по созданию образца упаковки, фантика и т.д.	- беседы -практические занятия	2	1	1
25	Контрольная работа. Составление презентации с добавлением рисунка.		Практическая работа составления презентаций.	-практические занятия - викторины	1		1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ			34 ч				

Содержание программы 3 класс

Компьютер – это интересно (14 часов)

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Основные устройства компьютера. Процессор. Внутренняя и внешняя память компьютера.

Носители информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера. Различные виды съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.

Операционная система. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем. Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.

Файлы и папки. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках. Работа с файлами и папками.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа в операционной системе Windows.
- Работа с файлами и папками.

Текстовый редактор (20 часов)

Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер. Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word. Назначение и основные возможности.

Открытие, создание и сохранение текстовых документов. Правила клавиатурного письма.

Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод

прописных букв, ввод букв латинского алфавита. Ввод и редактирование текстовых документов. Орфографический контроль текста. Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.

Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание. Форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал.

Вставка рисунков в текстовый документ. Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования. Создание списков в текстовом редакторе. Создание и редактирование таблиц.

Создание диаграмм в текстовом редакторе.

Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер. Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
- Работа по набору текста.
- Исправление ошибок в тексте.
- Создание документа с помощью копирования фрагментов текста.
- Создание текста с элементами форматирования.
- Добавление рисунков в текстовый документ.
- Создание схемы в текстовом редакторе.
- Создание текстового документа, содержащего списки.
- Создание и редактирование таблиц.
- Создание диаграмм в текстовом редакторе.
- Печать текстового документа.
- Создание презентаций.
- Работа с картинками, музыкой,
- Итоговая практическая работа.