

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Кировской области**

**Департамент образования администрации города Кирова**

**МОАУ "Гимназия имени А.Грина"**

**РАССМОТРЕНО**

Руководитель кафедры учителей  
начальных классов

Пинегина Е.О.

Протокол № 1 от 30.08.2023

**ПРИНЯТО**

Педагогический совет МОАУ  
«Гимназия имени А.Грина»

Протокол № 1 от 30.08.2023

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МОАУ "Гимназия  
имени А.Грина"

Юдина Е.В.

Приказ № 130 от 01.09.2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного курса «Мой любимый компьютер»**

на уровень начального общего образования (3, 4 кл.)

срок реализации 2 года

г. Киров

2023 год

## Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года № 286);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 569 от 18.07.2022 “О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования” (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676)
- Федеральная образовательная программа начального общего образования (утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18 мая 2023 года № 372);
- на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования; программ, входящих в ее структуру.

С учетом специфики учебного курса, изучение курса «Мой любимый компьютер» (части, формируемой участниками образовательных отношений) **направлено на** обеспечение интересов обучающихся: развитие логического и алгоритмического мышления, воображения, первоначальных представлений о компьютерной грамотности, формирование метапредметных, предметных и личностных результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Учебный курс «Мой любимый компьютер» в начальной школе имеет **целью** обеспечить условия для формирования следующих планируемых личностных и метапредметных результатов (ФГОС НОО), предметных результатов:

- 1) личностных результатов: развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 2) метапредметных результатов: активное использование средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач; использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети

Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного курса; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме и анализировать изображения, звуки; готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием учебного курса;

3) предметных результатов, включающих первоначальные представления и умения ИКТ-компетентности.

Как правило, информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) ассоциируются с передним краем научно-технического прогресса, с высококвалифицированной творческой деятельностью, с современными профессиями, требующими развитого мышления, с интеллектоёмкой экономикой. Темпы качественного развития компьютерной техники и ИКТ не имеют прецедентов в истории. Основу создания и использования информационных и коммуникационных технологий – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации – закладывает информатика. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на мировоззрение и стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии, – реальность настоящего времени.

Умение использовать информационные и коммуникационные технологии в качестве инструмента в профессиональной деятельности, обучении и повседневной жизни во многом определяет успешность современного человека. Особую актуальность для школы имеет информационно-технологическая компетентность учащихся в применении к образовательному процессу. С другой стороны, развитие информационно-коммуникационных технологий и стремление использовать ИКТ для максимально возможной автоматизации своей профессиональной деятельности неразрывно связано с информационным моделированием объектов и процессов. В процессе создания информационных моделей надо уметь, анализируя объекты моделируемой области действительности, выделять их признаки, выбирать основания для классификации и группировать объекты по классам, устанавливать отношения между классами (наследование, включение, использование), выявлять действия объектов каждого класса и описывать эти действия с помощью алгоритмов, связывая выполнение алгоритмов с изменениями значений выделенных ранее признаков, описывать логику рассуждений в моделируемой области для последующей реализации её во встроенных в модель алгоритмах системы искусственного интеллекта. После завершения анализа выполняется проектирование и синтез модели средствами информационных и коммуникационных технологий. Все перечисленные умения

предполагают наличие развитого логического и алгоритмического мышления. Но если навыки работы с конкретной техникой в принципе можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, так и останется неразвитым. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда.

Учебный курс «Мой любимый компьютер» предъявляет особые требования к развитию в начальной школе логических универсальных действий и освоению информационно-коммуникационных технологий в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности учащихся. В соответствии со своими потребностями информатика предлагает и средства для целенаправленного развития умений выполнять универсальные логические действия и для освоения компьютерной и коммуникационной техники как инструмента в учебной и повседневной деятельности. Освоение информационно-коммуникационных технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией. Рабочая программа обеспечивает достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Программа реализуется в соответствии с учебным планом (части, формируемой участниками образовательных отношений):

**Количество часов по классам и общее за уровень НОО:**

3 класс – 1 час/неделю, всего 34 часов

4 класс – 1 час/неделю, всего 34 часов

Всего за 3-4 классы: 68 часов

## **Содержание учебного курса «Мой любимый компьютер»**

### **3 класс (34 часа)**

#### **Раздел «Знакомство с компьютером»- 8ч**

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

#### **Раздел «Создание рисунков» – 4 ч**

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора Paint, TuxPaint. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

### **Раздел «Создание презентаций» - 5 ч**

Основные операции создания презентаций с помощью программы PowerPoint: запуск программы. Конструктор слайдов: разметка слайда (макеты текста и содержимого), дизайн слайда (шаблоны оформления, цветовые схемы, эффекты анимации, автофигуры) и др. Основные операции создания презентаций с помощью программы PowerPoint: создание слайдов, вставка, удаление слайдов, показ слайдов и др. Создание презентации при помощи компьютера: творческая работа для выбранной ситуации. Вставка в слайдовую презентацию рисунка, диаграммы, таблицы.

### **Раздел «Создание мультфильмов и “живых” картинок» - 5 ч**

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Основные операции конструирования анимации. Этапы создания мультфильма. Сюжет. Сценарий. Съёмочные планы. Сцена, фон, обстановка. Персонажи. Операции по размещению и анимации предметов и персонажей. Операции по озвучиванию мультфильма. Проект: Создание мультфильма по самостоятельно придуманному сюжету.

### **Раздел «Создание проектов домов и квартир» - 8 ч**

Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Программа FloorPlan 3D. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

### **Раздел «Создание компьютерных игр» - 5 ч**

Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.

**4 класс (34 часа)**

### **Раздел «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)» - 2 ч**

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).

## **Раздел «Создание текстов» - 9 ч**

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

## **Раздел «Создание печатных публикаций» - 6 ч**

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

## **Раздел «Создание электронных публикаций» - 9 ч**

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. **Проект:** Подготовка презентаций.

## **Раздел «Поиск информации» - 8 ч**

Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

## **Планируемые результаты освоения учебного курса**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В результате изучения курса на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

первоначальные представления о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества, уважительное отношение к труду и творчеству мастеров;

осознание роли человека и используемых им технологий в сохранении гармонического сосуществования рукотворного мира с миром природы, ответственное отношение к сохранению окружающей среды;

понимание культурно-исторической ценности традиций, отражённых в предметном мире, чувство сопричастности к культуре своего народа, уважительное отношение к культурным традициям других народов;

проявление способности к эстетической оценке окружающей предметной среды, эстетические чувства – эмоционально-положительное восприятие и понимание красоты форм и образов природных объектов, образцов мировой и отечественной художественной культуры;

проявление положительного отношения и интереса к различным видам творческой преобразующей деятельности, стремление к творческой самореализации, мотивация к творческому труду, работе на результат, способность к различным видам практической преобразующей деятельности;

проявление устойчивых волевых качества и способность к саморегуляции: организованность, аккуратность, трудолюбие, ответственность, умение справляться с доступными проблемами;

готовность вступать в сотрудничество с другими людьми с учётом этики общения, проявление толерантности и доброжелательности.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В результате изучения курса на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

#### **Познавательные универсальные учебные действия**

##### **Базовые логические и исследовательские действия:**

У обучающегося будут сформированы следующие базовые логические и исследовательские действия как часть познавательных универсальных учебных действий:

ориентироваться в терминах и понятиях, используемых в учебном курсе (в пределах изученного), использовать изученную терминологию в своих устных и письменных высказываниях;

осуществлять анализ объектов и изделий с выделением существенных и несущественных признаков;

сравнивать группы объектов (изделий), выделять в них общее и различия;

делать обобщения (техничко-технологического и декоративно-художественного характера) по изучаемой тематике;

использовать схемы, модели и простейшие чертежи в собственной практической творческой деятельности;

комбинировать и использовать освоенные технологии в соответствии с технической, технологической или декоративно-художественной задачей;

понимать необходимость поиска новых технологий на основе изучения объектов и законов природы, доступного исторического и современного опыта технологической деятельности.

### **Работа с информацией:**

осуществлять поиск необходимой для выполнения работы информации в доступных источниках, анализировать её и отбирать в соответствии с решаемой задачей;

анализировать и использовать знаково-символические средства представления информации для решения задач в умственной и материализованной форме, выполнять действия моделирования, работать с моделями;

использовать средства информационно-коммуникационных технологий для решения учебных и практических задач (в том числе Интернет с контролируемым выходом), оценивать объективность информации и возможности её использования для решения конкретных учебных задач;

следовать при выполнении работы инструкциям учителя или представленным в других информационных источниках.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия:**

вступать в диалог, задавать собеседнику вопросы, использовать реплики-уточнения и дополнения, формулировать собственное мнение и идеи, аргументированно их излагать, выслушивать разные мнения, учитывать их в диалоге;

строить рассуждения о связях природного и предметного мира, простые суждения (небольшие тексты) об объекте, его строении, свойствах и способах создания;

объяснять последовательность совершаемых действий при выполнении учебной задачи.



**Регулятивные универсальные учебные действия:**

рационально организовывать свою работу (подготовка рабочего места, поддержание и наведение порядка, уборка после работы);

выполнять правила безопасности труда при выполнении работы на компьютере;

планировать работу, соотносить свои действия с поставленной целью;

устанавливать причинно-следственные связи между выполняемыми действиями и их результатами, прогнозировать действия для получения необходимых результатов;

выполнять действия контроля и оценки, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

проявлять волевую саморегуляцию при выполнении работы.

**Совместная деятельность:**

организовывать под руководством учителя и самостоятельно совместную работу в группе: обсуждать задачу, распределять роли, выполнять функции руководителя (лидера) и подчинённого, осуществлять продуктивное сотрудничество;

проявлять интерес к работе товарищей, в доброжелательной форме комментировать и оценивать их достижения, высказывать свои предложения и пожелания, оказывать при необходимости помощь;

понимать особенности проектной деятельности, выдвигать несложные идеи решений предлагаемых проектных заданий, мысленно создавать конструктивный замысел, осуществлять выбор средств и способов для его практического воплощения, предъявлять аргументы для защиты продукта проектной деятельности.

**Предметные результаты****3 класс**

Ученик получит возможность научиться:

Раздел «Знакомство с компьютером».

правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;

объяснять, для чего нужны основные устройства компьютера;

пользоваться мышью и клавиатурой;

запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

Раздел «Создание рисунков».

выполнять основные операции при рисовании с помощью компьютерной программы Paint;

сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

при выполнении проектных заданий придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

- выполнять основные операции при рисовании с помощью компьютерной программы TuxPaint.

Раздел «Создание презентаций».

- выполнять основные операции при создании презентации PowerPoint;

сохранять созданный проект и вносить в него изменения;

при выполнении проектных заданий придумывать проект на различные темы в форме презентации и создавать его при помощи компьютера.

- осуществлять вставку в слайдовую презентацию рисунка, диаграммы, таблицы.

Раздел «Создание мультфильмов и “живых” картинок».

выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;

сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

при выполнении проектных заданий придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

- создать мультфильм по самостоятельно придуманному сюжету.

Раздел «Создание проектов домов и квартир».

выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ;

сохранять созданный проект и вносить в него изменения;

при выполнении проектных заданий придумывать проект дома или квартиры и создавать его при помощи компьютера.

Раздел «Создание компьютерных игр».

- выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;

сохранять созданные игры и вносить в них изменения;

при выполнении проектных заданий придумывать компьютерную игру и создавать её при помощи компьютера.

## 4 класс

Ученик получит возможность научиться:

Раздел «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».

Задавать полное имя файла;

Создавать папки (каталоги);

удалять файлы и папки (каталоги);

копировать файлы и папки (каталоги);

перемещать файлы и папки (каталоги).

- сохранять информацию на сменных носителях (флэш-картах).

Раздел «Создание текстов».

Набирать текст на клавиатуре;

сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;

копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;

устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв;

при выполнении проектных заданий подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;

составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

- при выполнении проектных заданий подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;

- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

Раздел «Создание печатных публикаций».

вставлять изображения в печатную публикацию;

создавать схемы и включать их в печатную публикацию;

создавать таблицы и включать их в печатную публикацию;

при выполнении проектных заданий красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;

составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

- при выполнении проектных заданий красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;

-составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Раздел «Создание электронных публикаций».

создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок;

включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы;

при выполнении проектных заданий создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

-при выполнении проектных заданий создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и/или анимацию.

Раздел «Поиск информации».

искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;

искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;

при выполнении проектных заданий искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

- при выполнении проектных заданий искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных публикаций;

-грамотно формулировать запросы при поиске в сети Интернет и базах данных,

-оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию;

-критически относиться к информации и к выбору источника информации.

Рабочая программа по предмету сформирована с **учетом рабочей программы воспитания** МОАУ «Гимназия имени А.Грина» г. Кирова и ориентирована на целевые приоритеты воспитательного аспекта школьного урока:

- 1). Использовать воспитательные возможности содержания предмета для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей;
- 2) Привлекать внимание обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках предметов и явлений;
- 3) Применять интерактивные формы учебной работы;
- 4) Инициировать проектную деятельность в форме индивидуальных и групповых проектных заданий;
- 5) Побуждать обучающихся соблюдать на уроке нормы поведения, правила общения со сверстниками и педагогами, соответствующие Уставу Гимназии.

**Тематическое планирование с указанием количества часов,  
отводимых на освоение каждой темы**

**3 класс (34 часа)**

№ п/п	Тема	Кол-во часов
<b>Раздел «Знакомство с компьютером» - 8 ч</b>		
1.	Информационные технологии	1
2.	Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера	1
3.	Компьютерные программы	1
4.	Рабочий стол на экране компьютера	1
5.	Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера	1
6.	Запуск программы. Завершение выполнения программы	1
7.	Запуск программы (продолжение)	1
8.	<b>Оценка результатов по теме «Знакомство с компьютером»</b>	1
<b>Раздел «Создание рисунков» - 4 ч</b>		
9.	Задания в ситуациях по теме «Создание рисунков»	1
10.	Компьютерная графика. Графические редакторы	1
11.	Основные операции при рисовании.	1

12.	<b>Оценка результатов по теме «Создание рисунков»</b>	1
<b>Раздел «Создание презентаций» - 4 ч</b>		
13.	Задания в ситуациях по теме «Создание презентаций»	1
14.	Программа для создания презентации PowerPoint.	1
15.	Основные операции создания презентаций с помощью программы PowerPoint.	1
16.	<b>Оценка результатов по теме «Создание презентаций».</b>	1
<b>Раздел «Создание мультфильмов и живых картинок» - 5 ч</b>		
17.	Задания в ситуациях по теме «Создание мультфильмов или живых картинок»	1
18.	Компьютерная анимация. Программы для создания анимации. Примеры программ	1
19.	Основные операции конструирования анимации. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти».	1
20.	Конструирование мультфильмов. <i>Проектная задача «Создание мультфильма».</i>	1
21.	<b>Оценка результатов по теме «Создание мультфильмов или живых картинок»</b>	1
<b>Раздел «Создание проектов домов и квартир» - 8 ч</b>		
22.	Задания в ситуациях по теме «Создание проектов домов и дизайн помещений»	1
23.	Компьютерное проектирование. Программы для проектирования зданий	1
24.	Основные операции при проектировании	1
25.	Основные операции при проектировании	1
26.	Основные операции при проектировании	1
27.	Порядок действий при проектировании дома	1
28.	Порядок действий при проектировании квартиры. <i>Проектное задание: Проект моей квартиры/дома»</i>	1
29.	<b>Оценка результатов по теме «Создание проектов домов и дизайн помещений»</b>	1
<b>Модуль «Создание компьютерных игр» - 5 ч</b>		
30.	Задания в ситуациях по теме «Создание компьютерных игр»	1
31.	Компьютерные игры. Порядок действий при создании игр	1

32.	Программы для создания компьютерных игр	1
33.	Основные операции при конструировании игр	1
34.	<b>Оценка результатов по теме «Создание компьютерных игр»</b>	1

#### 4 класс (34 часа)

Тема/Раздел	Количество часов
<i><b>Раздел «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»</b></i>	
Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	2
<i><b>Раздел «Создание текстов»</b></i>	
Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.	9
<i><b>Раздел «Создание печатных публикаций»</b></i>	
Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки. <i>Проектное задание: печатная публикация (книжка-малышка, раскраска, детский журнал).</i>	6
<i><b>Раздел «Создание электронных публикаций»</b></i>	

<p>Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. <i>Проектное задание: Подготовка презентаций.</i></p>	9
<b>Раздел «Поиск информации»</b>	
<p>Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.</p>	8

## Приложение 1

### Календарно-тематическое планирование 3 класс (34 часа)

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Содержание	Основные виды учебной деятельности учащихся	Дата план	Дата факт
<b>Раздел «Знакомство с компьютером» - 8 ч</b>						
1	Информационные технологии	1	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе.	<u>ПР.:</u> Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с		
2	Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера	1	Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера.			
3	Компьютерные	1	Компьютерные программы.			



	программы		Операционная система Windows и др.	мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ. ЛУУД: Критически <u>относиться</u> к информации и избирательности её восприятия; <u>-уважать</u> информацию о частной жизни и информационных результатах других людей; <u>-осмысливать</u> мотивы своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями; <u>-отвечать</u> за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; <u>-иметь</u> установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям; <u>-соблюдать</u> нормы информационной избирательности, этики и этикета.		
4	Рабочий стол на экране компьютера	1	Рабочий стол. Программа «Блокнот».			
5	Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера	1	Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера.			
6	Запуск программы. Завершение выполнения программы	1	Запуск программы. Завершение выполнения программы. Программа «Калькулятор».			
7	Запуск программы (продолжение)	1	Запуск программы. Завершение выполнения программы			
8	<b>Оценка результатов по теме «Знакомство с компьютером»</b>	1	Проверка знаний правил безопасной работы с компьютером; назначения основных устройств компьютера; умения запускать программы с рабочего стола, пользоваться мышью и клавиатурой.			
<b>Раздел «Создание рисунков» - 4 ч</b>						
9	Задания в ситуациях по теме «Создание рисунков»	1	Выбор жизненной ситуации для выполнения творческой работы	<u>ПР.: Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции. <u>РУУД: Выбирать</u> способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; <u>ставить</u> цель – создание творческой работы,		
10	Компьютерная графика. Графические редакторы	1	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора Paint; <i>TuxPaint</i> .			
11	Основные операции при рисовании.	1	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.			

12	<b>Оценка результатов по теме «Создание рисунков»</b>	1	Умение создавать рисунок при помощи компьютера: творческая работа для выбранной ситуации.	<u>планировать</u> достижение этой цели, <u>создавать</u> вспомогательные эскизы в процессе работы; <u>оценивать</u> получающийся творческий продукт и <u>соотносить</u> его с изначальным замыслом, <u>выполнять</u> по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.		
<b>Раздел «Создание презентаций» - 4 ч</b>						
13	Задания в ситуациях по теме «Создание презентаций»	1	Выбор жизненной ситуации для выполнения творческой работы	<u>ПР.:</u> <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения творческой работы		
14	Программа для создания презентации PowerPoint.	1	Основные операции создания презентаций с помощью программы PowerPoint: запуск программы. Конструктор слайдов: разметка слайда (макеты текста и содержимого), дизайн слайда (шаблоны оформления, цветовые схемы, эффекты анимации, автофигуры) и др. <i>Вставка в слайдовую презентацию рисунка, диаграммы, таблицы.</i>	<u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии PowerPoint. <u>КУУД:</u> <u>Готовить</u> свое выступление и <u>выступать</u> с аудио-, видео- и графическим сопровождением (презентацией). <u>КУУД:</u> <u>создавать</u> гипермедиасообщения, включающие текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения. <i>ПР.: вставка в слайдовую презентацию рисунка, диаграммы, таблицы.</i>		
15	Основные операции создания презентаций с помощью программы PowerPoint.	1	Основные операции создания презентаций с помощью программы PowerPoint: создание слайдов, вставка, удаление слайдов, показ слайдов и др.			
16	<b>Оценка результатов по теме «Создание презентаций»</b>	1	Умение создавать презентацию при помощи компьютера: творческая работа для выбранной ситуации.	<u>ПР.:</u> <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции. <u>ПУУД:</u> <u>осуществлять</u> поиск информации в индивид. информационных архивах учащегося, информационной среде Гимназии, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов; <u>Использовать</u> средства ИКТ технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач; <u>фиксировать</u> (записывать) в цифровой форме и анализировать изображения, звуки, <u>работать</u> в материальной и информационной среде начального общего образования (в том		

				числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием учебного курса.		
Раздел «Создание мультфильмов и живых картинок» - 5 ч						
17	Задания в ситуациях по теме «Создание мультфильмов или живых картинок»	1	Выбор жизненной ситуации для выполнения творческой работы	<p><u>ПР.:</u> <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p> <p><u>КУУД:</u> <u>создавать</u> гипермедиасообщения, включающие текст, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки.</p> <p><u>КУУД:</u> <u>Использовать</u> различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного курса «Мой любимый компьютер».</p> <p><u>ПУУД:</u> <u>фиксировать</u> (записывать) в цифровой форме и анализировать изображения, звуки.</p>		
18	Компьютерная анимация. Программы для создания анимации. Примеры программ	1	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Основные способы создания компьютерной анимации: создание покадровой рисованной анимации; конструирование анимации; программирование анимации.			
19	Основные операции конструирования анимации. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти».	1	Основные операции конструирования анимации. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Сюжет. Сценарий. Съёмочные планы. Сцена, фон, обстановка. Персонажи.			
20	Конструирование мультфильмов. <i>Проектная задача «Создание мультфильма».</i>	1	Основные операции конструирования анимации. Операции по размещению и анимации предметов и персонажей. Операции по озвучиванию мультфильма. <i>Создание мультфильма по самостоятельно придуманному сюжету.</i>			
21	<b>Оценка результатов по теме «Создание мультфильмов или живых картинок»</b>	1	Умение создавать анимацию (мультфильм или живую картинку) при помощи компьютера: творческая работа для выбранной ситуации.			
Раздел «Создание проектов домов и квартир» - 8 ч						
22	Задания в ситуациях по теме «Создание проектов домов и дизайн помещений»	1	Выбор жизненной ситуации для выполнения творческой работы	<p><u>ПР.:</u> <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии</p>		
23	Компьютерное проектирование. Программы для проектирования зданий	1	Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий.FloorPlan 3D.			

24	Основные операции при проектировании	1	Основные операции при проектировании зданий или квартиры: обзор и осмотр проекта, создание стен.	(например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции. <u>КУУД: Использовать</u> различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного курса «Мой любимый компьютер».		
25	Основные операции при проектировании	1	Основные операции при проектировании зданий или квартиры: создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники.			
26	Основные операции при проектировании	1	Основные операции при проектировании зданий или квартиры: размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.			
27	Порядок действий при проектировании дома	1	Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники			
28	Порядок действий при проектировании квартиры	1	Основные операции при проектировании квартиры: размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.			
29	<b>Оценка результатов по теме «Создание проектов домов и дизайн помещений» Проектное задание: Проект моей квартиры/дома»</b>	1	Умение создавать проект дома или квартиры при помощи компьютера: творческая работа для выбранной ситуации.			

#### Модуль «Создание компьютерных игр» - 5 ч

30	Задания в ситуациях по теме «Создание компьютерных игр»	1	Выбор жизненной ситуации для выполнения творческой работы	<u>ПР.: Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, мест старта и финиша главного персонажа, выбор набора противников, препятствий и бонусов и мест их расположения, сохранение и редактирование игр). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.		
31	Компьютерные игры. Порядок действий при создании игр	1	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр.			
32	Программы для создания компьютерных игр	1	Примеры программ для создания компьютерных игр. Конструктор игр «Незнайка на Луне».			
33	Основные операции при конструировании игр	1	Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей.			

34	<b>Итоговая практическая работа (оценка результатов) по теме «Создание компьютерных игр»</b>	1	Умение создавать компьютерную игру: творческая работа для выбранной ситуации.	<u>КУУД:</u> Использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного курса «Мой любимый компьютер».		
----	--	---	---	---	--	--

**Календарно-тематическое планирование  
(4 класс)**

№	Тема урока	Количество часов	Основные учебные понятия	Основные виды деятельности обучающихся: ЛУУД, РУУД, ПУУД, КУУД.	Дата план	Дата фактич
Раздел «Знакомство с компьютером: Файлы и папки (каталоги)» (2 часа)						
1/ 1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Файлы и папки.	1	Папка, каталог, сменные носители, имя файла	<p><b>ЛУУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- в созданных совместно с педагогом на уроке ситуациях общения и сотрудничества и в самостоятельно созданных ситуациях во внеурочной деятельности (проекты), опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, как себя вести;</li> </ul> <p><b>РУУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно формулировать цели урока после предварительного обсуждения;</li> <li>- совместно с учителем обнаруживать и формулировать учебную проблему урока;</li> <li>- составлять план решения проблемы (задачи) совместно с классом и учителем;</li> <li>- работая по плану, сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки с помощью других учащихся и учителя;</li> </ul> <p><b>ПУУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать папки (каталоги).</li> <li>- удалять, копировать и перемещать файлы и папки (каталоги).</li> </ul> <p><b>КУУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- читать тексты учебников и при этом: отделять новое от известного; выделять главное; составлять план;</li> <li>- договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи);</li> </ul>		

№	Тема урока	Количество часов	Основные учебные понятия	Основные виды деятельности обучающихся: ЛУУД, РУУД, ПУУД, КУУД.	Дата план	Дата фактич
Раздел «Знакомство с компьютером: Файлы и папки (каталоги)» (2 часа)						
1/2	Операции над файлами и папками.  <i>Проверочный срез по теме «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»</i>	1	Файловый менеджер	уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться.		

Раздел «Создание текстов» (9 часов) на примере использования программ WordPad, MS Word или подобных им						
3/1	Компьютерное письмо. Применение компьютера для создания текстовых документов различных видов. Демонстрация примеров. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.	1	Клавиатурный тренажер, текстовый редактор	<b>ЛУУД</b> <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.  <b>РУУД</b> <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.  <b>ПУУД</b> <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и		
4/2	Компьютерные программы для создания текстов. Клавиатура. Правила компьютерного письма.	1	Блокнот, gEdit, Microsoft WordPad, Microsoft Word, OpenOffice Writer, Microsoft Works			

**Раздел «Создание текстов» (9 часов)**  
**на примере использования программ WordPad, MS Word или подобных им**

5/3	Работа с текстовым редактором. Меню. Операции при создании текстов. Набор текста. Ввод заглавных букв. Ввод букв латинского и русского алфавита.	1	Курсор текста, символ, редактирование текста, перемещение курсора текста	начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.		
6/4	Операции при создании текстов. Создание, сохранение и открытие текстовых документов.	1		<b>КУУД</b> - доносить свою позицию до других: оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций; - доносить свою позицию до других: высказывать свою точку зрения и пытаться её обосновать, приводя аргументы; - слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения; - читать тексты учебников и при этом: отделять новое от известного; выделять главное; - договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении		
7/5	Меню. Панели инструментов (стандартная, форматирование). Ввод простейшего текста. Сохранение файла.	1				
8/6	Редактирование текста. Удаление, копирование, вставка, перенос.	1				
9/7	Форматирование (оформление) текста. Шрифт и его параметры. Организация текста.	1	Шрифт, курсив			



<p align="center"><b>Раздел «Создание текстов» (9 часов)</b>  <b>на примере использования программ WordPad, MS Word или подобных им</b></p>						
10/8	Работа над собственными проектами (начало работы).	1	Рубрика, заголовок, подзаголовок, эпиграф, основной текст, источник сведений	проблемы (задачи); - уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться		
11/9	Работа над собственными проектами (продолжение работы). Печать текстовых документов. <i>Оценка результатов по теме «Создание текстов»: выполнение проекта.</i>	1				

<p align="center"><b>Раздел «Создание печатных публикаций» (6 часов)</b>  <b>на примере использования программы MS Word или подобных ей</b></p>						
12/1	Понятие печатных публикаций. Примеры публикаций. Программы для создания публикаций. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.	1	Печатная публикация, листовое издание, буклет, бланк, листовка, книжное издание, брошюра, верстка	<b>ЛУУД</b> <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.		

<p align="center"><b>Раздел «Создание печатных публикаций» (6 часов)</b>  <b>на примере использования программы MS Word или подобных ей</b></p>						
13/2	Иллюстрации в публикациях. Рисунки. Фотографии.	1	Иллюстрации, декоративные шрифты	<b>РУУД</b>  <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.		
14/ 3	Схемы в публикациях.	1	Схема			
15/4	Таблицы в публикациях.	1	Столбцы, строки, ячейка	<b>ПУУД</b> <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, дополнение текстов иллюстрациями, схемами,		
16/5	Работа над собственными проектами (начало работы). Обсуждение и просмотр планов.	1				

**Раздел «Создание печатных публикаций» (6 часов)**  
**на примере использования программы MS Word или подобных ей**

17/6	<p>Работа над собственными проектами (продолжение работы).</p> <p>Редактирование текста, добавление объектов, печать публикации.</p> <p><i>Проектное задание: печатная публикация (книжка-малышка, раскраска, детский журнал).</i></p>	1	<i>Проектное задание</i>	<p>таблицами, сохранение и редактирование печатных публикаций).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><b>КУУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- доносить свою позицию до других: оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций;</li> <li>- доносить свою позицию до других: высказывать свою точку зрения и пытаться её обосновать, приводя аргументы;</li> <li>- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения;</li> <li>- читать тексты учебников и при этом: отделять новое от известного; выделять главное;</li> <li>- договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи);</li> <li>- уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться</li> </ul>		
------	--	---	--------------------------	--	--	--

<b>Раздел «Создание электронных публикаций» (9 часов)</b> <b>на примере использования программ MS PowerPoint или подобных ей</b>						
18/1	Понятие электронных публикаций. Примеры электронных публикаций. Программы для создания электронных публикаций. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.	1	Электронная публикация, сеть, Интернет, презентация	<b>ЛУУД</b> <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.  <b>РУУД</b> <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.  <b>ПУУД</b> <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, добавление в тексты с иллюстрациями, схемами и таблицами гиперссылок, звуков, музыки, анимации, видео, сохранение и редактирование электронных публикаций). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.		
19/2	Программа MS PowerPoint. Понятие презентации. Понятие слайда. Окно программы. Меню. Создание слайда. Заголовок. Фон. Текст. Рисунок. Сохранение презентации.	1	слайд, сайт, справочная система			
20/3	Последовательность действий при создании электронной презентации. Схема презентации. Гиперссылки. Создание учебной презентации с использованием готового материала. Смена слайдов. Сохранение учебной презентации.	1	гиперссылка			
21/4	Анимация на слайде. Вставка музыки и звука в электронную публикацию.	1				
22/5	Вставка анимации и видео в электронную публикацию. Анализ материалов для творческой работы.	1	Мультимедийная публикация			

<div> Раздел «Создание электронных публикаций» (9 часов) на примере использования программ MS PowerPoint или подобных ей </div>						
23/6	Создание собственного проекта (начало). Создание слайдов. Ввод текста на слайде. Сохранение файла.	1		<b>КУУД</b>  - доносить свою позицию до других: оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций; - доносить свою позицию до других: высказывать свою точку зрения и пытаться её обосновать, приводя аргументы; - слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения; - читать тексты учебников и при этом: отделять новое от известного; выделять главное; составлять план; - договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи); - уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться		
24/7	Создание собственного проекта (продолжение). Вставка рисунков, видео, анимации.	1				
25/8	Создание собственного проекта (продолжение). Смена слайдов. Редактирование презентации.	1				
26/9	Создание собственного проекта (окончание). Смена слайдов. Редактирование презентации. <i>Проектное задание: Подготовка презентаций.</i>	1	<i>Проектное задание</i>			
<div> Раздел «Поиск информации» (8 часов) </div>						
27/1	Источники информации для компьютерного поиска. Способы компьютерного поиска информации. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.	1	Интернет, сайт, браузер	<b>ЛУУД</b>  <u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.		

**Раздел «Создание электронных публикаций» (9 часов)**  
**на примере использования программ MS PowerPoint или подобных ей**

28/2	Поиск информации на жестком диске и компакт дисках.	1		<p><b>РУУД</b></p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p> <p><b>ПУУД</b></p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><b>КУУД</b></p> <p>- доносить свою позицию до других: оформлять свои мысли в</p>		
29/3	Поиск информации в электронных энциклопедиях и словарях.	1				
30/4	Интернет. Поисковые системы. Поисковые запросы. Уточнение запросов. Сохранение результатов поиска.	1				
31/5	Интернет. Поисковые системы. Поисковые запросы. Уточнение запросов. Сохранение результатов поиска.	1	Сужение поиска			
32/6	Поиск изображений и их сохранение. Выбор заданий в ситуациях. Разработка схемы сохранения информации.	1				
33/7	Поиск информации для выбранного задания. Анализ информации. Сохранение информации. Работа над собственным проектом	1				

**Раздел «Создание электронных публикаций» (9 часов)**  
**на примере использования программ MS PowerPoint или подобных ей**

34/8	Представление результатов поиска. Пример использования результатов поиска. Работа над собственным проектом. <b>Итоговая практическая работа (оценка результатов): по теме «Создание электронных публикаций».</b>	1		устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций; - доносить свою позицию до других: высказывать свою точку зрения и пытаться её обосновать, приводя аргументы; - слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения; - читать тексты учебников и при этом: отделять новое от известного; выделять главное; составлять план; - договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи); - уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться		
------	--	---	--	--	--	--

## Контрольно-оценочные материалы

При преподавании курса осуществляется безотметочная система оценки. Оценивание – безотметочное, качественное.

Для текущего и тематического контроля знаний и умений по курсу используются творческие работы для выбранной ситуации, вопросы и задания, проекты, тестовые задания разных типов, диагностические тесты, срезы, опрос и др. Одним из способов оценивания учеником своей деятельности и учителем их учебных результатов может являться: учащиеся под руководством учителя формулируют в начале урока его задачи и анализируют в конце урока достижение (или недостижение) предполагаемых результатов.

Текущий контроль и промежуточная (годовая) аттестация по курсу осуществляется по системе зачет/незачет в конце каждой учебной четверти и года.

Диагностика успешности достижения этих результатов осуществляется, прежде всего, в ходе проектной работы учащихся. Основным способ диагностики – рефлексивная самооценка каждого ребёнка (по знаниям и умениям каждой из линий развития) и коллективная оценка детьми друг друга под руководством учителя. Дополнительный способ диагностики – экспертная оценка учителем в результате наблюдения за деятельностью учащихся при осуществлении проектов и представлении их классу.

### 3 класс

#### Итоговая практическая работа

Умение создавать рисунок при помощи компьютера проверяется по тому, как выполнена практическая (творческая) работа для выбранной ситуации.

**Задание (для проверки умения выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ):**

- За 10 мин создать простой рисунок. Выполнить операции: рисования фигур, прямых и кривых линий разной толщины. Выбор нужного цвета. Заливка фона и фигуры цветом. Результат сохранить в файле, указанном учителем.

**Задание (для проверки умения сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения):**

- Открыть сохраненный рисунок и за 5 мин внести в него изменения, предложенные учителем.
- Результат сохранить в файле, указанном учителем.



## **4 класс**

### **Итоговая практическая работа**

Умение создавать и оформлять тексты, искать и находить необходимые тексты и изображения и использовать найденное, проверяется по тому, как выполнена практическая (творческая) творческая работа для выбранной ситуации.

#### **1 вариант**

**Задание (для проверки умения находить и сохранять тексты, создавать и оформлять текст):**

- За указанное время найти как можно больше текстов по заданной учителем теме. Тексты сохранить в специально созданной для этого папке.
- Один из текстов продолжить, оформить. Сохранить в папке.

#### **2 вариант**

**Задание (для проверки умения находить и сохранять изображения, создавать и оформлять текст):**

- За отведенное время найти в предложенном источнике информации как можно больше изображений транспорта. Сохранить изображения в специально созданной для этого папке.
- Создать небольшой текст по заданной теме, оформить. Сохранить в папке.