



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
«Информатика в играх и задачах»  
для обучающихся 1-4 классов

Разработчик:  
учителя информатики,  
Коробова Екатерина Николаевна,  
Мещанкина Виктория Александровна

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» для 1-4 классов (далее – Рабочая программа) является составной частью Основной образовательной программы начального общего образования и Адаптированной образовательной программой для обучающихся с ОВЗ соответствующей категории.

Программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» на основе требований ФОП, ФГОС к результатам освоения основной образовательной программы и Адаптированной образовательной программой для обучающихся с ОВЗ соответствующей категории.

**Целью** обучения по курсу внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» является:

- формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах действительности
- ознакомление с базовой системой понятий начального курса информатики
- развитие абстрактного, логического, алгоритмического мышления
- освоение знаний, составляющих основу информационной культуры
- овладение умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, этических норм работы с информацией, бережного отношения к техническим устройствам

### **Цели коррекционно-развивающей работы:**

- восполнение пробелов в знаниях
- отработка наиболее сложных разделов программы
- работа по развитию высших психических функций и речи с обучающимися с ОВЗ
- коррекция пространственно-временных представлений у обучающихся с ОВЗ

**Воспитательный потенциал** курса внеурочной деятельности реализуется в единстве урочной и внеурочной деятельности.

Образовательная деятельность ОК ТБ направлена на становление культуры личности обучающихся на основе идеального конечного результата (далее ИКР) — **способности и готовности делать осознанный образовательный выбор и нести за него ответственность. Ответственное распоряжение собственной жизнью** как идеальный конечный результат, главное качество обучающегося ОК — это особый образ жизни человека. В основании такого образа жизни лежат **ценности и компетенции**, в общем виде обозначаемые как **культура саморазвития, культура созидания и культура взаимодействия.**

**Культура саморазвития** мы определяем как стремление и умение человека работать над собой, познавать новое, преодолевать трудности и собственную инерцию на пути постижения себя и открытия нового в мире.

**Культура взаимодействия** — гуманное отношение человека к человеку, включающее соблюдение норм вежливости, условных и общепринятых способов выражения доброго отношения друг к другу, форм приветствий, благодарности, извинений, правил поведения в общественных местах и т. п.

**Культура созидания** — это активный деятельностный процесс бесконечного развития, совершенствования и самореализации.

**Целевыми ориентирами** программы воспитания выступают:

- гражданско-патриотическое воспитание;
- духовно-нравственное воспитание;
- эстетическое воспитание;

- физическое воспитание;
- трудовое воспитание;
- экологическое воспитание;
- ценности научного познания.

Соединение трех культур создает условия для присвоения обучающимися **ценностей** в соответствии с целевыми ориентирами программы воспитания ОК ТБ:

<b>1.</b>	<b>Культура саморазвития</b>
	самоценность
	ценность развития
	ценность самореализации
	ценность познания
	ценность выбора
	достоинство как ценность
	духовно-нравственные ценности
	ценность эстетики (культуры и искусства)
<b>2.</b>	<b>Культура взаимодействия:</b>
	ценность сотрудничества
	ценность доверия
	ценность диалога
	ценность другого
	ценность договора
	ценность волонтерства
<b>3.</b>	<b>Культура созидания:</b>
	ценность жизни
	ценность гражданской культуры
	ценность труда
	ценность авторства
	ценность традиций
	ценность экологии
	ценность физического и эмоционального благополучия
	ценность творчества

Данная система ценностей встраивается в рамках урочной и внеурочной деятельности в 2-х контекстах:

- как обязательная воспитательная задача урока/ занятия внеурочной деятельности/коррекционно-развивающего курса
- как элемент рабочей программы воспитания

Ценность может быть заведена как самостоятельная ценностно-смысловая единица или в интеграции с другими ценностями в зависимости от целей и задач урока.

**Периодичность и порядок текущего контроля и промежуточной аттестации** обучающихся по учебному предмету, курсу описаны в Положении о системе оценивания образовательных результатов обучающихся Частного общеобразовательного учреждения «Образовательный комплекс «Точка будущего».

#### **Описание места внеурочного курса в учебном плане ОК ТБ**

1. Предметная область – «Математика и информатика»
2. Период обучения – 4 года
3. Недельное и годовое количество часов:

Год обучения	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Всего часов за учебный год
2023–2024, 1 класс	1	33	33
2024–2025, 2 класс	1	34	34
2025–2026, 3 класс	1	34	34
2026–2027, 4 класс	1	34	34
Итого:			135

**Перечень основной учебной литературы, учебно-методических материалов и ЭОР (ЦОР) для педагога:**

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть I. Компьютер» для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст» для 2 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика» для 3-4 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронное методическое пособие для учителя "Азбука Роботландии: часть I. Компьютер, Содержание" для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронное методическое пособие для учителя "Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст" для 2 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронное методическое пособие для учителя "Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика " для 3-4 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

**Перечень основной учебной литературы, учебно-методических материалов и ЭОР (ЦОР) для обучающихся:**

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть I. Компьютер» для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст» для 2 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика» для 3-4 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс]

ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

**Перечень основной учебной литературы, учебно-методических материалов и ЭОР (ЦОР) для родителей:**

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть I. Компьютер" для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст" для 2 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1–4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика" для 3–4 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

**Раздел 1. Содержание внеурочного курса с учётом рабочей программы воспитания**

Разделы, темы	Содержание учебной темы	Характеристика технологий адаптации учебного материала, методов и форм работы для обучающихся с особыми образовательными потребностями (формы, методы и приёмы)
<b>1 класс</b>		
<b>Раздел I. Знакомство с Роботландией</b> Тема 1. Техника безопасности.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 2. Икра по-роботландски. Словарь терминов, обозначения	«Икра»: информатика, компьютер, робот, алгоритм	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 3. Состав ПК. Устройства ввода/вывода	Устройства ввода, вывода, системный блок, моноблок, ноутбук, нетбук, тачпад, память, процессор	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 4. Знакомство с программами: Блокнот, Paint	Программа, текстовый редактор, графический редактор	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 5. Знакомство с Роботландией: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
<b>Раздел II. Тексты и курсоры</b> Тема 6. Указатели и курсоры. Курсоры мыши	Клавиатура, указатель, текстовый курсор, курсоры мыши	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, индивидуальная работа
Тема 7. Текстовый курсор: клавиши BS и Del	Клавиши BS и Del	Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа

Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	Пробел, клавиша Enter, клавиши-стрелки	Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 9. Работаем в Блокноте		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 10. Тексты и курсоры: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
<b>Раздел III. Пиктограммы</b> Тема 11. Что такое пиктограмма	Пиктограмма, пиксель	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 12. Разнообразие пиктограмм: компьютерный практикум		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 13. Пиктограммы на экране компьютера: тренажер	Перетаскивание	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 14. Пиктограммы. Редактор строки		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 15. Творческая работа в тетради: рисуем пиктограмму		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, индивидуальная работа
<b>Раздел IV. Программа и её окно</b> Тема 16. Как устроено окно	Окно, рабочий стол, папка, документ, программа, браузер	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения

Тема 17. Заголовок окна	Управляющие кнопки, Интернет, название окна, название программы, имя документа	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 18. Заголовок окна (продолжение)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 19. Меню и панели	Меню, виды меню: текстовое, кнопочное, графическое	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 20. Рабочая область, прокрутка, строка состояния	Рабочая область, прокрутка, строка состояния	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 21. Программа и её окно: зачетный класс	Мой компьютер, панель задач, активное и неактивное окно	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
<b>Раздел V. Меню</b>		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 22. Знакомство с меню. Виды меню		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 23. Компьютерные меню	Компьютерные меню, интерфейс	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, упрощение учебной цели
Тема 24. Компьютерные меню: компьютерный практикум		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 25. Меню		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения

Тема 26. Меню программ, сложное меню	Меню программ, сложное меню	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, упрощение учебной цели
Тема 27. Творческая работа на выбор: рисуем меню, составляем меню		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
<b>Раздел VI. Повторение</b> Тема 28. Состав ПК. Викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 29. Повторяем клавиатуру. Клавиатурный тренажер		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 30. Проект «Свой портрет»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 31. Проект «Собираем портрет класса» (совместная презентация)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 32. Защита работ		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 33. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
<b>2 класс</b>		
<b>Раздел I. Информатика и информация</b>	Информация, информатика	Технология визуальной поддержки и структурированного

Тема 1. Техника безопасности. Что такое информация?		обучения, применение компьютерных технологий
Тема 2. Словарь терминов, обозначения. Информационные процессы.	Обработка, передача, хранения	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 3. Знакомство с текстовым редактором	Текстовый редактор	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 4. Многострочный редактор: задания	Клавиши-курсоры, координата символа (строка, столбец)	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 5. Как получить информацию	Органы чувств, голос, мимика	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 6. Информационные процессы в нашей жизни (что можно делать с информацией).		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 7. Информационные процессы: компьютерный практикум		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	Клавиши BS, Enter и Del, пробел	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа,

		многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 9. Информатика и информация	Информатика, память компьютера	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 10. Повторение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
<b>Раздел II. Хранение информации. Списки.</b>  Тема 11. Где хранится информация	Клетка, ядро, молекула ДНК	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 12. Хранение информации в ПК. Носители информации	Носители информации	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 13. Хранение информации в ПК. Биты, байты	Компьютер, ОЗУ, биты, байты	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 14. Хранение информации: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 15. Списки, использование списков	Список	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Раздел III. Хранение информации. Таблицы Тема 16. Таблицы	Таблица, ячейка, заголовок, строка, столбец, размер таблицы	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, многократное повторение
Тема 17. Таблицы (продолжение)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 18. Использование таблиц	Таблица сложения, таблица умножения, пиксель, таблица пикселей, разрешение экрана	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 19. Использование таблиц. Задание – зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 20. Творческое задание «Создаем таблицу в Word (форматирование таблицы)». Повторение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 21. Таблицы: зачетный класс, тестирование		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
<b>Раздел IV. Хранение информации. Деревья</b> Тема 22. Иерархия: компьютерный практикум (1-3 задания, зачет)	Иерархия	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 23. Дерево в виде лесенки. Иерархия компьютерных папок.	Классификация	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 24. Иерархия: компьютерный практикум		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 25. Иерархия: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, упрощение учебной цели
<b>Раздел V. Повторение</b>		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 26. 1 тур: Информация		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 27. 2 тур: Списки		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 28. 3 тур: Таблицы		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели

Тема 29. 4 тур: Деревья		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 30. Проект «Расскажи о себе: автопортрет, текст»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 31. Проект «Расскажи о себе: таблица, схема, список»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 32. Защита работ, рефлексия (доска Padlet, Linoit)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 33. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 34. Обобщение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
<b>3 класс</b>		
<b>Раздел I. Основы графики и исполнители</b>		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных
Тема 1. Техника безопасности.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных

Тема 2. Понятие графики, виды графики, графического редактора	Графика, виды графики, графический редактор, исполнитель	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 3. Словарь терминов, обозначения. Основные операции в ГР	Основные операции в ГР: копирование, выделение, перенос	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 4. Компьютерный практикум «Основы графики»: задания 2, 3, 6.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 5. Компьютерный практикум: «Основы графики»: задания 8, 9, 10		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 6. Графика: слои, преобразования (растяжения, сжатия)	Слои, преобразования (растяжения, сжатия)	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 7. Графика: слои, преобразования	Отражения, повороты, наклоны	Технология визуальной поддержки и структурированного

(отражения, повороты, наклоны)		обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 8. Компьютерный практикум Творческое задание «Пузырёк воздуха»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 9. Компьютерный практикум Творческое задание «Стеклянная кнопка»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 10. Компьютерный практикум Творческое задание «Учимся аккуратно вырезать объект»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 11. Компьютерный практикум Творческое задание «Силуэтный 2-d пейзаж»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 12. Повторение (по теме раздела) 2 урок, зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение

		компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
<b>Раздел II. Компьютерные презентации</b> Тема 13. Основные понятия, программа PowerPoint	Компьютерная презентация, программа для создания презентаций PowerPoint, слайд, макет, режимы просмотра, окно приложения PowerPoint	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 14. Требования к презентациям, примеры	Фон, параметры шрифта, выравнивание	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 15. Алгоритм создания презентаций	Шаблон, дизайн презентации, параметры автофигуры, надписи, объекта WordArt	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 16. Компьютерный практикум: Виды информации		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 17. Компьютерный практикум: Виды информации (продолжение)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, многократное повторение

Тема 18. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 19. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 20. Защита работ		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
<b>Раздел III. Текстовый редактор Word</b> Тема 21. Основные понятия, программа Word	Текстовый редактор, символ, слово, строка, абзац, текст, документ	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 22. Меню, окно программы	Меню, окно программы Word	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 23. Правила набора текста (знаки препинания, скобки). Заголовки		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 24. Компьютерный практикум: текст по образцу	Редактирование	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 25. Красная строка, способы выравнивания, параметры шрифта	Красная строка, способы выравнивания, параметры шрифта	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 26. Компьютерный практикум: форматирование текста	Форматирование	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 27. Вставка рисунков, обтекание	Расположение, обтекание	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 28. Вставка таблиц, способы выравнивания		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 29. Списки. Виды списков	Маркированный, нумерованный список	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение

		компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 30. Компьютерный практикум: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, упрощение учебной цели
<b>Раздел IV. Повторение</b> Тема 31. Повторяем графику		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 32. Повторяем компьютерные презентации		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 33. Повторяем текстовый редактор		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 34. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
<b>4 класс</b>		
<b>Раздел I. Алгоритмы</b> Тема 1. Техника безопасности.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения

Тема 2. Что такое алгоритм. Три способа записи алгоритма	Алгоритм, графический, текстовый, блок-схема	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 3. Виды алгоритма	Линейный, с условием, с повторением, служебные слова	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 4. Исполнитель, среда исполнителя	Исполнитель, среда исполнителя	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 5. Знакомство с ЯП Scratch	Язык программирования, исполнитель Кот	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 6. ЯП Scratch: первая программа	Движение со звуком	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 7. ЯП Scratch: Повороты и направления	Повороты, направления, отражение	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа,

		многократное повторение
Тема 8. ЯП Scratch: Спрайты и сцены	Спрайты и сцены	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 9. ЯП Scratch: действия со спрайтом – масштабирование, вращение, анимация	Масштабирование, вращение, анимация	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 10. ЯП Scratch: процедуры	Процедуры	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 11. ЯП Scratch: процедуры		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 12. ЯП Scratch: события в жизни исполнителей	Алгоритм создания события	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий

Тема 13. ЯП Scratch: Творческий проект		Технология визуальной поддержки
Тема 14. ЯП Scratch: Творческий проект		Технология визуальной поддержки
Тема 15. ЯП Scratch: Защита проектов		Технология визуальной поддержки
<b>Раздел II. Компьютерная графика</b> Тема 16. Творческая работа на заданную тему		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 17. Творческая работа на свободную тему		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 18. Графика: линии, фигуры, текст Компьютерный практикум: прямые	Линия (кривая), фигуры, текст, шрифты	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 19. Компьютерный практикум: кривые		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 20. Компьютерный практикум: фигуры		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 21. Компьютерный практикум: надписи, текст в графике		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа,

		многократное повторение
Тема 22. Компьютерный практикум: смешанные композиции	Композиция	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 23. Графика: цвета, заливки, рисование	Свет, основной и дополнительные цвет, цветовой круг, цветовой тон, насыщенность, заливка	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 24. Компьютерный практикум: заливка		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 25. Компьютерный практикум: рисование		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 26. Компьютерный практикум: штамп	Штамп	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 27. Компьютерный практикум: градиент		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение

		компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 28. Графика: обработка изображений, эффекты	Фотокамера, состав камеры, обработка изображений, кадрирование, золотое сечение, правило третей	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
<b>Раздел III. Повторение</b> Тема 29. Презентация в Power Point. Основные требования		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 30. Творческий проект - презентация на выбранную тему		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 31. Творческий проект - презентация на выбранную тему		Технология визуальной поддержки, применение компьютерных технологий
Тема 32. Творческий проект - презентация на выбранную тему		Технология визуальной поддержки, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 33. Защита работ		Технология визуальной поддержки
Тема 34. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки

## Раздел 2. Планируемые результаты освоения учебного предмета, учебного курса, учебного модуля в том числе с учётом рабочей программы воспитания

### 1. Личностные образовательные результаты

Личностные результаты направлены на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

#### Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества

#### Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

#### Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков

#### Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию

### 2. Метапредметные образовательные результаты

#### Перечень межпредметных понятий

**АДЕКВАТНОСТЬ** – соответствие, равенство, эквивалентность; в теории познания соответствие, сходство идеального образа и объекта.

**АКТУАЛИЗАЦИЯ** – превращение возможностей (потенций) в действительность.

**АКТУАЛЬНЫЙ** – существующий в действительности; противоположное – потенциальный.

**АНАЛИЗ** – процедура мысленного разложения целого на составные части; противоположное – синтез.

**АНАЛОГИЯ** - умозаключение, в котором на основе сходства предметов в одних отношениях делается предположительный вывод об их сходстве в других отношениях; аналогия является источником гипотез.

**АТРИБУТ**– необходимое, существенное, неотъемлемое свойство объекта, без которого он не может ни существовать, ни мыслиться; противоположное – акциденция.

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** – процессы обмена веществом, энергией, информацией, деятельностью и т. п.

**ВИДИМОСТЬ** – момент обманчивости в восприятии тех или иных явлений.

**ВИД И РОД** (в логике) – понятия, выражающие отношения между классами предметов; вид как класс входит в род.

**ДОСТОВЕРНОСТЬ** – характеристика знания, истинность или ложность которого доказана; противоположное – проблематичность.

**ЕДИНИЧНОЕ** – индивидуальное, неповторимое, уникальное; совокупность характеристик, отличающих данное явление от других.

**ЕДИНОЕ И МНОГОЕ** – понятия, выражающие соотношения общей основы (единое) и разнообразия бытия (многое).

**ЗАКОНОМЕРНОСТЬ** – объективная, повторяющаяся при определенных условиях существенная связь явлений в природе и обществе.

**ЗНАК** – явление, выступающее в качестве представителя и заместителя других явлений; смысловое значение знака содержит информацию об обозначаемых явлениях.

**ЗНАНИЕ** – результат процесса познания действительности; знаково оформленная система идеальных образов.

**ЗНАЧЕНИЕ И СМЫСЛ** – понятия, фиксирующие обозначаемый знаком класс предметов и информацию о нем.

**ИДЕАЛ** – образ совершенства, выступающий в качестве цели.

**ИДЕАЛИЗАЦИЯ** – мысленное конструирование понятий об объектах, не существующих и не осуществимых в действительности, но таких, для которых имеются прообразы в реальном мире.

**ИДЕЯ** – форма постижения в мысли явлений, включающая в себя сознание цели и проекции дальнейшего познания и практического преобразования мира.

**ИЛЛЮЗИЯ** – искаженное восприятие действительности.

**ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ** – неповторимое своеобразие какого-либо явления, в том числе отдельного человека.

**ИНТЕЛЛЕКТ** – мыслительная (умственная) способность человека; может отождествляться с рассудком, разумом и интуицией.

**ИСТИНА** – адекватное отражение объекта познающим субъектом, верное отражение действительности; противоположное – заблуждение.

**КАТЕГОРИЯ** – предельно общее, фундаментальное понятие философии.

**КАЧЕСТВО** – то, что характеризует природу вещи, ее принадлежность к определенному классу предметов.

**КЛАСС (логический)** – понятие, обозначающее множество предметов, удовлетворяющее каким-либо условиям или признакам.

**ЛОГИКА** – наука о мышлении, исследующая общезначимые формы и средства мысли; является основой логического (дискурсивного) познания.

**МЕТОД** – путь исследования, способ достижения цели, совокупность приемов и операций практического и теоретического освоения действительности.

**МЫШЛЕНИЕ** – способность к познанию через понятия, высшая форма постижения человеком действительности путем обобщения сущностных и отношений предметов и явлений.

**ОБРАЗ** – одно из основных понятий теории познания, характеризующее результат познавательной деятельности субъекта.

**ОБЪЕКТ** – то, что противостоит субъекту, на что направлена его предметно-практическая и познавательная деятельность.

**ПОНЯТИЕ** – форма логического мышления, образ, фиксирующий общие и существенные признаки и свойства предметов и явлений и отношения между ними.

**ПРЕДСТАВЛЕНИЕ** – восстановление памятью образа ранее воспринятого предмета или явления, а также создание образа путем воображения.

**ПРИНЦИП** – в философии то же, что и основание, т. е. то, что лежит в основе некоторой совокупности фактов и знаний. Принцип – это основополагающее понятие, позволяющее объединить законы той или другой научной дисциплины в единую систему знаний.

**ПРОБЛЕМА** – объективно возникающий в ходе развития познания вопрос или целостный комплекс вопросов, решение которых представляет существенный практический или теоретический интерес.

**ПРОГРЕСС** – переход от низшего, менее совершенного уровня к более высокому.

**РАЗВИТИЕ** – необратимое, закономерное, направленное, качественное изменение материальных и идеальных объектов. Развитие характеризуется специфическим объектом, механизмом, источником, формами и направленностью.

дает новые идеи, выходящие за пределы сложившихся систем знания.

**РЕФЛЕКСИЯ** – принцип человеческого мышления, направляющий его на осмысление и осознание собственных форм и предпосылок; предметное рассмотрение самого знания, критический анализ его содержания и методов познания; деятельность самопознания, раскрывающая внутреннее строение и специфику духовного мира человека.

**СИНТЕЗ** – соединение различных элементов в единое целое, выполняемое в процессе познания и практической деятельности.

**СИСТЕМА** – совокупность элементов, находящихся в отношениях и связях между собой и образующих определенную целостность, единство.

**СТРУКТУРА** – строение и внутренняя форма организации системы, выступающая как единство устойчивых взаимосвязей между ее элементами, а также законов данных взаимосвязей. Структура – неотъемлемый атрибут всех реально существующих объектов и систем.

**СУБЪЕКТ** – носитель предметно-практической деятельности и познания (индивид или социальная группа), источник активности, направленной на объект.

**ТЕНДЕНЦИЯ** - направление развития какого-либо явления или процесса.

**УМОЗАКЛЮЧЕНИЕ** – логическая форма получения выводного знания, рассуждение, в ходе которого из одного или нескольких суждений, называемых посылками, выводится новое суждение (заключение или следствие), логически вытекающее из посылок. Переход от посылок к заключению всегда совершается по какому-либо правилу логики (правилу вывода).

**ФАКТ** – событие, которое было или есть на самом деле.

**ЦЕЛЬ** – идеально, деятельностью мышления положенный результат, ради достижения которого предпринимаются те или иные действия; идеально-побуждающий мотив деятельности.

**ЯЗЫК** – система знаков, служащая средством человеческого общения, мышления и выражения.

### **Перечень универсальных учебных действий**

#### **Универсальные познавательные действия**

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно
- запоминать и систематизировать информацию

По отношению к обучающимся с ЗПР предметом особого коррекционного внимания является формирование приемов мыслительной деятельности и соответствующих логических операций, обусловленное сниженным уровнем развития словесно-логических форм мышления.

### **Универсальные коммуникативные действия**

#### Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта)
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

#### Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой

По отношению к обучающимся с ЗПР особую значимость представляет расширение коммуникативного репертуара подростка, формирование навыков гибкости общения, соотносимых с контекстом социально-коммуникативной ситуации, развитие речевых компетенций и связной речи.

### **Универсальные регулятивные действия**

#### Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения

- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей

▪ оценивать соответствие результата цели и условиям. Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации

По отношению к обучающимся с ЗПР саморегуляция познавательной деятельности, поведения и эмоционального реагирования является предметом особого коррекционного внимания. Формирование саморегуляции у обучающихся с ЗПР является обязательным сквозным направлением в образовательном и коррекционном процессе.

### **3. Образовательные результаты внеурочного курса**

#### **1 класс**

- Знать понятия: курсор, пиктограмма, окно, меню
- Уметь называть состав ПК
- Уметь запускать программы Paint, Блокнот, учебник Роботландии
- Уметь определять назначение пиктограмм
- Отличать виды курсоров, меню

#### **2 класс**

- Уметь называть состав ПК
- Знать понятия: информация, информационные процессы, носитель информации, бит, байт, таблица
- Уметь запускать программы Word, учебник Роботландии
- Уметь создавать таблицу и список
- Отличать носители информации

#### **3 класс**

- Уметь приводить примеры графических редакторов
- Знать понятия: графический редактор, информация, список
- Уметь запускать программы Paint.net, Power Point, Word, Paint, учебник Роботландии
- Уметь создавать простую презентацию, таблицу, вставлять рисунок (изображение) в электронный документ, анимировать объект в презентации
- Различать виды информации (по способу восприятия)

#### **4 класс**

- Знать понятия: алгоритм, исполнитель, СКИ, среда исполнителя, блок-схема, ЯП
- Различать способы записи алгоритма, уметь приводить примеры
- Отличать виды алгоритмов, уметь приводить примеры
- Уметь запускать программы Scratch, Paint.net, Power Point, Paint, учебник Роботландии
- Уметь создавать презентацию по критериям, простую программу в среде Scratch, работать с инструментами и создавать объект по заданному образцу в программе Paint.net

**Направления проектной и учебно-исследовательской деятельности обучающихся  
с указанием тематики проектов**

Творческое направление:

- Проект «Портрет класса», 1 класс
- «Расскажи о себе», 2 класс
- «Хобби», 3 класс
- «Мой класс», 3 класс
- «Моя семья», 3 класс
- «Анимированная авторская история» на Scratch
- Творческая работа на свободную тему (Paint, Paint.net, Scratch)
- Анимированная сказка в Power Point на новый лад (выбор сказки самостоятельно)

**Раздел 3. Тематическое планирование с указанием количества часов,  
в том числе с учетом рабочей программы воспитания, отводимых на освоение каждой темы**

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ <sup>24</sup>	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
<b>1 класс</b>				
<b>Раздел I. Знакомство с Роботландией</b> Тема 1. Техника безопасности.	5	5	индивидуальная фронтальная	<a href="#">Компьютер. Азбука Роботландии</a>
Тема 2. Икра по-роботландски. Словарь терминов, обозначения	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 3. Состав ПК. Устройства ввода/вывода	1	*	индивидуальная фронтальная групповая	
Тема 4. Знакомство с программами: Блокнот, Paint	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 5. Знакомство с Роботландией: зачетный класс	1	*	групповая	
<b>Раздел II. Тексты и курсоры</b> Тема 6. Указатели и курсоры. Курсоры мыши	5	5	фронтальная	
Тема 7. Текстовый курсор: клавиши BS и Del	1	*	индивидуальная	
Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 9. Работаем в Блокноте	1	*	индивидуальная	

			фронтальная	
Тема 10. Тексты и курсоры: зачетный класс	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел III. Пиктограммы</b>				
Тема 11. Что такое пиктограмма	5	5	фронтальная	
Тема 12. Разнообразие пиктограмм: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 13. Пиктограммы на экране компьютера: тренажер	1	*	индивидуальная	
Тема 14. Пиктограммы. Редактор строки	1	*	фронтальная	
Тема 15. Творческая работа в тетради: рисуем пиктограмму	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел IV. Программа и её окно</b>				
Тема 16. Как устроено окно	6	6	фронтальная	
Тема 17. Заголовок окна	1	*	фронтальная	
Тема 18. Заголовок окна (продолжение)	1		фронтальная	
Тема 19. Меню и панели	1	*	фронтальная	
Тема 20. Рабочая область, прокрутка, строка состояния	1	*	фронтальная	
Тема 21. Программа и её окно: зачетный класс	1	*	индивидуальная фронтальная	
<b>Раздел V. Меню</b>				
Тема 22. Знакомство с меню. Виды меню	6	6	фронтальная	
Тема 23. Компьютерные меню	1	*	фронтальная	
Тема 24. Компьютерные меню: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 25. Меню	1	*	фронтальная	

Тема 26. Меню программ, сложное меню	1	*	фронтальная	
Тема 27. Творческая работа на выбор: рисуем меню, составляем меню	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел VI. Повторение</b> Тема 28. Состав ПК. Викторина	6	6	индивидуальная групповая	
Тема 29. Повторяем клавиатуру. Клавиатурный тренажер	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 30. Проект «Свой портрет»	1	*	индивидуальная	
Тема 31. Проект «Собираем портрет класса» (совместная презентация)	1	*	групповая	
Тема 32. Защита работ	1	*	индивидуальная	
Тема 33. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Итого:	33	33		

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ <sup>24</sup>	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
<b>2 класс</b>				
<b>Раздел I. Информатика и информация</b> Тема 1. Техника безопасности. Что такое информация?	10	10	индивидуальная фронтальная	<a href="#">Информация+Текст. Азбука Роботландии</a>

Тема 2. Словарь терминов, обозначения. Информационные процессы.	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 3. Знакомство с текстовым редактором	1	*	индивидуальная фронтальная групповая	
Тема 4. Многострочный редактор: задания	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 5. Как получить информацию	1	*	групповая	
Тема 6. Информационные процессы в нашей жизни (что можно делать с информацией).	1	*	фронтальная	
Тема 7. Информационные процессы: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 9. Информатика и информация	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 10. Повторение	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел II. Хранение информации. Списки.</b>				
Тема 11. Где хранится информация	5	5	фронтальная	
Тема 12. Хранение информации в ПК. Носители информации	1	*	индивидуальная	
Тема 13. Хранение информации в ПК. Биты, байты	1	*	индивидуальная	
Тема 14. Хранение информации: зачетный класс	1	*	фронтальная	
Тема 15. Списки, использование списков	1	*	индивидуальная	

<b>Раздел III. Хранение информации.</b> <b>Таблицы</b> Тема 16. Таблицы	6	6	фронтальная	
Тема 17. Таблицы (продолжение)	1	*	фронтальная	
Тема 18. Использование таблиц	1	*	фронтальная	
Тема 19. Использование таблиц. Задание – зачетный класс	1	*	фронтальная	
Тема 20. Творческое задание «Создаем таблицу в Word (форматирование таблицы)». Повторение	1	*	фронтальная	
Тема 21. Таблицы: зачетный класс, тестирование	1	*	индивидуальная фронтальная	
<b>Раздел IV. Хранение информации.</b> <b>Деревья</b> Тема 22. Иерархия: компьютерный практикум (1–3 задания, зачет)	4	4	индивидуальная	
Тема 23. Дерево в виде лесенки. Иерархия компьютерных папок.	1	*	фронтальная	
Тема 24. Иерархия: компьютерный практикум	1	*		
Тема 25. Иерархия: зачетный класс	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел V. Повторение</b>	9	9	фронтальная	
Тема 26. 1 тур: Информация				
Тема 27. 2 тур: Списки	1	*	фронтальная	
Тема 28. 3 тур: Таблицы	1	*	фронтальная	
Тема 29. 4 тур: Деревья	1	*	фронтальная	

Тема 30. Проект «Расскажи о себе: автопортрет, текст»	1	*	индивидуальная	
Тема 31. Проект «Расскажи о себе: таблица, схема, список»	1	*	групповая	
Тема 32. Защита работ, рефлексия (доска Padlet, Linoit)	1	*	индивидуальная	
Тема 33. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Тема 34. Обобщение	1	*		
Итого:	34	34		

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ <sup>24</sup>	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
<b>3 класс</b>				
<b>Раздел I. Основы графики и исполнители</b>	12	12	индивидуальная фронтальная	<a href="#">Алгоритмы+Графика. Азбука Роботландии</a>
Тема 1. Техника безопасности.	1	*	фронтальная	
Тема 2. Понятие графики, виды графики, графического редактора	1	*	индивидуальная фронтальная групповая	
Тема 3. Словарь терминов, обозначения. Основные операции в ГР	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 4. Компьютерный практикум «Основы графики»: задания 2, 3, 6.	1	*	индивидуальная фронтальная	

Тема 5. Компьютерный практикум: «Основы графики»: задания 8, 9, 10	1	*	индивидуальная	
Тема 6. Графика: слои, преобразования (растяжения, сжатия)	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 7. Графика: слои, преобразования (отражения, повороты, наклоны)	1	*	индивидуальная	
Тема 8. Компьютерный практикум Творческое задание «Пузырёк воздуха»	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 9. Компьютерный практикум Творческое задание «Стеклянная кнопка»	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 10. Компьютерный практикум Творческое задание «Учимся аккуратно вырезать объект»	1	*	индивидуальная	
Тема 11. Компьютерный практикум Творческое задание «Силуэтный 2-d пейзаж»	1	*	индивидуальная	
Тема 12. Повторение (по теме раздела) 2 урок, зачетный класс	1	*	фронтальная индивидуальная	
<b>Раздел II. Компьютерные презентации</b> Тема 13. Основные понятия, программа Power Point	8	8	фронтальная	
Тема 14. Требования к презентациям, примеры	1	*	фронтальная	
Тема 15. Алгоритм создания презентаций	1	*	индивидуальная	

Тема 16. Компьютерный практикум: Виды информации	1	*	индивидуальная	
Тема 17. Компьютерный практикум: Виды информации (продолжение)	1	*	индивидуальная	
Тема 18. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»	1	*	индивидуальная групповая	
Тема 19. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»	1	*	индивидуальная групповая	
Тема 20. Защита работ	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел III. Текстовый редактор Word</b>			фронтальная	
Тема 21. Основные понятия, программа Word	10	10		
Тема 22. Меню, окно программы	1	*	фронтальная	
Тема 23. Правила набора текста (знаки препинания, скобки). Заголовки	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 24. Компьютерный практикум: текст по образцу	1	*	индивидуальная	
Тема 25. Красная строка, способы выравнивания, параметры шрифта	1	*	фронтальная	
Тема 26. Компьютерный практикум: форматирование текста	1	*	индивидуальная	
Тема 27. Вставка рисунков, обтекание	1	*	индивидуальная	
Тема 28. Вставка таблиц, способы выравнивания	1	*	индивидуальная групповая	
Тема 29. Списки. Виды списков	1	*	индивидуальная фронтальная	

Тема 30. Компьютерный практикум: зачетный класс	1	*	индивидуальная фронтальная	
<b>Раздел IV. Повторение</b> Тема 31. Повторяем графику	4	4	групповая	
Тема 32. Повторяем компьютерные презентации	1	*	фронтальная	
Тема 33. Повторяем текстовый редактор	1	*	групповая	
Тема 34. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Итого:	34	34		

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ <sup>24</sup>	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
<b>4 класс</b>				
<b>Раздел I. Алгоритмы</b> Тема 1. Техника безопасности.	15	15	индивидуальная фронтальная	<a href="#">Скретч. Азбука Роботландии</a>
Тема 2. Что такое алгоритм. Три способа записи алгоритма	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 3. Виды алгоритма	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 4. Исполнитель, среда исполнителя	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 5. Знакомство с ЯП Scratch	1	*	фронтальная	

Тема 6. ЯП Scratch: первая программа	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 7. ЯП Scratch: Повороты и направления	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 8. ЯП Scratch: Спрайты и сцены	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 9. ЯП Scratch: действия со спрайтом – масштабирование, вращение, анимация	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 10. ЯП Scratch: процедура	1		индивидуальная	
Тема 11. ЯП Scratch: процедура	1	*	фронтальная	
Тема 12. ЯП Scratch: события в жизни исполнителей	1	*	индивидуальная	
Тема 13. ЯП Scratch: Творческий проект	1	*	индивидуальная	
Тема 14. ЯП Scratch: Творческий проект	1	*	фронтальная	
Тема 15. ЯП Scratch: Защита проектов	1	*	индивидуальная	
<b>Раздел II. Компьютерная графика</b> Тема 16. Творческая работа на заданную тему	13	13	фронтальная	<a href="#">Алгоритмы+Графика. Азбука Роботландии</a>
Тема 17. Творческая работа на свободную тему	1	*	фронтальная	

Тема 18. Графика: линии, фигуры, текст Компьютерный практикум: прямые	1	*	фронтальная	
Тема 19. Компьютерный практикум: кривые	1	*	фронтальная	
Тема 20. Компьютерный практикум: фигуры	1	*	фронтальная	
Тема 21. Компьютерный практикум: надписи, текст в графике	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 22. Компьютерный практикум: смешанные композиции	1	*	фронтальная	
Тема 23. Графика: цвета, заливки, рисование	1	*	фронтальная	
Тема 24. Компьютерный практикум: заливка	1	*	индивидуальная	
Тема 25. Компьютерный практикум: рисование	1	*	индивидуальная	
Тема 26. Компьютерный практикум: штамп	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 27. Компьютерный практикум: градиент	1	*	индивидуальная	
Тема 28. Графика: обработка изображений, эффекты	1	*	индивидуальная групповая	
<b>Раздел III. Повторение</b> Тема 29. Презентация в	6	6	фронтальная	

Power Point. Основные требования				
Тема 30. Творческий проект - презентация на выбранную тему	1	*	групповая индивидуальная	
Тема 31. Творческий проект - презентация на выбранную тему	1	*	групповая индивидуальная	
Тема 32. Творческий проект - презентация на выбранную тему	1	*	индивидуальная	
Тема 33. Защита работ	1	*	индивидуальная	
Тема 34. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Итого:	34	34		

