

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**


**Министерство образования Свердловской области**

**Частное общеобразовательное учреждение "Лицей "Истоки"**

**ЧОУ "Лицей «Истоки»**


РАССМОТРЕНО

Педагогическим советом  
ЧОУ "Лицей "Истоки"

 Степанова О.Ф.  
Протокол №1 от «27» 08  
2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
ЧОУ "Лицей "Истоки"

 Иконникова А.С.  
Протокол №1 от «27» 08  
2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ЧОУ "Лицей  
"Истоки"

 Степанова О.Ф.  
Приказ №38 от «27» 08  
2024 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности «Информатика»**

для обучающихся 2– 4 классов

Возраст обучающихся 8 - 10 лет

Срок реализации: 3 года

Составитель:  
Михалева А.С.,  
Мамонова Л.В.

**Ревда 2024**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа технической направленности «Информатика» (далее программа) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- «Закона об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. №273-ФЗ;
- письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устава ЧОУ «Лицей «Истоки»;
- Положение о дополнительном образовании в ЧОУ «Лицей «Истоки».

Данная программа разработана с учетом особенностей начального общего образования. Она учитывает возрастные и психологические особенности младшего школьника.

Обучение информатике в начальной школе – это объективная потребность настоящего времени, очередной шаг в развитии общего образования.

**Актуальность** настоящей программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками – искать необходимую информацию, анализировать ее, преобразовывать информацию, анализировать ее, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использования другими людьми – одно из условий образовательной компетенции обучающегося.

Информационные технологии и глобальная информационная сеть Интернет дает возможность получать самую разнообразную актуальную информацию в широком диапазоне науки и техники.

Основная идея - научить детей работать с вычислительными и информационными системами, персональными компьютерами. Программа «Информатика» рассчитана на изучение основ информатики и вычислительной техники в системе внеурочной деятельности в течение трёх

лет.

Данный курс опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с доступностью, практико- ориентированность в сочетании с развивающим обучением.

**Цель программы** изучения курса «Информатика» является: формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

Программа определяет ряд **задач**:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном- обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и- современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT,- POWER POINT.
- углубить первоначальные знания и навыки использования- компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

**Новизна программы.**

Одним из главных лозунгов новых стандартов второго поколения является формирование компетентностей ребенка по освоению новых знаний, умений, навыков, способностей. В основу программы положено развитие творческих способностей детей по средствам включения новых компьютерных технологий: интерактивной доски. В качестве иллюстрационного материала используется имеющиеся компьютерные обучающие программы, презентации. Включение демонстрационных материалов в обучение усиливает активное восприятие детьми теории,

способствует владению информационными технологиями. Большое значение на занятиях объединения уделяется созданию условий для повышения познавательного интереса к предмету через такие формы работы, как: интеллектуальные игры по информатике; конкурсы; творческие проекты.

Развитие УУД в начальной школе **целесообразно** в рамках использования возможностей современной информационной образовательной среды:

- как средства обучения, повышающего эффективность и качество подготовки школьников, организующего оперативную консультационную помощь в целях формирования культуры учебной деятельности в ОО;
- инструмента познания за счет формирования навыков исследовательской деятельности путем моделирования работы научных лабораторий, организации совместных учебных и исследовательских работ учеников и учителей, возможностей оперативной и самостоятельной обработки результатов экспериментальной деятельности;
- средства телекоммуникации, формирующего умения и навыки получения необходимой информации из разнообразных источников;
- средства развития личности за счет формирования навыков культуры общения;
- эффективного инструмента контроля и коррекции результатов учебной деятельности.

Данная программа позволяет подготовить учащихся к самостоятельной исследовательской практике.

#### **Ведущие формы работы. Виды деятельности.**

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: индивидуальная, коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.
- Виды деятельности: практическая, поисковая, игровая, познавательная.

Возраст детей, обучающихся по данной образовательной программе 8-10 лет. На изучение программы отводится 68 часов: во 2 классе – 17 часов (0, 5 часа в неделю), в 3 классе – 17 часов (0,5 часа в неделю), в 4 классе – 34 часа (1 час в неделю).

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **2 КЛАСС**

#### **Цифровая грамотность (5 ч)**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Клавиатура. Основные позиции пальцев на клавиатуре. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

#### **Теоретические основы информатики (12 ч)**

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации. Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Текст как форма представления информации.

Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

### **3 КЛАСС**

#### **Информация вокруг нас (10 ч)**

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

#### **Теоретические основы информатики (7 ч)**

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Логические утверждения Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или».

#### **4 КЛАСС**

##### **Цифровая грамотность (6 ч)**

Преобразование информации по заданным правилам. Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.

##### **Информационные технологии (24 ч)**

Поиск информации на заданную тему в Интернете, подбор и структурирование найденной информации, оформление информации в виде текстового документа с иллюстрациями.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

##### **Теоретические основы информатики (4 ч)**

Изменение значения свойств объекта действия, выполняемые объектом или над объектом. Логические утверждения Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или».

# **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО МАТЕМАТИКЕ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Изучение информатики на уровне начального общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

## **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета:

### **1) патриотического воспитания:**

понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

### **2) духовно-нравственного воспитания:**

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 Интернете;

### **3) гражданского воспитания:**

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, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

### **4) ценностей научного познания:**

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира; интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем; овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия; сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами

информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

**5) формирования культуры здоровья:**

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

**6) трудового воспитания:**

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

### **Познавательные универсальные учебные 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 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

#### **Общение:**

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно 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 при создании информационного продукта;

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.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

#### **Самоорганизация:**

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

### **Самоконтроль (рефлексия):**

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

К концу обучения в **2 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

- включать и выключать компьютер;
- пользоваться клавиатурой и мышью;
- запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редакторы, тренажёры и тесты;
- кодировать и декодировать текстовую информацию с помощью числовых, символьных и графических кодов;
- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, чисел;
- находить нужную программу на рабочем столе компьютера и запускать её на исполнение.

К концу обучения в **3 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, чисел;
- выполнять элементарные преобразования информации в виде таблиц, списков и схем;

- работать с текстами и изображениями, используя текстовый и графический редактор;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных;
- находить нужную программу на рабочем столе компьютера и запускать её на исполнение;
- знать что информационные объекты связаны смыслом с объектами, которые они описывают;
- управлять экранными объектами с помощью мыши.

К концу обучения **в 4 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

- применять полученные знания и представлять на разных носителях (на бумаге, на доске, на экране компьютера) одну и ту же информацию об одном и том же объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, чисел;
- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей;
- обрабатывать тексты и изображения (информационные объекты), представленные на разных носителях;
- осуществлять простейшие преобразования данных, используя компьютер и прикладное программное обеспечение;
- пользоваться современными средствами информационных технологий: флэш-брелоком, компьютером;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших задач;
- создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	
		Практические работы	Всего
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>			
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе.	0	2
1.2	Составные части компьютера.	3	3
Итого по разделу		3	5
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>			
2.1	Информация в жизни человека. Кодирование.	7	8
2.2	Данные.	3	4
Итого по разделу		10	12
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		13	17

### 3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	
		Практически е работы	Всего
<b>Раздел 1. Информация вокруг нас</b>			
1.1	Действия с информацией	4	5
1.2	Word. Работа с текстом.	5	5
Итого по разделу		9	10
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>			
2.1	Элементы математической логики.	6	7
Итого по разделу		6	7
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		15	17

#### 4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	
		Практически е работы	Всего
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>			
1.1	Информация.	0	2
1.2	Работа с файлами.	2	4
Итого по разделу		2	6
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>			
2.1	Работа в сети Internet.	3	3
2.2	Графический редактор.	7	7
2.3	Простые таблицы и диаграммы.	4	5
2.4	Редактор презентаций.	7	9
Итого по разделу		21	24
<b>Раздел 3. Теоретические основы информатики</b>			
3.1	Элементы математической логики.	3	4
Итого по разделу		3	4
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>26</b>	<b>34</b>

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Практическ ие работы	Количество часов	
			Всего	Дата изучения
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.		1	02.09.2024
2	Человек и компьютер.		1	09.09.2024
3	Из чего состоит компьютер? Составные части компьютера. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра.	1	1	16.09.2024
4	Понятие и назначение курсора. Управление курсором. Вспоминаем приёмы управления компьютером.	1	1	23.09.2024
5	Клавиатура. Практическое упражнение на клавиатуре. Набор текста на клавиатуре.	1	1	30.09.2024
6	Виды информации. Носители информации.		1	07.10.2024
7	Текстовая и графическая информация.	1	1	14.10.2024
8	Числовая информация.	1	1	21.10.2024
9	Кодирование информации.	1	1	11.11.2024
10	Алфавит и кодирование информации.	1	1	18.11.2024
11	Время и числовая информация.	1	1	25.11.2024
12	Число и кодирование информации.	1	1	02.12.2024
13	Код из двух знаков.	1	1	09.12.2024
14	Данные. Текстовые данные.	1	1	16.12.2024
15	Передача данных.	1	1	23.12.2024
16	Компьютер и обработка данных.	1	1	13.01.2025
17	Урок – викторина «Мир информатики».		1	20.01.2025
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		13	17	

### 3 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Практические работы	Количество часов	
			Всего	Дата изучения
1	Понятие «информация» Виды информации по форме представления. Способы организации информации и информационные процессы.		1	04.09.2024
2	Хранение, передача, обработка. Носитель информации (виды носителей информации).	1	1	11.09.2024
3	Источник информации, приёмник информации.	1	1	18.09.2024
4	Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы.	1	1	25.09.2024
5	Представление информации. Виды информации по способу представления.	1	1	02.10.2024
6	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа.	1	1	09.10.2024
7	Интерфейс текстового процессора.	1	1	16.10.2024
8	Редактирование текста. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки.	1	1	23.10.2024
9	Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет.	1	1	06.11.2024
10	Изображения в тексте: добавление, положение.	1	1	13.11.2024
11	Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства.	1	1	20.11.2024
12	Нахождение лишнего объекта.	1	1	27.11.2024
13	Высказывания. Одинаковые по смыслу высказывания.	1	1	04.12.2024
14	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые».	1	1	11.12.2024
15	Логические операции «и», «или», «не».	1	1	18.12.2024
16	Решение задач с помощью логических преобразований.	1	1	25.12.2024



17	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».		1	15.01.2025
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		15	17	

## 4 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Практическ ие работы	Количество часов	
			Всего	Дата изучения
1	Информация и информационные процессы.		1	02.09.2024
2	Компьютер как универсальное устройство для передачи, хранения и обработки информации. Аппаратное обеспечение компьютера.		1	09.09.2024
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Вспоминаем клавиатуру.	1	1	16.09.2024
4	Программное обеспечение (основные и прикладные программы). Операционная система.		1	23.09.2024
5	Кнопки управления окнами. Рабочий стол. Меню «Пуск», меню программ. Файловая система компьютера.		1	30.09.2024
6	Хранение информации. Создаём и сохраняем файлы.	1	1	07.10.2024
7	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет.	1	1	14.10.2024
8	Адресация в сети Интернет. Поиск информации по ключевым словам и по изображению.	1	1	21.10.2024
9	Работа с информацией, полученной через Интернет.	1	1	11.11.2024
10	Компьютерная графика. Графический редактор. Графический редактор Paint.	1	1	18.11.2024
11	Изучаем инструменты графического редактора.	1	1	25.11.2024
12	Создание графических изображений. Работа в графическом редакторе.	1	1	02.12.2024
13	Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.	1	1	09.12.2024
14	Создание и сохранение текстового документа.	1	1	16.12.2024
15	Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки.	1	1	23.12.2024

	Редактирование текста в текстовом документе.			
16	Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет. Маркированные и нумерованные списки. Форматируем текст.	1	1	13.01.2025
17	Табличное решение логических задач. Создаём простые таблицы.	1	1	20.01.2025
18	Структурирование информации в текстовых документах. Оформление списков и таблиц.	1	1	27.01.2025
19	Визуализация информации в текстовых документах. Вставка изображений и других нетекстовых элементов в текстовые документы.	1	1	03.02.2025
20	Разнообразие наглядных форм представления информации.		1	10.02.2025
21	Диаграммы. Строим диаграммы.	1	1	17.02.2025
22	Знакомство с редактором презентаций. Способы организации информации.			24.02.2025
23	Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема.	1	1	03.03.2025
24	Оформление слайдов.	1	1	10.03.2025
25	Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить.	1	1	17.03.2025
26	Макет слайдов. Выбор макета.	1	1	31.03.2025
27	Настройка анимации. Создание движущихся изображений.	1	1	07.04.2025
28	Создание анимации по собственному замыслу.	1	1	14.04.2025
29	Создание мультимедийной презентации с гиперссылками на основе готовых шаблонов.	1	1	21.04.2025
30	Защита проекта «Моя презентация»		1	28.04.2025
31	Объекты и их свойства. Объект, имя объектов, свойства объектов. Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов.	1	1	05.05.2025
32	Логические утверждения.	1	1	12.05.2025

33	Высказывания: простые, с отрицанием, с конструкциями «все», «ни один», «некоторые», сложные с конструкциями «и», «или».	1	1	19.05.2025
34	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».		1	26.05.2025
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		26	34	

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА  
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**  
Электронное приложение «Мир информатики»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Электронное приложение «Мир информатики»

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ**

**ИНТЕРНЕТ**

Сайта мультуроков: <https://multiurok.ru>

Российская электронная школа: <https://resh.edu.ru/>