

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА МОСКВЫ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ №548 «ЦАРИЦЫНО»
(ГАОУ ЦО №548)

Рассмотрено: руководитель МО <u>Афанасьева Л.С.</u> подпись (Афанасьева Л.С.) ФИО Протокол № 1 от « 22 » августа 20 14 г.	Согласовано: зам. директора по УВР <u>Рольнова С.Н.</u> подпись (Рольнова С.Н.) ФИО от «22» августа 2014 г.	Утверждаю: директор ГАОУ ЦО №548 <u>Раженский Е.Л.</u> подпись (Раженский Е.Л.) ФИО Приказ № 134/2 от «27» августа 2014 г.
---	--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ПО ПРЕДМЕТУ /КУРСУ /МОДУЛЮ Информатика в играх и задачах

начальное образование

(УРОВЕНЬ НАЧАЛЬНОГО / ОСНОВНОГО / СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ)

КЛАСС (Ы)/ ГРУППА (-Ы) 1- 4 классы

КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ 34 часа (1 час в неделю)

ПРОГРАММУ СОСТАВИЛИ

Рева Ю.В.

(ФИО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО РАБОТНИКА)

высшая

(КВАЛИФИКАЦИОННАЯ КАТЕГОРИЯ)

Щукина О.Б.

(ФИО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО РАБОТНИКА)

первая

(КВАЛИФИКАЦИОННАЯ КАТЕГОРИЯ)

Пояснительная записка

Современное состояние курса информатики в школе характеризуется устойчивым ростом социального заказа на обучение информатике, обусловленным насущной потребностью овладения современными информационными технологиями. Информатику следует рассматривать как «одну из фундаментальных отраслей научного знания, формирующую системно-информационный подход к анализу окружающего мира, изучающую информационные процессы, методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации; стремительно развивающуюся и постоянно расширяющуюся область практической деятельности человека, связанную с использованием информационных технологий».

Программа курса «Информатика в играх и задачах» для учащихся 1-4 классов составлена на основании:

- Конституции РФ;
- Конвенции о защите прав ребенка,
- Закона "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 03.02.2014);
- федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «6» октября 2009 г. № 373) и изменениями, внесёнными:

приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 г. №1241 « О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования Российской Федерации от 6 октября 2009г. № 373, приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 г. № 2357 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373», приказом

Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 декабря 2012 г. № 1060 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373».

- «Санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» от 29 декабря 2010 года № 189 (СанПиН 2.4.2.2821-10);
- экспериментально-педагогических разработок кафедры информатики и ИКТ ГАОУ ЦО № 548 «Царицыно».

Курс «Информатика в играх и задачах» изучается с первого класса и рассчитан на 4 года для учащихся начальной школы. Данный курс ориентирован, прежде всего, на развитие навыков и практических приемов мыслительной деятельности, т.е. на общее и интеллектуальное развитие.

С развитием и внедрением в образовательную среду новых информационных технологий появилась необходимость интеграции предметов, повышения интенсивности обучения с использованием комплексного и блочного подходов в преподавании. Таким предметом, способным внедрить эти направления, является информатика.

Интегрированный подход позволяет охватить единой обучающей средой математику (моделирование), труд (конструирование) и информатику (абстракция и логика). Каждая из перечисленных составляющих имеет определенную информационную нагрузку. Математическое моделирование информационных процессов в различных предметных приложениях расширяет кругозор и практические навыки. Деловые игры знакомят учеников с информационной и технологической средой, а также дают возможность виртуально опробовать себя в предложенной учителем профессии.

Информационные технологии позволяют развивать детское творчество в любой предметной среде, не используя традиционный учебник. Особенностью такого обучения является активизация структурного воображения и абстрактного мышления при комплексном развитии всех видов памяти. Курс «Информатика в играх и задачах» для учащихся начальной школы направлен на формирование функционального мышления ребенка, его умение применять логическое мышление, а не на получение конкретных прикладных навыков в определенной программной среде.

Основные направления (линии) развития учащихся средствами предмета «Информатика в играх и задачах»

- Формирование информационной стороны целостной картины мира, включающей представление об информации и информационных процессах, способах представления и особенностях восприятия информации, современном развитии новых информационных технологий и социальных аспектах этого развития.

- Освоение терминологии и основных понятий информатики и информационных технологий.

- Владение информационной грамотностью, предполагающей умение распознавать потребность в дополнительной информации, определять возможные источники информации и стратегию ее поиска, получать, оценивать и использовать недостающую информацию.

Особо следует подчеркнуть актуальность своевременного изучения логически сложных тем на доступном уровне в пропедевтическом курсе информатики. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы. Изучение информатики в начальной школе предполагает с использованием компьютеров. В результате изучения информатики в

начальной школе оказывает заметное положительное влияние на обучение учеников базовым учебным предметам.

Цели и задачи курса

Цели пропедевтического курса информатики (с точки зрения непрерывного изучения курса) должны быть направлены на создание максимально благоприятных условий к началу базового курса для обеспечения возможности достижения целей. В первую очередь к таким условиям относится развитие мышления учеников.

Набор целей обучения пропедевтическому курсу информатики:

1. Формирование навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в информатике:

- применение формальной логики при решении задач: построение выводов путем применения к известным утверждениям логических операций («если – то», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то...»);
- алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- объектно-ориентированный подход: самое важное – объекты, а не действия, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)».

2. Создание кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими игра-

ми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими.

3. Формирование навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Цели курса:

- ✓ Повышение эффективности и качества образования с учетом индивидуальных особенностей и способностей учащегося.
- ✓ Воспитание гармонично развитой личности.
- ✓ Создание условий (ситуации успеха) для максимальной самореализации личности ребенка и его творческого потенциала.
- ✓ Развитие и формирование мировоззрения.
- ✓ Расширение кругозора.

Задачи курса:

- ✓ Развитие детского творчества и исследовательских навыков.
- ✓ Формирование мировоззрения в изучении предмета.
- ✓ Повышение мотивации в обучении предмету.
- ✓ Развитие логического и алгоритмического мышления.
- ✓ Изучение различных программных продуктов для создания индивидуальных и групповых проектов.

Программа соответствует федеральному компоненту государственного стандарта общего образования.

Описание места учебного предмета, курса в учебном плане

В соответствии с учебным планом предмет «Информатика в играх и задачах» изучается с 1-го по 4-й класс из расчёта 1 час в неделю по подгруппам: 1 класс – 33 часа, 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа, 4 класс – 34 часа.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

- формирование основ гражданской идентичности личности;

- формирование психологических условий развития общения, кооперации сотрудничества на основе:
 - ✓ доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;
 - ✓ уважения к окружающим — умения слушать и слышать партнера, признавать право каждого на собственное мнение и принимать решения с учетом позиций всех участников;
- развитие ценностно-смысловой сферы личности на основе общечеловеческих принципов нравственности и гуманизма;
- развитие умения учиться - как первого шага к самообразованию и самовоспитанию:
 - ✓ развитие широких познавательных интересов, инициативы и любознательности, мотивов познания и творчества;
 - ✓ формирование способности к организации своей учебной деятельности (планированию, контролю, оценке);
- развитие самостоятельности, инициативы и ответственности личности как условия ее самоактуализации.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения предмета

ЛИЧНОСТНЫЕ

У учащихся будут сформированы:

- положительное отношение и интерес к изучению информатики;
- ориентация на понимание причин личной успешности/неуспешности в освоении материала;
- умение признавать собственные ошибки;

могут быть сформированы:

- умение оценивать трудность предлагаемого задания;
- адекватная самооценка;
- чувство ответственности за выполнение своей части работы при работе в группе (в ходе проектной деятельности);
- восприятие информатики как части общечеловеческой культуры;
- устойчивая учебно-познавательная мотивация учения.

ПРЕДМЕТНЫЕ

Учащиеся научатся:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на схеме область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Регулятивные

Учащиеся научатся:

- удерживать цель учебной и внеучебной деятельности;
- учитывать ориентиры, данные учителем, при освоении нового учебного материала;
- использовать изученные правила, способы действий, свойства объектов при выполнении учебных заданий и в познавательной деятельности;
- самостоятельно планировать собственную деятельность и действия, необходимые для решения задачи;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль результатов;
- вносить необходимые коррективы в собственные действия по итогам самопроверки;
- сопоставлять результаты собственной деятельности с оценкой её товарищами, учителем;
- адекватно воспринимать аргументированную критику ошибок и учитывать её в работе над ошибками.

Учащиеся получают возможность научиться:

- планировать собственную познавательную деятельность с учётом поставленной цели (под руководством учителя);
- использовать универсальные способы контроля результата (прогнозирование результата, оценка результата).

Познавательные

Учащиеся научатся:

- выделять существенное и несущественное в тексте задания;
- сопоставлять разные способы решения заданий;

- устанавливать закономерности и использовать их при выполнении заданий (продолжать ряд, заполнять пустые клетки в таблице и решать задачи по аналогии);
- конструировать геометрические фигуры из заданных частей;
- понимать информацию, представленную в виде текста, схемы, таблицы, дополнять таблицы недостающими данными;
- находить нужную информацию в интернете и других источниках.

Учащиеся получают возможность научиться:

- устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, проводить аналогии;
- проявлять познавательную инициативу при решении конкурсных заданий;
- выбирать наиболее эффективные способы решения;
- сопоставлять информацию, представленную в разных видах, обобщать её, использовать при выполнении заданий; переводить информацию из одного вида в другой;
- находить нужную информацию в Интернете;

Коммуникативные

Учащиеся научатся:

- сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать очерёдность действий; осуществлять взаимопроверку; обсуждать совместное; объединять полученные результаты;
- задавать вопросы с целью получения нужной информации.

Учащиеся получают возможность научиться:

- учитывать мнение партнёра, аргументировано критиковать допущенные ошибки, обосновывать своё решение;
- выполнять свою часть обязанностей в ходе групповой работы, учитывая общий план действий и конечную цель;
- задавать вопросы с целью планирования хода решения задачи, формулирования познавательных целей в ходе проектной деятельности.

Содержание образовательной программы

1 класс

Компьютер. Приемы работы на компьютере

Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере. Основные устройства компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, мышь. Использование компьютерных игр для развития логического мышления и обучения работы с мышью и клавишами управления курсором.

Информация

Информация в жизни общества и человека. Получение и хранение информации. Способы представления и передачи информации. Безопасный интернет.

Компьютерная среда ПервоЛого

Запуск и завершение работы программы. Создание и сохранение альбома. Рисовалка. Черепашки. Формы черепашек. Изменение готовых форм и создание новых форм. Команды управления черепашкой. Создание проектов.

Логика

Элементы логики. Суждения, сопоставления. Решение логических задач методом рассуждения и с использованием приема сопоставления. Симметрия. Оси симметрии. Танграм.

Графический редактор TuxPaint

Запуск и завершение работы программы. Окно программы. Поле рисунка. Панель инструментов. Палитра. Поле комментария. Формы. Штампы. Магия. Графические эффекты. Создание компьютерных рисунков.

2 класс

Компьютер

Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере. Основные и дополнительные устройства компьютера.

Основы логики

Решение логических задач методом рассуждения и с использованием приема сопоставления. Множества и его элементы. Отношения между множествами (объединение, пересечение, подмножества). Отображение множеств. Суждения. Истинность высказываний со словами «не», «и», «или». Безопасный интернет. Игрнетика.

Графический редактор Paint

Назначение и возможности. Запуск и завершение работы программы. Окно программы. Рабочая область. Панель инструментов. Палитра. Создание

и редактирование изображений. Составление рисунков из геометрических фигур. Копирование и вставка элементов рисунка. Создание компьютерных рисунков.

Офисные информационные технологии. Word

Назначение и основные возможности. Освоение клавиатуры. Создание файла. Мир шрифтов. Цвет текста, размещение текста на странице.

Набор текстов и форматирование. Копирование текста. Поздравительная открытка, вставка картинки. Визитная карточка.

Компьютерная среда ПервоЛого

Команды управления черепашкой. Кнопка. Текст. Редактирование текстового окна. Музыка. Создание проектов.

3 класс

Компьютер

Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере. Устройства ввода и вывода компьютера.

Офисные информационные технологии Microsoft Power Point

Знакомство с программой Microsoft PowerPoint. Ее назначение и применение. Этапы создания презентаций. Требования к оформлению презентаций. Создание титульного слайда. Создание последующих слайдов, выбор макета, набор текста. Вставка, подбор иллюстраций из файла. Дизайн слайда. Эффекты анимации. Смена слайдов. Создание собственных презентаций. Безопасный интернет. Подготовка презентации к демонстрации. Демонстрация презентации.

Множества

Множества и его элементы. Отношения между множествами (объединение, пересечение, подмножества).

Логические рассуждения

Суждения. Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Графы. Пути в графах. Координаты. Черные ящики. Буквояд. Суперинтеллект.

Офисные информационные технологии. Word

Клавиатура. Назначение и использование клавиш. Шрифты. Цвет текста, размещение текста на странице. Набор текстов и форматирование. Построение таблиц. Редактирование таблиц. Вставка рисунка.

Оформление расписания уроков.

4 класс

Компьютер и информация

Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере. Устройства ввода и вывода компьютера. Информация в жизни общества и человека. Получение и хранение информации с помощью компьютера. Передача информации с помощью компьютера. Понятие об информационной деятельности человека. Виды информации: текстовая, числовая, графическая, звуковая. Кодирование информации. Ребусы.

Компьютерная среда ЛогоМиры

Запуск и завершение работы программы. Создание и сохранение проекта. Меню. Графика. Библиотека картинок. Черепашки. Рюкзак черепашки. Закладки. Кнопка. Изменение готовых форм и создание новых форм. Команды управления черепашкой. Текстовое окно. Музыкальный редактор. Создание проектов.

Алгоритмы

Алгоритм, как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, алгоритмы с ветвлением, циклические алгоритмы. Исполнители алгоритмов. Алгоритмические этюды: Перевозчик, Транспортёр, Конюх, Ханойская башня, CramJam.

Развитие логического мышления

Графы. Описание отношений между объектами с помощью графов.
Пути в графах. Суперинтеллект. Упражнения. Тест. Игры.

Компьютерные телекоммуникации

Электронная почта. Создание электронного адреса. Отправление и получение писем. Безопасный интернет. Интерактивная игра «Путешествие на Астерикс».

Средства обучения

Обучение проводится с частичным использованием материалов учебно-методических комплектов:

1. Перспектива «Информатика» Т.А. Рудченко, А.Л.Семенов
2. « Математика и информатика» А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко
3. «Информатика в играх и задачах» Горячев А.В., Волкова Т.О. и другие. Учебник – тетрадь. Образовательная система «Школа 2100»
4. Стандарты второго поколения «Информатика и ИКТ» Е.П. Бененсон А.Г. Паутова
5. Образовательная система «Школа 2100» А.В. Горячев «Мой инструмент - компьютер»
6. Информатика О.Н.Крылова Тесты. По новому образовательному стандарту (второго поколения)
7. Методическое пособие для учителя с подробным поурочным планированием
8. Набор плакатов
9. Материалы единой коллекции цифровых образовательных ресурсов school.education и другие развивающие игры и задания
10. Дидактический материал – раздаточный материал.

Программное обеспечение, используемое на уроках:

Acrobat Reader

Kaspersky Antivirus

K-Lite Codec Pack

NET Framework

Netsupport School

Office 2010 Professional

Paint.NET

Windows 7 Professional

BabyType2000

Gram Jam

Hot Potatoes

Smart notebook

Tuxpaint

Диск "Мир информатики 1, 2 класс"

Диск "Мир информатики 3, 4 класс"

Диск "Роботландия"

Диск "Суперинтеллект"

Логомиры 3.0

Перволого 3.0

Раскраска

Тестовая оболочка MyTestXPro

Ханойская башня

Электронная тетрадь по информатике ФГОС

Учебное оборудование по ФГОС:

1. Раздаточная плата "Палитра" (круглая деревянная основа с цветными фишками для индивидуальной работы).
2. Раздаточные карточки (набор карточек к "Палитре" для организации индивидуальной работы с самопроверкой).
3. Электронная тетрадь по информатике ФГОС

Материально-техническая база

Оборудование:

- ноутбук с доступом в Internet
- Smart - доска
- сканер
- принтер
- наушники
- цифровая фотокамера
- цифровая видеокамера
- проектор

Список литературы:

1. Информатика 1 класс Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. «Перспектива». Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации.
2. Информатика 2 класс Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. «Перспектива». Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации.
3. Информатика 3 класс Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. «Перспектива». Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации.
4. Информатика 3 класс. 1 часть. А.Л.Семенов, Т.А.Рудченко. Школа России. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации.
5. Информатика и ИКТ. 3 класс. 1 и 2 часть. Е.П.Бененсон, А.Г.Паутова. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Учебник прошел экспертизу в РАН и РАО на соответствие требованиям ФГОС НОО.
6. Стандарты второго поколения «Информатика и ИКТ» 2 класс.
Е.П.Бененсон А.Г. Паутова
7. Информатика и ИКТ. 3 класс. Е.П.Бененсон, А.Г.Паутова
8. Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя Горячев А. В., Волкова Т. О., Горина К. И., Лобачева Л. Л., Спиридонова Т. Ю., Суворова Н. И.
9. Информатика. Книга для учителя. Математические основы мышления и коммуникации. Семенов А. Л., Рудченко Т. А., Щеглова О. В. 1, 2, 3, 4 классы
10. Информатика. Книга проектов (для учителя). Математические основы мышления и коммуникации. Семенов А. Л., Рудченко Т. А., Щеглова О. В.
11. Алгоритмика А. К. Звонкин, С. К. Ландо, А. Л. Семенов, А. Х. Шень
12. Программно – методический комплекс по начальной школе РОБОТ-ЛАНДИЯ
13. Информатика. Основные понятия. Алгоритмы.
14. Информатика в играх и задачах Т. О. Волкова

**Календарное поурочное планирование
курса «Информатика в играх и задачах»
1 класс (33 часа)**

Информатика в играх и задачах					
№ ур. п/п	№ ур. в те- ме	Название темы, темы уроков	Тип урока	Дата	Ко- ди- фика- тор
Компьютер. Приемы работы на компьютере (7 часов) (01.09 – 17.10)					
1	1	Техника безопасности при работе с ПК. Правила поведения в кабинете информатики.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	1.09 – 5.09	3.1.3.
2	2	Человек и компьютер. Устройство компьютера. Применение компьютеров.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	8.09 - 12.09	
3	3	Компьютерная помощница - мышь. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	15.09 - 19-09	
4	4	Работа с мышью. Пиктограммы.	Комби- ниро- ванный	22.09 - 26.09	
5	5	Работа с мышью. Лабиринты.	Комби- ниро- ванный	29.09 - 3.10	
6	6	Работа с мышью. Собери картинку.	Комби- ниро- ванный	6.10 – 10.10	
7	7	Конструирование.	Комби- ниро- ванный	13.10 - 17.10	

Информация (2 часа) (20.10 – 31.10)					
8	1	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	20.10 – 24.10	1.1.2.
9	2	Способы представления и передачи информации. Безопасный интернет.	Комби- ниро- ванный	27.10 - 31.10	1.1.1.
Компьютерная среда ПервоЛого (14 часов) (10.11 – 06.03)					
10	1	Программа ПервоЛого. Запуск и завершение работы программы.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	10.11 – 14.11	
11	2	Рисовалка. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Комби- ниро- ванный	17.11 – 21.11	
12	3	Программа ПервоЛого. Обведи, соедини.	Комби- ниро- ванный	24.11 – 28.11	
13	4	Мой первый проект. Я и моё имя.	Комби- ниро- ванный	1.12 – 5.12	
14	5	Черепашки. Формы черепашки.	Комби- ниро- ванный	8.12 – 12.12	
15	6	Изменение готовых форм.	Комби- ниро- ванный	15.12 – 19.12	
16	7	Создание новой формы.	Комби- ниро- ванный	22.12 - 26.12	
17	8	Команды управления черепашки. Увеличься. Уменьшись.	Комби- ниро- ванный	12.01 – 16.01	
18	9	Проект «Звездное небо». Светофор.	Комби- ниро- ванный	19.01 – 23.01	
19	10	Команды управления черепашки. Повернись. Иди. Пауза.	Комби- ниро- ванный	26.01 - 30.01	
20	11	Проект «Движение».	Комби- ниро-	2.02 – 6.02	

			ванный		
21	12	Проект «Птица».	Комби- ниро- ванный	9.02 – 13.02	
22	13	Создание собственного проекта.	Урок приме- нения знаний и умений	23.02 - 27.02	
23	14	Создание собственного проекта. Демонстрация го- товых работ.	Урок приме- нения знаний и умений	2.03 – 6.03	
Логика (6 часов) (10.03 – 24.04)					
24	1	Элементы логики. Суждения: истинное и ложное.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	10.03 – 13.03	1.5.1.
25	2	Элементы логики. Сопоставления.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	16.03 – 20.03	
26	3	Логика. Решение задач с использованием сопостав- ления.	Комби- ниро- ванный	30.03 – 3.04	
27	4	Решение задач с элементами логики.	Урок приме- нения знаний и умений	6.04 – 10. 04	
28	5	Симметрия фигур.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	13.04 – 17.04	
29	6	Оси симметрии.	Урок озна- комле- ния с новым матери-	20.04- 24.04	

			алом		
Графический редактор Tuxpaint. (3 часа) (27.04 – 22.05)					
30	1	Графический редактор Tuxpaint. Запуск и завершение работы программы. Окно программы Tuxpaint. Поле рисунка.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	27.04 – 30.04	3.3.2.
31	2	Панель инструментов. Палитра. Поле комментария. Формы.	Комби- ниро- ванный	5.05 – 08.05	3.3.2.
32	3	Мой первый компьютерный рисунок. Штampы. Ма- гия. Графические эффекты.	Урок приме- нения знаний и умений	12.05 – 15.05	3.3.2.
Подведение итогов работы за год. (1 час) (25.05 – 29.05)					
33	1	Подведение итогов работы за год	Урок обоб- щения и система- тизации знаний	25.05 – 29.05	

**Календарное поурочное планирование
курса «Информатика в играх и задачах»
2 класс (34 часа)**

Информатика в играх и задачах					
№ ур. п/п	№ ур. в те- ме	Название темы, темы уроков	Тип урока	Дата	Ко- ди- фика- тор
Компьютер. Приемы работы на компьютере (2 часа) (01.09 – 12.09)					
1	1	Техника безопасности при работе с ПК. Правила поведения в кабинете информатики.	Комби- ниро- ванный	01.09 – 05.09	3.1.3.
2	2	Основные устройства компьютера.	Урок озна- комле- ния с	08.09 – 12.09	3.1.1.

			новым матери- алом		
Логика (8 часов) (15.09 – 14.11)					
3	1	Логика. Решение задач с использованием сопоставления.	Комби- ниро- ванный	15.09 – 19.09	
4	2	Решение задач с элементами логики.	Комби- ниро- ванный	22.09 – 26.09	
5	3	Конкурс «Логические задачи».	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	29.09 – 3.10	
6	4	Множество и его элементы. Число элементов мно- жества.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	6.10 – 10.10	
7	5	Отношения между множествами. Пересечение. Объединение. Отображение множеств.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	13.10 – 17.10	
8	6	Суждения. Виды простых суждений. Истинность высказывания со словами «не», «и», «или».	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	20.10 - 24.10	1.5.1.
9	7	Безопасный интернет. Игронетика.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	27.10 – 31.10	
10	8	Симметрия.	Комби- ниро- ванный	10.11 – 14.11	
Графический редактор Paint. (6 часов)					

(17.11 – 26.12)

11	1	Графический редактор Paint.. Запуск и завершение работы программы.	Урок ознакомления с новым материалом	17.11 – 21.11	3.3.2.
12	2	Окно программы Paint. Рабочее поле. Меню графического редактора.	Комбинированный	24.11 – 28.11	3.3.2.
13	3	Панель инструментов. Ластик. Карандаш. Распылитель. Рисунок «Божья коровка».	Урок применения знаний и умений	1.12 – 5.12	3.3.2.
14	4	Панель инструментов. Геометрические примитивы. Рисунок «Чебурашка».	Урок применения знаний и умений	8.12 – 12.12	3.3.2.
15	5	Палитра цветов. Изменение палитры цветов. Новогодняя открытка.	Комбинированный	15.12 – 19.12	3.3.2.
16	6	Дополнительные возможности графического редактора. Графический планшет.	Комбинированный	22.12 – 26.12	3.3.2.
Офисные информационные технологии Word (7 часов) (12.01 – 27.02)					
17	1	Знакомство с детским тренажером клавиатуры Baby Туре.	Урок ознакомления с новым материалом	12.01 – 16.01	
18	2	Детский тренажер клавиатуры.	Урок закрепления изучения	19.01 – 23.01	
19	3	Программа Word. Создание, загрузка и сохранение файлов – документов.	Урок ознакомления с новым материалом	26.01 – 30.01	3.2.1. или 3.2.2.
20	4	Набор текста. Визитная карточка. Приглашение.	Комбинированный	2.02 – 6.02	3.2.1. или 3.2.2.

21	5	Основные операции с текстом. Оформление текста (красная строка, абзац).	Комбинированный	9.02 – 13.02	3.2.1. или 3.2.2.
22	6	Игра в слова. Конкурс.	Комбинированный	16.02 – 20.02	3.2.1. или 3.2.2.
23	7	Создание собственного проекта. Открытка «23 февраля»	Урок применения знаний и умений	23.02 – 27.02	3.2.1. или 3.2.2.
Компьютерная среда ПервоЛого (11 часов) (02.03 – 22.05)					
24	1	Программа ПервоЛого. Меню.	Комбинированный	02.03 – 6.03	
25	2	Команды управления черепашкой. Проект «Аквариум».	Комбинированный	10.03 - 13.03	
26	3	Как обучить черепашку. Проект «Клоун».	Комбинированный	16.03 – 20.03	
27	4	Как создать мультфильм. Проект «На дороге».	Комбинированный	30.03 – 3.04	
28	5	Проект «Времена года».	Комбинированный	6.04 – 10.04	
29	6	Кнопки. Редактирование кнопки.	Комбинированный	13.04 – 17.04	
30	7	Текст. Редактирование текстового окна. Проект «Записная книжка».	Комбинированный	20.04 – 24.04	
31	8	Проект «Пазлы».	Комбинированный	27.04 – 30.04	
32	9	Создание собственных проектов.	Комбинированный	5.05 – 8.05	
33	10	Создание собственных проектов.	Комбинированный	12.05 – 15.05	
34	11	Демонстрация готовых проектов.	Урок проверки и коррекции знаний и умений	18.05 – 22.05	

Подведение итогов работы за год (1 час) (25.05 – 29.05)					
35	1	Подведение итогов работы за год	Урок обобщения и систематизации знаний	25.05 - 29.05	

**Календарное поурочное планирование
курса «Информатика в играх и задачах»
3 класс (35 часов)**

Информатика в играх и задачах					
№ ур. п/п	№ ур. в теме	Название темы, темы уроков	Тип урока	Дата	Кодификатор
Компьютер (3 часа) (01.09 – 19.09)					
1	1	Техника безопасности при работе с ПК. Правила поведения в кабинете информатики.	Комбинированный	01.09 – 05.09	3.1.3.
2	2	Дополнительные устройства ПК (ввод).	Урок ознакомления с новым материалом	08.09 – 12.09	3.1.1.
3	3	Дополнительные устройства ПК (вывод).	Урок ознакомления с новым материалом	15.09 – 19.09	3.1.1.
Офисные информационные технологии Microsoft PowerPoint Компьютерные телекоммуникации (8 часов) (22.09 – 21.11)					
4	1	Программа Microsoft PowerPoint. Что такое презентация.	Урок ознакомления с	22.09 – 26.09	

			новым матери- алом		
5	2	Создание слайдов. Удаление слайдов. Разметка слайда.	Комби- ниро- ванный	29.09 – 3.10	
6	3	Дизайн слайда. Шаблоны оформления. Цветовые схемы.	Комби- ниро- ванный	6.10 – 10.10	
7	4	Работа с текстом. Шрифт. Размер шрифта. Цвет шрифта.	Комби- ниро- ванный	13.10 – 17.10	
8	5	Поиск графической информации в Интернете. Вставка графических объектов. Безопасный интернет.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	20.10 - 24.10	
9	6	Создание собственной презентации. Англо-русский или русско-английский словарь.	Урок приме- нения знаний и умений	27.10 – 31.10	
10	7	Эффекты перехода слайдов. Подготовка к демонстрации презентации.	Комби- ниро- ванный	10.11 – 14.11	
11	8	Демонстрация слайд – фильма. Защита проектов.	Урок провер- ки и коррек- ции зна- ний и умений	17.11 – 21.11	
Логика (10 часов) (24.11 – 13.02)					
12	1	Множества. Пересечение и объединение множеств. Подмножество. Элементы, принадлежащие множеству.	Комби- ниро- ванный	24.11 – 28.11	
13	2	Истинность высказываний со словами «не», «и», «или».	Комби- ниро- ванный	1.12 – 5.12	1.5.1.
14	3	Правило «если – то».	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	8.12 – 12.12	1.5.1.
15	4	Координаты.	Урок	15.12 –	

			озна- комле- ния с новым матери- алом	19.12	
16	5	Координатная сетка.	Комби- ниро- ванный	22.12 – 26.12	
17	6	Волшебная труба. Черные ящики.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	12.01 – 16.01	1.3.3.
18	7	Волшебная труба. Черные ящики. Турнир.	Комби- ниро- ванный	19.01 – 23.01	1.3.3.
19	8	Граф. Вершины и рёбра графов. Граф с направлен- ными рёбрами.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	26.01 – 30.01	1.5.2.
20	9	Логические задачи.	Комби- ниро- ванный	2.02 – 6.02	1.5.2.
21	10	Логические задачи. Конкурс.	Комби- ниро- ванный	9.02 – 13.02	1.5.2.
Офисные информационные технологии Word (8 часов) (16.02 – 17.04)					
22	1	Функциональные клавиши на клавиатуре. Назначе- ние и использование функциональных клавиш.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	16.02 – 20.02	
23	2	Окно программы Microsoft Word. Текстовая ин- формация. Набор текста.	Комби- ниро- ванный	24.02 – 27.02	3.1.1 или 3.1.2.
24	3	Заполнение готовых таблиц. Форматирование таб- лицы. Заливка. Границы. Проект «Расписание».	Комби- ниро- ванный	02.03 – 6.03	3.1.1 или 3.1.2.
25	4	Изменение шрифта и текста в таблице.	Комби- ниро- ванный	10.03 - 13.03	3.1.1 или 3.1.2.
26	5	Кроссворды.	Урок озна-	16.03 – 20.03	

			комле- ния с новым матери- алом		
27	6	Составление кроссвордов в программе HotPotates.	Урок приме- нения знаний и умений	30.03 – 3.04	
28	7	Создание тестов в программе HotPotates.	Комби- ниро- ванный	6.04 – 10.04	
29	8	Создание заданий в программе HotPotates.	Комби- ниро- ванный	13.04 – 17.04	
Развитие логического мышления (5 часов) (20.04 – 22.05)					
30	1	Программа Суперинтеллект. Один лишний. Ряды цифр.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	20.04 – 24.04	
31	2	Программа Суперинтеллект. Предметы разной формы.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	27.04 – 30.04	
32	3	Программа Суперинтеллект. Башни из кубиков. Домино.	Урок озна- комле- ния с новым матери- алом	5.05 – 8.05	
33	4	Программа Суперинтеллект. Тест.	Урок приме- нения знаний и умений	12.05 – 15.05	
34	5	Программа Суперинтеллект. Игры. Подведение итогов работы	Урок приме- нения знаний и умений	18.05 – 22.05	

Подведение итогов работы за год (1 час) (25.05 – 29.05)					
35	1	Подведение итогов работы за год	Урок обобщения и систематизации знаний	25.05 - 29.05	

**Календарное поурочное планирование
курса «Информатика в играх и задачах»
4 класс (34 часа)**

Информатика в играх и задачах					
№ ур. п/п	№ ур. в теме	Название темы, темы уроков	Тип урока	Дата	Кодификатор
Компьютер и информация (8 часов) (01.09 – 24.10)					
1	1	Техника безопасности при работе с ПК. Правила поведения в компьютерном классе.	Комбинированный	01.09 – 05.09	3.1.3.
2	2	Основные и дополнительные устройства компьютера.	Комбинированный	08.09 – 12.09	
3	3	Устройства ввода и вывода.	Комбинированный	15.09 – 19.09	
4	4	Компьютер и информация.	Комбинированный	22.09 – 26.09	1.1.1.
5	5	Информационные процессы (принятие и хранение информации). Организация хранения файлов в ПК.	Урок ознакомления с новым материалом	29.09 – 3.10	1.1.1.
6	6	Кодирование как способ обработки информации. Примеры кодирования информации.	Комбинированный	6.10 – 10.10	1.1.2.
7	7	Ребусы.	Урок применения	13.10 – 17.10	1.1.2.

			знаний и умений		
8	8	ВШК. Проверочная работа.	Урок проверки знаний	20.10 - 24.10	
Компьютерная среда ЛогоМиры 3.0 (8 часов) (27.10 – 26.12)					
9	1	Среда программирования ЛогоМиры.	Урок ознакомления с новым материалом	27.10 – 31.10	
10	2	Графический редактор.	Комбинированный	10.11 – 14.11	
11	3	Черепашка. Формы.	Комбинированный	17.11 – 21.11	
12	4	Рюкзак черепашки. Закладки.	Комбинированный	24.11 – 28.11	
13	5	Первая анимация. Разработка и реализация сюжета. Моделирование движения со сменой форм.	Комбинированный	1.12 – 5.12	
14	6	Создание кнопки. Редактирование кнопки. Изменение размеров кнопки. Копирование и удаление кнопки.	Комбинированный	8.12 – 12.12	
15	7	Текст. Текстовые окна. Музыкальный редактор. Редактирование, копирование и удаление мелодии.	Комбинированный	15.12 – 19.12	
16	8	Демонстрация проектной работы	Урок проверки и коррекции знаний и умений	22.12 – 26.12	
Алгоритмы (10 часов) (12.01 – 20.03)					
17	1	Понятие алгоритма. Исполнитель. СКИ.	Урок ознакомления с новым материалом	12.01 – 16.01	1.6.1.

18	2	Способы представления алгоритмов. Свойства алгоритмов. Формы записи алгоритмов. Блок – схемы.	Комбинированный	19.01 – 23.01	1.6.1.
19	3	Линейные алгоритмы.	Комбинированный	26.01 – 30.01	1.6.1.
20	4	Составление линейных алгоритмов в программе HotPotates.	Урок ознакомления с новым материалом	2.02 – 6.02	
21	5	Разветвленные алгоритмы. Составление разветвленных алгоритмов.	Урок ознакомления с новым материалом	9.02 – 13.02	1.6.1.
22	6	Циклические алгоритмы. Составление циклических алгоритмов.	Урок ознакомления с новым материалом	16.02 – 20.02	1.6.1.
23	7	Исполнители алгоритмов. Ханойская башня.	Комбинированный	24.02 – 27.02	
24	8	Исполнители алгоритмов. Транспортёр.	Комбинированный	02.03 – 6.03	
25	9	Выполнение алгоритмов. GramJam.	Комбинированный	10.03 - 13.03	
26	10	ВШК. Проверочная работа.	Урок проверки знаний	16.03 – 20.03	
Развитие логического мышления (3 часа) (30.03 – 17.04)					
27	1	Программа Суперинтеллект. Обучение. Упражнения.	Комбинированный	30.03 – 3.04	
28	2	Программа Суперинтеллект. Тест.	Урок применения знаний и умений	6.04 – 10.04	
29	3	Программа Суперинтеллект. Игры.	Урок	13.04 –	

			применения знаний и умений	17.04	
Компьютерные телекоммуникации (5 часа) (20.04 – 22.05)					
30	1	Электронная почта в локальной сети. Электронный адрес.	Урок ознакомления с новым материалом	20.04 – 24.04	
31	2	Работа с электронной почтой. Отправление и получение писем.	Урок применения знаний и умений	27.04 – 30.04	
32	3	Безопасный интернет.	Урок применения знаний и умений	5.05 – 8.05	
33	4	Безопасный интернет. Тест.		12.05 – 15.05	
34	5	Интерактивная игра «Путешествие на Астерикс».	Урок применения знаний и умений	18.05 – 22.05	
Подведение итогов работы за год (1 час) (25.05 – 29.05)					
35	1	Подведение итогов работы за год	Урок обобщения и систематизации знаний	25.09 – 29.09	