

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Информационно - методический центр»

ПРИНЯТА  
на заседании  
педагогического совета  
протокол № 1 от 31.08. 2021  
г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
**«Юный Информатик»**

Возраст детей: 9-12 лет

Срок реализации общеразвивающей программы: 1 год

Автор-составитель  
педагог дополнительного образования  
Чачина Екатерина Алексеевна

п.Новый Свет  
2021

## Оглавление

<u>Пояснительная записка</u>	3
<u>Направленность</u>	3
<u>Актуальность</u>	3
<u>Педагогическая целесообразность</u>	3
<u>Цель, задачи</u>	3
<u>Отличительные особенности программы</u>	5
<u>Возраст детей</u>	5
<u>Сроки реализации</u>	5
<u>Организационно-педагогические условия реализации общеразвивающей программы</u>	5
<u>Планируемые результаты и формы их оценки</u>	5
<u>Учебно-тематическое планирование</u>	8
<u>1 год</u>	8
<u>2 год</u>	11
<u>Содержание программы</u>	13
<u>1 год</u>	13
<u>2 год</u>	15
<u>Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы</u>	18
<u>1. Компьютерное обеспечение:</u>	18
<u>2. 18</u>	
<u>Список литературы</u>	19
<u>Для педагогов</u>	19
<u>Для обучающихся</u>	19
<u>Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы</u>	20
<u>Приложения</u>	21
<u>Календарный учебный график</u>	21
<u>Оценочные материалы, обеспечивающие реализацию разноуровневой общеразвивающей программы</u>	22
<u>Оценочный лист по итогам промежуточной аттестации обучающихся по программе "Юный информатик"</u>	40
<u>Календарно-тематическое планирование</u>	41

## **Пояснительная записка**

### **Направленность**

Дополнительная общеразвивающая программа «Юный информатик» имеет техническую направленность, предназначена для обучения детей 9-12 лет основам компьютерной грамотности.

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа дает возможность учащимся 3-5 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

### **Актуальность**

Актуальность программы обусловлена необходимостью подготовки школьников для последующего обучения в старших классах, когда знания основ проектной и деятельности станут необходимыми для участия в исследовательских проектах, а также помогут школьникам быть успешными в обучении. Программа позволяет начать реализацию актуальных в настоящее время подходов: компетентностного и деятельностного. Обучение творческому применению осваиваемых информационных и коммуникационных технологий позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

### **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность изучения дополнительной общеразвивающей программы «Юный информатик» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

### **Цель, задачи**

**Основной целью** дополнительной образовательной программы «Юный Информатик» является:

– развитие алгоритмического подхода к решению задач, формирование представлений об информационной картине мира, практическое освоение компьютера как инструмента деятельности, а также освоение учащимися творческой деятельности, объективными показателями которой является умение учащихся дифференцировать этапы занятия «открытия» знаний и рефлексировать собственные учебные действия на каждом этапе.

Через все темы курса проходит четыре направления:

*Мировоззренческое*

Здесь рассматривают понятия информации и информационных процессов (обработка, хранение и передача информации).

*Практическое*

Формируется представление о компьютере, как об универсальной машине для обработки информации, учащиеся приобретают навыки общения с ЭВМ.

*Алгоритмическое*

Рассматриваются способы решения задач, примеры различных исполнителей.

*Исследовательское*

Содержание и методика курса нацелены на формирование творческих исследовательских качеств.

**Основные задачи** общего учебного процесса дополнительной образовательной программы «Введение в информатику»:

1. поэтапное формирование понятий «информация», «система», «алгоритм» и других важных представлений;
2. развитие системных представлений на основе усвоения школьниками представлений о связях и отношениях объектов реальной действительности между собой и возникающих при этом системных эффектах;
3. формирование алгоритмического подхода к решению текстовых задач, что является наиболее значимой проблемой в процессе обучения в старших классах;
4. единство и согласованность «по горизонтали» и «вертикали» с другими дисциплинами используемого учебного материала (межпредметная интеграция);
5. практическая направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребенка работы с информацией (ее анализ, синтез и разные способы поиска, хранения, обработки и передачи);
6. приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе

проектной и исследовательской, деятельности;

## **Отличительные особенности программы**

Данный курс с полным правом можно считать межпредметным. Он ориентирован, в основном не на то, чтобы дать ребенку какие-либо специальные умения и навыки, его задача, в первую очередь — откорректировать процесс формирования умственных способностей, сделать этот процесс оптимальным. Характерной особенностью программы является то, что дети, постоянно используя и, таким образом, не теряя из поля зрения, ранее сформированные методы и приемы умственной деятельности, постепенно расширяют и углубляют круг собственных возможностей в данной сфере. Периодически происходит возврат к ранее проработавшим сторонам данных способностей, но каждый раз это делается на более высоком, по сравнению с предыдущим этапом, уровне.

## **Возраст детей**

Программа предназначена для обучающихся 9-12 лет. Набор детей производится согласно локального нормативного акта учреждения.

## **Сроки реализации**

Содержание программы реализуется за 2 года.

1 год – 72 часов

2 год – 72 часов

## **Организационно-педагогические условия реализации общеразвивающей программы**

Форма обучения: очная.

Форма проведения занятий: аудиторная.

Форма организации занятий: групповая.

Продолжительность одного занятия – 30 мин.

Объем нагрузки в неделю: 2х30 мин с 10-минутным перерывом.

Количество обучающихся в группе: 15 человек.

## **Планируемые результаты и формы их оценки**

### **Личностные**

К концу обучения обучающийся способен:

- помогать товарищам в сложных жизненных ситуациях;
- выполнять общепринятые правила поведения и общения;
- уважительно относиться к культурным традициям своего народа, семьи;

- соблюдать правила безопасного образа жизни;
- бережно относиться к своему здоровью;
- соблюдать этические правила и нормы при работе с информацией.

### **Метапредметные**

К концу обучения обучающийся способен:

- оценивать свою работу и работу товарищей;
- предлагать свои варианты выполнения заданий;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- владеть произвольным вниманием.

### **Предметные**

К концу обучения обучающийся знает:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- названия составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- основные аппаратные средства создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;

К концу обучения обучающийся умеет

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- выполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- работать с наглядно представленными на экране информационными

- объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
  - готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

## Учебно-тематическое планирование

1 год

Тема занятия	Количество часов		
	Практика	Теория	Всего
<b>Знакомство с компьютером</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
1.1. Вступление. Здравствуй, компьютер!	1	0,5	0,5
1.2. Компьютеры вокруг нас.	1	0,5	0,5
1.3. Рабочий стол. Курсор. Пиктограмма.	2	1	1
1.4. Программа и её окно	2	1	1
1.5. Меню. Привет и Сочинитель.	2	1	1
1.6. Тестирование	2		2
<b>В мире информации</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	<b>14</b>
2.1. Что такое информация	2	1	1
2.2. Как получить информацию	2	1	1
2.3. Что можно делать с информацией	2	1	1
2.4. Хранение информации	2	1	1
2.5. Хранить, чтобы искать	2	1	1
2.6. Передача информации	2	1	1
2.7. Искажения при передаче	1	0,5	0,5
2.8. Обработка информации	1	0,5	0,5
2.9. Алгоритмы обработки информации	2	1	1
2.10. Кодирование информации	2	1	1
2.11. Шифрованные сообщения	2	1	1
2.12. Что там у компьютера внутри	2	1	1
2.13. Информационные объекты	2	1	1
2.14. Тестирование	2		2
<b>Алгоритмы и исполнители</b>	<b>36</b>	<b>14,5</b>	<b>21,5</b>
3.1. Понятие алгоритма, исполнителя. Программа Перевозчик.	2	1	1



3.2. Примеры алгоритмов. Исполнитель Квадратик.	2	1	1
3.3. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов.	1	0,5	0,5
3.4. Линейные алгоритмы. Программа Монах	1	0,5	0,5
3.5. Ветвление и циклические алгоритмы	1	0,5	0,5
3.6. Повторение изученного материала. Исполнитель Машинист.	1	0,5	0,5
3.7. Практическая работа	1		1
3.8. Знакомство с алгоритмическим языком стрелок	1	0,5	0,5
3.9. Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.	4	2	2
3.10. Повторение изученного материала.	1	0,5	0,5
3.11. Практическая работа	1		1
3.12. Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы	2	1	1
3.13. Алгоритмический язык стрелок — пропедевтика вложенных циклов	2	1	1
3.14. Повторение изученного материала	1	0,5	0,5
3.15. Контроль знаний	1		1
3.16. Исполнитель Колобок на линейке.	2	1	1
3.17. Самостоятельная работа	1		1
3.18. Классификаторы-догадалки	1	0,5	0,5
3.19. Понятие о координатной плоскости. Программа Конюх.	1	0,5	0,5
3.20. Координатная плоскость.	1	0,5	0,5
3.21. Алгоритмы работы с координатной плоскостью	2	1	1
3.22. Повторение изученного за год материала.	2	1	1
3.23. Практическая работа	1		1
3.24. Классификаторы-собиралки	1	0,5	0,5
3.25. Турнир «Компьютерная смекалка»	2		2

<i><b>Всего:</b></i>	<b>72</b>	<b>30,5</b>	<b>41,5</b>
----------------------	-----------	-------------	-------------

2 год

Тема занятия	Количество часов		
	всего	теория	практика
<b>Выходим в Интернет</b>	<b>18</b>	<b>7,5</b>	<b>10,5</b>
1.1. Введение в курс	2	2	
1.2. Компьютерные сети	2	1	1
1.3. Как работает Интернет	2	1	1
1.4. Электронная почта	2	1	1
1.5. Подготовка и отправка писем. Приём писем и ответы на них.	2	1	1
1.6. Письма с вложениями. Web-пространство Интернета	2	0,5	1,5
1.7. Поиск информации	4	1	3
1.8. Тестирование	2		2
<b>Рисуем на компьютере</b>	<b>18</b>	<b>7</b>	<b>11</b>
2.1. Рисунки на компьютере	2	1	1
2.2. Графический редактор: выделение, перенос, копирование	2	1	1
2.3. Графический редактор: преобразования рисунка	2	1	1
2.4. Графический редактор: построение линий	2	1	1
2.5. Графический редактор: построение фигур	2	1	1
2.6. Графический редактор: рисование	2	1	1
2.7. Повторение изученного материала.	2	1	1
2.8. Творческая работа	4		4
<b>Пишем на компьютере</b>	<b>36</b>	<b>18</b>	<b>18</b>
3.1. В редакции «Школьной газеты». Компьютер — помощник редактора	2	2	2

3.3. Многострочный редактор	2	1	1
3.4. Приёмы редактирования	2	1	1
3.5. Копирование	2	1	1
3.6. Текстовый редактор	2	1	1
3.7. Текстовый редактор	2	1	1
3.8. Дизайн текста	4	2	2
3.9. Текстовый редактор	2	1	1
3.10. Цыплёнок босиком	4	2	2
3.11. Правописание, списки	4	2	2
3.12. Детективное агентство «Word»	2	1	1
3.13. Таблицы	4	2	1
3.14. Творческое задание	4		4
	<b>72</b>	<b>32,5</b>	<b>39,5</b>

## Содержание программы

1 год

### Знакомство с компьютером 12 ч.

*Здравствуй, компьютер!*

Состав компьютера. Компьютерные термины. Техника безопасности. Приёмы работы с книгой. Мышинные щелчки, переходы, флажки.

*Компьютер — наш помощник*

Орудия труда, автоматы, программы, программирование, профессии компьютера. Исполнитель Бука.

*Рабочий стол*

Значки и ярлыки на Рабочем столе. Панель задач. Главное меню. Мышинные операции. Алгоритм операции “перетаскивание”. Исполнитель Извозчик.

*Курсор*

Указатели. Компьютерные курсоры. Текстовый курсор. Курсоры мыши. Операция изменения размеров и операция “зависание”. Исполнитель Редактор строки.

*Пиктограмма*

Разнообразие пиктограмм. Пиктограммы на экране компьютера. Исполнитель Пиктограмма. Конкурс пиктограмм.

*Программа и её окно*

Структура окна. Заголовок окна и кнопки управления. Операции над окном. Оконные ОС.

*Меню*

Понятие интерфейса. Простой список. Пиктографическое меню. Меню на обычных кнопках, радиокнопках, флажках. Разворачивающийся список. Сложные меню. Иерархия.

*Привет и Сочинитель*

Алгоритмы работы “литературных ” исполнителей. План, алгоритм, программа. Понятие параллельного алгоритма. Может ли компьютер думать? Исполнители Привет и Сочинитель.

*Контрольная работа*

Повторение пройденного материала.

### В мире информации 24 ч.

*Что такое информация*

Понятие информации. Какую информацию изучает информатика. Скорость передачи, алгоритмы обработки. Редактор строки (цифры, переключения регистра и алфавита, русские строчные буквы, клавиша Bs).

*Как получить информацию*

Универсальность информатики. Виды представления информации.

Органы чувств. Алгоритмы обработки. Редактор строки (заглавные буквы, клавиша Del).

#### *Что можно делать с информацией*

Информационные процессы (хранение, передача, обработка). Игра “Поход за информацией”. Измерение объема информации. Байт. Алгоритмы Обработчика. Редактор строки (знаки препинания, специальные символы).

#### *Хранение информации*

Информационные носители. Способы хранения информации. Двоичное кодирование. Хранение информации в компьютере, Интернете. Алгоритмы Обработчика. Редактор строки (латинские буквы).

#### *Хранить, чтобы искать*

Способы структурирования информации (информационный элемент, множество, линейный список, стек, очередь, список, иерархия, лес, граф, таблица, составные структуры). Электронные таблицы. Хранение по алфавиту. Содержание. Индекс. Гипертекст. Поиск информации в Интернете. Редактор строки (Home, End, Ins).

#### *Передача информации*

Источник, приемник и канал передачи. Преобразование информации при передаче. Передача в Интернете. Скорость передачи. Игры в передачу информации. Классификация ошибок клавиатурного набора. Алгоритмы исправления. Тренажер Правилка.

#### *Искажения при передаче*

Причины искажений. Типы ошибок передачи. Ошибки в компьютере. Защита от искажений. Исполнитель Листик. Игры в кодирование и передачу. Тренажер Правилка.

#### *Обработка информации*

Схема обработки информации. Обработка на компьютере. Операционная система. Исполнители Бухгалтер и Переводчик.

#### *Алгоритмы обработки информации*

Понятие алгоритма, составителя, исполнителя. Компьютерные алгоритмы и программы. План работы программиста. Пример разработки программы. Исполнитель Малыш (учебный компьютер). Буфер обмена ОС.

#### *Кодирование информации*

Способы кодирования. Двоичное кодирование и физика ЭВМ. Исполнители Листик и Бухгалтер. Игры в кодирование.

#### *Шифрованные сообщения*

Криптография. Тарабарский язык. Табличный шифр. Алфавитные сдвиги. Компьютерная криптография. Симметричное и асимметричное шифрование. Исполнители: Криптограф, Табличный шифр, Волшебный квадрат, Ребус.

#### *Что там у компьютера внутри*

Информационная схема компьютера и набор его устройств. Единицы измерения объема памяти. Иерархическая схема компьютерной памяти. Исполнитель Компьютер.

#### *Информационные объекты*

Понятие объекта. Материальные и виртуальные объекты. Объекты в

информатике. Свойства, алгоритмы и события объекта. Структурное программирование. Объектное программирование. Визуальное программирование объектов в исполнителе Конструктор.

*Контрольная работа*

Повторение пройденного материала. Заключительный конкурс.

### **Алгоритмы и исполнители 36 ч.**

Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов.

Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов.

Линейные алгоритмы. Игра "Фокусы с числами".

Разветвляющиеся и циклические алгоритмы. Контрольная работа.

Знакомство с алгоритмическим языком стрелок.

Алгоритмический язык стрелок: линейные алгоритмы, игра «Найди клад»; контрольная работа; диагностика внимания и памяти, циклические алгоритмы; пропедевтика вложенных циклов; контрольная работа.

Исполнитель Колобок на линейке. Самостоятельная работа.

Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант "Расположи предмет". Алгоритмы работы с координатной плоскостью. Игры «Кукарямбище», «Скопируй фигуру», «Найди клад».

Повторение изученного за год материала. Годовая контрольная работа. Диагностика внимания и памяти.

Резерв учебного времени (игры, соревнования по изученному материалу).

## **2 год**

### **Выходим в интернет 18 ч.**

*Компьютерные сети*

История Интернета. Классификация компьютерных сетей. Локальные и глобальные сети.

*Как работает Интернет*

Пакетная передача, коммутация пакетов. Адресация в Интернете (доменная, IP). Протоколы Интернета. Маршрутизация. Службы Интернета. Формат IP-пакета. Формат IP-адреса. Таблицы маршрутизации.

*Электронная почта*

Адрес электронной почты. Выбор почтовой службы (провайдерская, корпоративная, коммерческая, бесплатная). Почтовые программы. Как доставляются письма.

*Подготовка и отправка писем. Приём писем и ответы на них. Письма с вложениями*

Правила хорошего письма. Устройство почтовых программ. Тема письма. Проверка правописания. Длина строки. Правила хороших ответов. Автоматика почтовых программ. Шаблоны писем. Адресная книга. Как приложить файл к письму. Архивирование и сжатие файлов. Правила для писем с вложениями. Как вложение передаётся по электронной почте. Как извлечь вложение из письма. Как устроено электронное письмо.

### *Web-пространство Интернета*

Понятие Web-пространства. Понятие сайта. Понятие гиперссылки. Просмотр сайта. Разнообразие браузеров. Управление браузером. Устройство сайта. Системы навигации по сайту. Внутренние и внешние ссылки. Текстовые и графические ссылки, альтернативный текст. Графические гипертекстовые карты.

#### *Поиск информации*

Поиск на странице, поиск на сайте, поиск в Интернете. Инструменты поиска: коллекции ссылок, каталоги, рейтинги, индексы, метапоиск. Особенности поиска: картинок, файлов, книг, определений, карт, образования, работы, людей.

#### *Контрольная работа*

Повторение пройденного материала. Заключительный конкурс.

## **Рисуем на компьютере 18 ч.**

### *Рисунки на компьютере*

Возможности компьютерной графики. Области приложения компьютерной графики. Алгоритмы рисования. Приемы построения и редактирования векторного рисунка.

#### *Графический редактор: выделение, перенос, копирование*

Интерфейс редактора, его настройки. Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл.

#### *Графический редактор: преобразования рисунка*

Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана.

#### *Графический редактор: построение линий*

Инструменты: Линия, Кривая. Изменение масштаба, пиксельная сетка.

#### *Графический редактор: построение фигур*

Инструменты: Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты. Работа с координатами.

#### *Графический редактор: рисование*

Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись. Приёмы работы, антиалиасинг, классификация шрифтов. Обзор возможностей редактора, его слабые стороны и ограничения.

#### *Творческая работа*

Повторение пройденного материала.

## **Пишем на компьютере 36 ч.**

### *В редакции “Школьной газеты”*

Обработка текстов в газетной редакции. Грамматические ошибки, ошибки стиля, макетирование статьи. Способы выравнивания. Работа с редактором строки.

#### *Компьютер — помощник редактора*



Макет газеты. Возможности и ограничения компьютерной технологии подготовки документов. Тренажер Правилка (классификация ошибок ввода, алгоритмы исправления, тренинг).

#### *Многострочный редактор*

Редакторы информации. Работа в плоском текстовом редакторе (на примере многострочного поля браузера). Движения курсора. Клавиша Enter. Линейки прокрутки.

#### *Приёмы редактирования*

Символ конца строки. Разрезание и склейка строк. Вставки и удаления.

#### *Копирование*

Откатка и накатка. Буфер обмена. Операции Вырезать, Копировать, Вставить. Выполнение и составление алгоритмов редактирования.

#### *Текстовый редактор*

Знакомство с редактором. Обзор возможностей. Файл, папка. Имя файла, папки. Сохранение документа на диске. Выполнение циклических алгоритмов редактирования.

#### *Текстовый редактор*

Понятие текстового процессора. Панель инструментов. Понятие формата. Абзацы и способы их форматирования. Склейка файлов.

#### *Дизайн текста*

Определение дизайна. Дизайн текстового документа. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность. Работа со шрифтами. Списки.

#### *Текстовый редактор*

Знакомство. Меню, стандартная панель и панель форматирования. Знаки форматирования. Стили. Вставка картинок. Проектирование стилей для книжной страницы. Изготовление страницы.

#### *Цыплёнок босиком*

Специальные символы. Тире, дефис. Нумерация страниц. Оглавление. Проектирование обложки. Рамка. WordArt. Преимущество стилей. Изготовление книги.

#### *Правописание, списки*

Проверка правописания в текстовом процессоре. Орфографические ошибки, ошибки пунктуации и стиля. Возможности и недостатки компьютерных алгоритмов проверки правописания. Пробелы и знаки пунктуации. Маркированные и нумерованные списки. Вложенные списки. Представление иерархии в виде вложенного списка.

#### *Детективное агентство "Word"*

Поиск/замена. Программирование поиска и замены.

#### *Таблицы*

Табличная информация. Средства построения таблиц.

#### *Творческая работа*

Повторение пройденного материала. Творческие задания.

## **Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы**

### **1. Компьютерное обеспечение:**

- Персональный компьютер для педагога – 1 шт.
- Персональный компьютер для обучающихся – 10 шт.
- Экран настенный – 1 шт.
- Мультимедийный проектор– 1 шт.
- Лазерный МФУ – 1 шт.

### **2. Программное обеспечение:**

- Операционная система - Microsoft Windows 7 Домашняя расширенная
- Microsoft Office 2007
- Браузер
- Электронный учебник-лаборатория «Азы информатики»
- CD: Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 4 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.
- Пакет «Зимние вечера»

## Список литературы

### Для педагогов

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером (ученик + учитель), БХВ-Петербург, 2004
2. Дуванов А.А. Азы информатики. Работаем с информацией (ученик + учитель), БХВ-Петербург, 2007
3. Дуванов А.А. Азы информатики. Пишем на компьютере (ученик + учитель), БХВ-Петербург, 2007
4. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере (ученик + учитель), БХВ-Петербург, 2007
5. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методические рекомендации для учителя 2-4 класс. Санкт-Петербург:, «БХВ – Петербург», 2010 г.
6. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
7. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Исполнители // Информатика и образование. № 4, 1990, с. 17—25.
8. Дуванов А. А. "Конструктор сказок" — новые возможности // Информатика и образование. № 2, 1994, с. 75—80.
9. Духнякова В. Л., Мылова И. Б. Информатика в младших классах. — Л.: Институт усовершенствования учителей, 1992.
10. Ершов А. П., Звенигородский Г. А., Первин Ю. А. Школьная информатика (концепция, состояние, перспективы). — Новосибирск: 1979.
11. Колобов С. Правила Техники Безопасности при работе с ЭВМ // Информатика и образование. № 6, 1987, с. 86.

### Для обучающихся

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Учебник-тетрадь по информатике для учащихся 4 класса. Санкт-Петербург, «БХВ – Петербург», 2010 г.
2. Электронный учебник-лаборатория «Азы информатики»

# Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы

## Текущий контроль

Формы текущего контроля:

1. *Тест* с вариантами ответов для проведения тематических опросов служат для проверки знаний, умений, навыков.

2. *Самостоятельные творческие задания*, выполняемые учениками во внеурочное время при поддержке родителей или педагогов, используют для оценки умения работать с различными источниками информации (целесообразно использовать при значительном объёме программного материала и ограниченном количестве учебных часов).

3. *Игры-соревнования* по выявлению способности детей самостоятельно ставить учебные цели, намечать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

## Промежуточная аттестация обучающихся

Формы промежуточной аттестации: выполнение контрольных тестовых заданий.

## Итоговая аттестация

Формы итоговой аттестации (проводится по завершению реализации программы): участие в конкурсах разного уровня.

## Приложения

### Календарный учебный график

Начало занятий 1 сентября.

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы – 36 учебных недель.

Занятия проводятся согласно календарно-тематического планирования 1 раз в неделю.

Место и время проведения занятий соответствует расписанию, утвержденному директором.

Праздничные дни:

23 февраля — День защитника Отечества;

8 марта — Международный женский день;

1 мая — Праздник Весны и Труда;

9 мая — День Победы;

4 ноября — День народного единства.

**Каникулы:** 1-8 января

# Оценочные материалы, обеспечивающие реализацию разноуровневой общеразвивающей программы

## Контрольная работа. 1 год

### 1. Знакомство с компьютером. Тестирование.

1. Что входит в компьютерный пользовательский интерфейс?
  - a. Процессор и память компьютера
  - b. Кабели, соединяющие отдельные части компьютер
  - c. Клавиатура, мышь, монитор
  - d. Экранные меню и кнопки
  - e. Стол, на котором стоит компьютер
2. Операция «зависание» это:
  - a. Поломка мышиной кнопки
  - b. Сбой в работе программы
  - c. Ситуация, когда компьютер не реагирует на мышь и клавиатуру
  - d. Залипание клавиши на компьютере
  - e. Задержка мышиноного курсора над объектом
3. Что означает эта форма курсора?



- a. Место, где написан текст
- b. Место, где нужно получить справку
- c. Место, где расположен рисунок
- d. Место, где можно написать текст
- e. Место, где появиться буква, если ввести ее с клавиатуры



4. Что означает эта форма курсора?
  - a. Можно менять вертикальные размеры объекта
  - b. Компьютер занят
  - c. Объект под курсором – ссылка
  - d. Включена справочная система
  - e. Можно перейти к новому документу
5. Какие из перечисленных элементов может содержать окно?
  - a. Полоса прокрутки
  - b. Меню
  - c. Строка состояния
  - d. Панель адреса
  - e. Заголовок
  - f. Рабочая область
6. Какое компьютерное меню можно использовать для выбора сразу нескольких пунктов?
  - a. Текстовый список
  - b. Обычные кнопки
  - c. Радиокнопки
  - d. Флажки
  - e. Набор пиктограмм
7. Какое компьютерное меню можно использовать для выбора одного пункта?
  - a. Текстовый список
  - b. Обычные кнопки

- c. Радиокнопки
  - d. Флажки
  - e. Набор пиктограмм
8. Отметьте устройства ввода для компьютера:
- a. Принтер
  - b. Телефон
  - c. Сканер
  - d. Микрофон
  - e. Наушники
  - f. Джойстик
  - g. Видеокамера
  - h. Станок
  - i. Модем
  - j. Флешка
  - k. Монитор
  - l. Клавиатура
  - m. Мышь
9. Отметьте устройства вывода для компьютера:
- a. Принтер
  - b. Телефон
  - c. Сканер
  - d. Микрофон
  - e. Наушники
  - f. Джойстик
  - g. Видеокамера
  - h. Станок
  - i. Модем
  - j. Флешка
  - k. Монитор
  - l. Клавиатура
  - m. Мышь
10. Что является экранным объектом:
- a. Значок на экране монитора
  - b. Кнопка включения монитора
  - c. Кнопка на экране монитора
  - d. Флажок на экране монитора
  - e. Фирменный значок на лицевой панели монитора

### Шкала оценивания

9-10 правильно выполненных заданий - продвинутый уровень

6-8 правильно выполненных заданий - базовый уровень

3-5 правильно выполненных задания - стартовый уровень.

## 2. В мире информации.

1. Что такое информатика?

- наука о компьютере
- наука об информации
- наука о вычислениях
- наука о роботах
- наука о программах

Проверить

2. Кузя хранит числа в ячейках специального устройства.



Одна ячейка вмещает 3 цифры. Кузя устанавливает цифры, вращая колесики.

Сколько ячеек потребуется для сохранения такой информации:

27632754653

Проверить

3. Назовите чувства, посредством которых человек воспринимает информацию.

Петя прочитал сказку.

Ира лизнула мороженое.

Ваня обжегся горячим утюгом.

Чай был таким ароматным!

За стеной протопали лошади.

Проверить

4. Нахождение периметра прямоугольника Рома выполняет по следующему алгоритму:

1. Сложи два заданных числа
2. Умножь результат на два

Запишите результаты выполнения этого алгоритма над следующими числами:

6,4

15,15

0,1

Проверить



5. Укажите способ хранения информации в каждом приведенном примере.

Мальчики  
Иванов  
Петров  
Сидоров

?

Иванов, Петров, Сидоров

?

история русский

Иванов	5	4
Петров	3	4
Сидоров	3	3

?

белый	сладкий	растворимый
белый	солёный	растворимый

?

страна  
область  
город  
улица  
дом  
квартира

?

Проверить

7. Закодируйте цифру кодом Листика.

 1

Проверить

8. Как называется секретное кодирование?

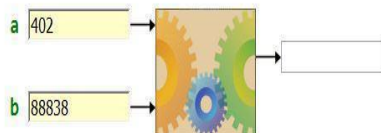
Проверить

9. Как называется наука, которая изучает способы шифрования?

Проверить

9. Исполнитель работает по следующему алгоритму. Новое число получается присписыванием по порядку к а справа тех////////// цифр b, которых нет в а. Запиши, что получится в результате обработки:

20. Исполнитель работает по следующему алгоритму. Новое число получается приписыванием по порядку к **a** справа тех цифр **b**, которых нет в **a**. Запишите, что получится в результате обработки:

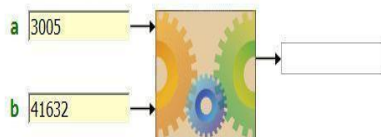


Проверить

21. Исполнитель работает по следующему алгоритму:

- 1) Найти наибольшую цифру в **a**.
- 2) Найти наименьшую цифру в **b**.
- 3) Записать новое число из двух цифр: первая — результат выполнения пункта 1, вторая — результат выполнения пункта 2.

Запишите, что получится в результате такой обработки:

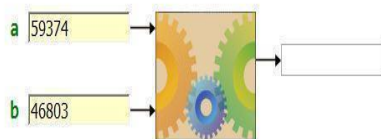


Проверить

22. Исполнитель работает по следующему алгоритму:

- 1) Найти разность между наибольшей и наименьшей цифрой в **a**.
- 2) Найти разность между наибольшей и наименьшей цифрой в **b**.
- 3) Записать разницу между значениями, найденными в пунктах 1 и 2.

Запишите, что получится в результате такой обработки:



Проверить

19. Объект работает по такой схеме:

1. К входу добавляется свойство **c**.
2. Результат пункта 1 умножается на свойство **b**.
3. К результату пункта 2 добавляется свойство **c**.
4. Результат пункта 3 отправляется на выход.



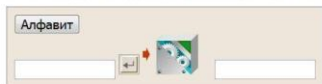
Поработайте с объектом и угадайте его свойства.

свойство **b**

свойство **c**

Проверить

20. Объект кодирует входную строку, используя алфавитный сдвиг. Величина сдвига определяется свойством **n**, а направления сдвига — свойством **d**.



Поработайте с объектом и угадайте его свойства.

свойство **d**

свойство **n**

Проверить

Чтобы увидеть результат работы, наведите кнопку **Оценка**.

ОЦЕНКА

## Шкала оценивания

11-12 правильно выполненных заданий - продвинутый уровень

7-10 правильно выполненных заданий - базовый уровень

3-6 правильно выполненных задания - стартовый уровень.



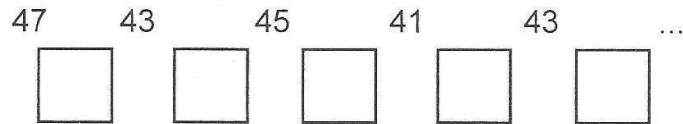
2 правильно выполненных заданий - базовый уровень

1 правильно выполненных задания - стартовый уровень.

## Контрольная работа.

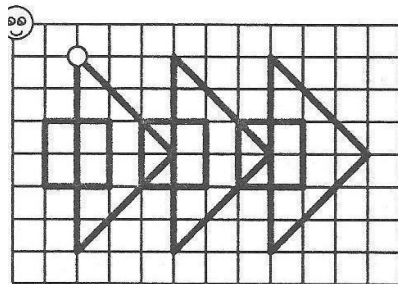
### Задание 1

Продолжи ряд чисел, вписывая действия алгоритма в квадратики:



### Задание 2

Составь алгоритм, по которому Исполнитель Колобок нарисует намент, начиная от точки, помеченной кружком.



---

---

---

---

---

### Задание 3

Колобок находится на линейке над буквой Т:



Запиши слова, которые составит Колобок по двум алгоритмам:

#### Алгоритм 1

-6  
+4  
-2  
+4  
+2  
-3  
-3  
+4  
-7  
!

#### Алгоритм 2

-4  
+5  
-3  
-1  
+2  
-3  
+4  
-7  
!

### Задание 4.

Выполни алгоритм «Скопируй фигуру»

1. Найди точку на координатной плоскости (рисунок 1).

2. Рядом напиши ее координаты.
3. Отметь эту точку на своей координатной плоскости (рисунок 2).
4. Посмотри: есть ли еще точки, которые не отмечены на твоей координатной плоскости?
5. Если есть, то вернись к команде 1 алгоритма, иначе соедини все точки прямыми линиями в нужном порядке.

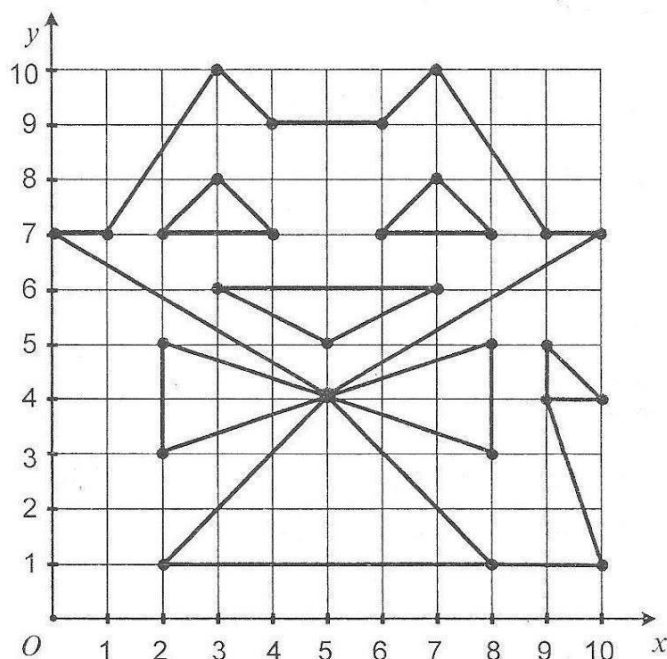


Рисунок 1

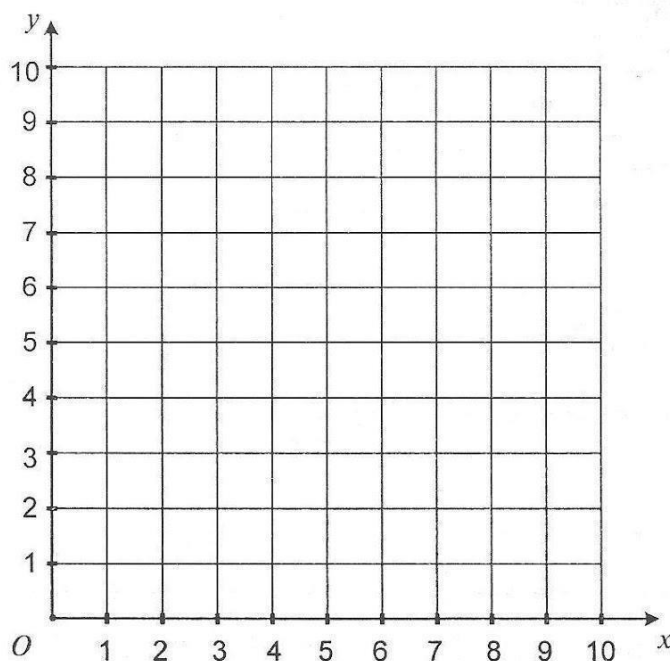


Рисунок 2

### Шкала оценивания

4 правильно выполненных заданий - продвинутый уровень

2-3 правильно выполненных заданий - базовый уровень

1 правильно выполненных задания - стартовый уровень.

## Контрольная работа. 2 год.

### 1. Выходим в интернет.

#### 1. Компьютерная сеть:

- множество компьютеров внутри одного здания
- множество компьютеров на большом географическом пространстве
- множество компьютеров по всему миру
- множество компьютеров, соединённых каналами связи
- множество компьютеров внутри одного предприятия

Проверить

#### 2. Локальная сеть:

- компьютерная сеть на небольшой территории
- компьютерная сеть на большом географическом пространстве
- множество компьютеров на небольшой территории
- множество компьютеров на большом географическом пространстве

Проверить

#### 3. Глобальная сеть:

- множество компьютеров на большом географическом пространстве
- компьютерная сеть на небольшой территории
- компьютерная сеть на большом географическом пространстве
- множество компьютеров на небольшой территории

Проверить

#### 4. Топология сети:

- способ соединения компьютеров в сеть
- количество каналов связи компьютерной сети
- тип каналов связи компьютерной сети
- скоростные характеристики компьютерной сети

Проверить



5. Интернет:

- компьютерная сеть
- сеть ARPANET
- мировая сеть с выделенным управляющим сервером
- локальная сеть
- глобальная сеть
- международная сеть

Проверить

6. Сервер:

- компьютер в сети
- рядовой компьютер в сети
- организация, поставщик сетевых услуг
- компьютер, обслуживающий запросы клиентов

Проверить

7. Клиент:

- компьютер, обслуживающий запросы клиентов
- компьютер в сети
- рядовой компьютер в сети
- сетевой адаптер

Проверить

8. Сервер Интернета:

- компьютер, работающий по протоколу Интернета
- компьютер, управляющий работой сервисной станции
- сервер, связанный с другими серверами Интернета
- сервер, управляющий работой Интернета

Проверить

13. Сетевой адаптер:

- тренажёр по работе в сети
- преобразователь сигналов
- ускоритель сигналов
- руководство по работе в сети

Проверить

14. Модем:

- преобразователь сигналов
- устройство, для подключения компьютера к телефонной линии
- телефонный аппарат, подключённый к компьютеру
- сетевой адаптер

Проверить

Чтобы увидеть результат работы, нажмите кнопку **Оценка**.

**ОЦЕНКА**

9. Коммутатор:

- передаёт пакет, полученный с одного порта на все остальные
- передаёт пакет только в порт, на котором находится получатель
- работает под управлением программного обеспечения
- делит сеть своими портами на независимые разделяемые среды
- может работать в ячеистой сети
- устройство для соединения каналов связи в сети

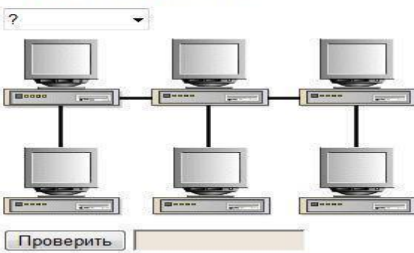
Проверить

10. Маршрутизатор:

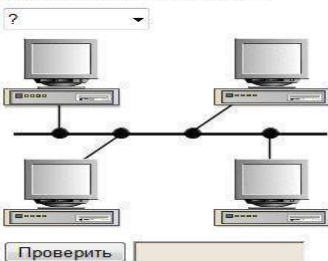
- устройство для соединения каналов связи в сети
- передаёт пакет, полученный с одного порта на все остальные
- передаёт пакет только в порт, на котором находится получатель
- работает под управлением программного обеспечения
- может работать в ячеистой сети
- проталкивает пакет в соседний узел по пути следования пакета

Проверить

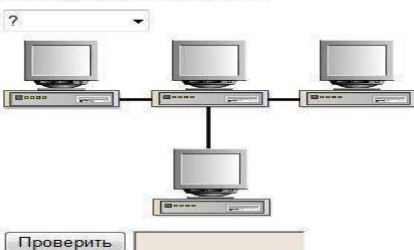
13. Укажите топологию сети:



14. Укажите топологию сети:



15. Укажите топологию сети:



1. Отметьте правильную формулу электронного почтового адреса:

- сервер@корреспондент
- сервер.корреспондент
- корреспондент&сервер
- корреспондент@сервер
- корреспондент.сервер
- сервер&корреспондент

Проверить

2. Отметьте допустимые электронные почтовые адреса:

- Вася\_Кук@pereslavl.ru
- Vasil Kuk@pereslavl.ru
- Vasil\_Kuk@pereslavl.ru
- VKuk@yandex.ru
- agent007@yandex.ru
- Вася Кук@pereslavl.ru

Проверить

3. Отметьте верные высказывания:

- электронная почта является сервисом сети Интернет
- с электронной почтой можно работать в локальной сети
- с электронной почтой можно работать по мобильному телефону
- для электронной почты необходим Интернет
- для электронной почты необходим компьютер

Проверить

8. Отметьте верные высказывания:

- работа с почтой на бесплатном ящике — бесплатна
- при работе с бесплатной почтой в оплату входит трафик или время передачи
- провайдерский ящик всегда выделяется бесплатно
- провайдерский ящик, как правило, выделяется бесплатно

Проверить

9. Провайдерский адрес работает, как правило, очень быстро. Почему?

- путь к серверу провайдера короче путей к другим серверам
- провайдерский сервер работает быстрее
- провайдерский сервер пропускает почту в сеть вне очереди
- связь с провайдером всегда устанавливается по быстрому каналу

Проверить

10. Размер почтового ящика это:

- пиксельный размер изображения ящика на экране почтового сервера
- объём отведённой пользователю части жёсткого диска на почтовом сервере
- объём отведённой под почту части жёсткого диска на компьютере пользователя
- пиксельный размер изображения ящика на экране пользователя

Проверить

11. Почтовый фильтр:

- стабилизирует напряжение электрической сети на компьютере пользователя
- переводит иностранные письма на русский язык
- не пропускает письма с грамматическими ошибками
- защищает от спама и вирусов
- стабилизирует напряжение электрической сети на почтовом сервере

Проверить

1. Web:

- Паутина
- Интернет
- Гипертекстовое пространство Интернета
- World Wide Web
- WWW
- Веб

2. HTTP:

- базовый протокол Интернета
- прикладной протокол Интернета
- Hyper Text Transfer Protocol
- Hyper Text Transport Protocol
- язык гипертекстовой разметки
- протокол обмена гипертекстовой информацией

3. Сайт:

- обязательно расположен на сервере Интернета
- все страницы имеют один адрес
- site
- sate
- совокупность гипертекстовых страниц

4. Структура сайта:

- иерархическая схема расположения файлов в папках сервера
- количество страниц сайта
- внешний вид (дизайн) страниц сайта
- способ организации гипертекстовых связей между страницами

5. Карта сайта:

- схема расположения страниц сайта в папках сервера
- полное меню страниц, отражающее структуру сайта
- логотип и заголовок сайта
- схема расположения сайта в Web

Проверить

6. HTML:

- HyperText Markup Landscape
- язык кодирования гипертекста
- язык гипертекстовой разметки
- базовый протокол Интернета
- прикладной протокол Интернета
- HyperText Markup Language

Проверить

7. Браузер:

- Web-обозреватель
- browser
- brother
- программа для просмотра гипертекстовых страниц
- программная оболочка для защиты от вирусов

Проверить

8. URL:

- Uniform Resource Locator
- Universal Resource Locator
- единообразный формат записи адреса ресурса в сети
- имя\_протокола:описание\_ресурса
- язык гипертекстовой разметки
- базовый протокол Интернета
- прикладной протокол Интернета

Проверить

## Шкала оценивания

22-25 правильно выполненных заданий - продвинутый уровень

15-21 правильно выполненных заданий - базовый уровень

8-14 правильно выполненных задания - стартовый уровень.

## 2. Рисуем на компьютере.

Индивидуальные проекты:

создание графического рисунка на тему «Новый год»

### **Оценка результатов теста**

7-8 баллов - ребенок справился с проектом самостоятельно;

4-6 баллов - ребенок выполнил проект самостоятельно по эскизу учителя;

2-3 балла – помощь учителя на каждом этапе работы

### **Шкала оценивания**

7-8 баллов - продвинутый уровень

4-6 баллов - базовый уровень

2-3 балла - стартовый уровень.

### **3. Пишем на компьютере.**

Индивидуальные проекты:

Создать составленное иллюстрационное текстовое произведение и оформить его в соответствии с заранее созданным и обоснованным дизайнерским проектом.

Можно предложить несколько тем для выполнения задания

*Вася Кук изучает информатику*

Истории о том, как Вася увлечен информатикой, компьютером и своей собакой Фросей. О том, как Петя, брат Васи, находит необычные примеры из информатики в обычной жизни.

*Классная газета*

Разработать макет классной газеты и выпустить несколько её номеров.

*Моя мурка*

Правдивые рассказы о необычном поведении кошек.

### **Оценка результатов теста**

7-8 баллов - ребенок справился с проектом самостоятельно;

4-6 баллов - ребенок выполнил проект самостоятельно по эскизу учителя;

2-3 балла – помощь учителя на каждом этапе работы

### **Шкала оценивания**

7-8 баллов - продвинутый уровень

4-6 баллов - базовый уровень

2-3 балла - стартовый уровень.





## Календарно-тематическое планирование

1 год

№	м е с я ц	тема занятия	к о л и ч е с т в о ч а с о в	л е к ц и я	п р а к т и к а	Виды деятельности		Форма контроля
						учителя	ученика	
1	с е н т я б р ь	Вступление. Здравствуй, компьютер! Техника безопасности	1	0,5	0,5	<i>Словесно- репродукти вный, наглядный, практическ ий</i>	<i>Мультимедиап роектор, презентация о ТБ, электронная книга "Азы информатики"</i>	<i>опрос, просмотр выполненных заданий</i>
		Компьютеры вокруг нас.	1	0,5	0,5	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Электронная книга "Азы информатики"</i>	<i>опрос, просмотр выполненных заданий</i>
2	с е н т я б р ь	Рабочий стол. Курсор. Пиктограмма	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Электронная книга "Азы информатики"</i>	<i>опрос, просмотр выполненных заданий</i>
3	с е н т я б р ь	Программа и её окно	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Электронная книга "Азы информатики"</i>	<i>опрос, просмотр выполненных заданий</i>
4	с е н т я б р ь	Меню. Привет и Сочинитель	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Электронная книга "Азы информатики"</i>	<i>опрос, просмотр выполненных заданий</i>
5	о к т я б р ь	Тестирование	2		2	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Электронная книга "Азы информатики"</i>	<i>Обсуждение выполненных заданий, подведение итогов</i>

6	О К Т Я Б Р Ь	Что такое информация	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
7	О К Т Я Б Р Ь	Как получить информацию	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
8	О К Т Я Б Р Ь	Что можно делать с информацией	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
9	Н О Я Б Р Ь	Хранение информации	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
10	Н О Я Б Р Ь	Хранить, чтобы искать	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
11	Н О Я Б Р Ь	Передача информации	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
12	Н О Я Б Р Ь	Искажения при передаче	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
		Обработка информации	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
13	Д Е К А Б Р Ь	Алгоритмы обработки информации	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
14	Д Е К А Б Р Ь	Кодирование информации	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий

15	Д е к а б р ь	Шифрованные сообщения	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
16	Д е к а б р ь	Что там у компьютера внутри	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
17	я н в а р ь	Информационные объекты	2	1	1	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
18	я н в а р ь	Тестирование	2		2	Описание выполнения работы	Электронная книга "Азы информатики"	опрос, просмотр выполненных заданий
19	я н в а р ь	Понятие алгоритма, исполнителя. Программа Перевозчик.	2	1	1	Описание выполнения работы	текстовый редактор или программа "Алгоритмы". Программа «Зимние вечера»	Практическая работа
20	я н в а р ь	Примеры алгоритмов. Исполнитель Квадратик.	2	1	1	Описание выполнения работы	текстовый редактор или программа "Алгоритмы". Программа «Зимние вечера»	Практическая работа
21	ф е в р а л ь	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов.	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	текстовый редактор или программа "Алгоритмы"	Практическая работа
		Линейные алгоритмы. Программа Монах	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	Плакаты, текстовый редактор или программа "Алгоритмы"	Практическая работа
22	ф е в р а л ь	Ветвление и циклические алгоритмы	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	текстовый редактор или программа "Алгоритмы".	Практическая работа
		Повторение изученного материала. Исполнитель Машинист.	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	Программа «Зимние вечера»	Практическая работа
23	ф е в	Практическая работа	1		1	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Практическая работа

	р а л ь	Знакомство с алгоритмическим языком стрелок	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Практическая работа
24, 25	м а р т	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы	4	2	2	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Практическая работа
26	м а р т	Повторение изученного материала.	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Практическая работа
		Практическая работа	1		1	Описание выполнения работы	Учебник-тетрадь для 4 кл., программа "Колобок"	Практическая работа
27	м а р т	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы	2	1	1	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Практическая работа
28	а п р е л ь	Алгоритмический язык стрелок — пропедевтика вложенных циклов	2	1	1	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Тест
29	а п р е л ь	Повторение изученного материала	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	программа "Координатная плоскость-1". Программа «Зимние вечера»	Практическая работа
		Контроль знаний	1		1	Описание выполнения работы	программа "Координатная плоскость-2"	Практическая работа
30	а п р е л ь	Исполнитель Колобок на линейке.	2	1	1	Описание выполнения работы	программа "Колобок"	Практическая работа
31	а п р е л ь	Самостоятельная работа	1		1	Описание выполнения работы	Программа «Зимние вечера»	Практическая работа
		Классификаторы-догадалки	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	Программа «Зимние вечера»	Практическая работа
32	м а й	Понятие о координатной плоскости. Программа Конюх.	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	Программа «Зимние вечера»	Анализ самостоятельной работы
		Координатная плоскость.	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	программа "Координатная плоскость-2"	Практическая работа

33	м а й	Алгоритмы работы с координатной плоскостью	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>программа "Координатная плоскость-2"</i>	Практическая работа
34		Повторение изученного за год материала.	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>программа "Координатная плоскость-2"</i>	Практическая работа
35	м а й	Практическая работа	1		1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Программа «Зимние вечера»</i>	Практическая работа
		Классификаторы-собиралки	1	0,5	0,5	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Программа «Зимние вечера»</i>	Практическая работа
36	м а й	Турнир «Компьютерная смекалка»	2		2	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Программа «Зимние вечера»</i>	Практическая работа

72    30,5    41,5

2 год

№	дата	тема занятия	в с е г о	л е к ц и я	п р а к т и к а	Виды деятельности		Форма контроля
						Форма контроля		
						учителя	ученика	
1	сент	Введение в курс. Техника безопасности	2	2		<i>Словесно-репродуктивный, наглядный, практический</i>	<i>Работа с презентацией, подготовленной учителем</i>	беседа
2	сент	Компьютерные сети	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>"Азы информатики"</i>	Практическая работа
3	сент	Как работает Интернет	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Интернет браузер, "Азы информатики"</i>	Практическая работа
4	сент	Электронная почта	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Интернет браузер, "Азы информатики"</i>	Практическая работа
5	октябрь	Подготовка и отправка писем. Приём писем и ответы на них.	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Интернет браузер, "Азы информатики"</i>	Практическая работа
6	октябрь	Письма с вложениями. Web-пространство Интернета	2	0,5	1,5	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Интернет браузер, "Азы информатики"</i>	Практическая работа
7	октябрь	Поиск информации	4	1	3	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>Интернет браузер, "Азы информатики"</i>	Практическая работа
8	октябрь	Тестирование	2		2	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>"Азы информатики"</i>	Тест
9	ноябрь	Рисунки на компьютере	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>MS Word, электронная книга "Азы информатики"</i>	Практическая работа
10	ноябрь	Paint: выделение, перенос, копирование	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>приложение Windows Paint,</i>	Практическая работа
11	ноябрь	Paint: преобразования рисунка	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>приложение Windows Paint,</i>	Практическая работа
12	ноябрь	Paint: построение линий	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>приложение Windows Paint,</i>	Практическая работа
13	декабрь	Paint: построение фигур	2	1	1	<i>Описание выполнения работы</i>	<i>приложение Windows Paint,</i>	Практическая работа

14	декабрь	Paint: рисование	2	1	1	Описание выполнения работы	приложение Windows Paint,	Практическая работа
15	декабрь	Творческая работа	4		4	Описание выполнения работы	приложение Windows Paint, "Азы информатики"	Практическая работа
16	январь	Повторение изученного материала.	2	1	1	Описание выполнения работы	«Азы информатики»	Тест
17	январь	В редакции «Школьной газеты»	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	По выбору педагога	Практическая работа
18	январь	Компьютер — помощник редактора	1	0,5	0,5	Описание выполнения работы	"Азы информатики"	Практическая работа
19	январь	Многострочный редактор	2	1	1	Описание выполнения работы	"Азы информатики"	Практическая работа
20	февраль	Приёмы редактирования	2	1	1	Описание выполнения работы	"Азы информатики"	Практическая работа
21	февраль	Копирование	2	1	1	Описание выполнения работы	"Азы информатики"	Практическая работа
22	февраль	Блокнот	2	1	1	Описание выполнения работы	приложение Windows-Блокнот,	Анализ самостоятельной работы
23	февраль	WordPad	2	1	1	Описание выполнения работы	приложение Windows WordPad,	Практическая работа
24	март	Дизайн текста	4	2	2	Описание выполнения работы	"Азы информатики"	Практическая работа
25	март	Word	2	1	1	Описание выполнения работы	MS Word,	Практическая работа
26	март	Цыплёнок босиком	4	2	2	Описание выполнения работы	MS Word,	Практическая работа
27	апрель	Правописание, списки	4	2	2	Описание выполнения работы	MS Word,	Практическая работа
28	апрель	Детективное агентство «Word»	2	1	1	Описание выполнения работы	MS Word,	Практическая работа
29	Апрель	Таблицы	4	1	3	Описание выполнения работы	MS Word,	Практическая работа
	май							
31	май	Творческое задание	4		4	Описание выполнения работы	MS Word,	Практическая работа

			72	29,5	42,5			
--	--	--	----	------	------	--	--	--