

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Департамент образования и науки города Москвы**

**Государственное автономное образовательное**

**учреждение высшего образования города**

**Москвы «Московский городской**

**педагогический университет»**

**РАССМОТРЕНО**

**Ученый совет ГАОУ ВО МГПУ**

**Протокол №16 от «26» августа  
2025 г.**

**УТВЕРЖДЕНО**

**в составе ООП СОО**

**Проректор ГАОУ ВО МГПУ**

**Закиров О.А.**

**«26» августа 2025 г.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

**«Компьютерная грамотность»**

**для обучающихся 3-4 классов**

**г. Москва 2025**

## **Пояснительная записка**

Программа разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего, образования, федеральных образовательных программ начального общего, образования и федеральной рабочей программы воспитания. Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности.

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» является частью основной общеобразовательной программы начального общего образования ГАОУ ВО МГПУ СОШ (далее – Школа МГПУ).

При её разработке учитывались следующие нормативно-правовые документы:

- Конституция Российской Федерации (ст. 43, 44);
- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция духовно - нравственного развития и воспитания личности гражданина России.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021г. No286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 22.03.2021 No 115 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;

- Примерная основная образовательная программа начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 18 марта 2022 г. No 1/22 размещена в реестре примерных основных общеобразовательных программ Министерства просвещения Российской Федерации;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 No 28 (далее - СП 2.4.3648-20);
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 No2 (далее – Гигиенические нормативы);
- Примерная рабочая программа воспитания образовательных организаций (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 23 июня 2022 г. No 3/22);
- Основная общеобразовательная программа начального общего образования Школы МГПУ (в действующей редакции).

В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации; управление объектами и процессами.

**Цель:** формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

**Задачи:**

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
  - формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
  - овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
  - формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
  - создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Знания, умения и навыки, полученные учащимися на уроках информатики по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики.

Содержание программы «Компьютерная грамотность» обеспечивает преемственность с программами предметов: математика, информатика, является дополнением и продолжением содержания образования.

Программа направлена на:

- решение личностных, коммуникативных, регулятивных, познавательных результатов освоения учебного курса;
- в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты;
- достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, психологом.

### **Место курса в учебном плане**

Программа «Компьютерная грамотность» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся 3-4 классов. Он включает 68 занятий: одно занятие в неделю, по 34 занятия в 3 и 4 классах. Режим занятий: Продолжительность занятий: 40 минут. Виды деятельности: игровая, познавательная.

### **Общая характеристика курса**

Система занятий по курсу «Компьютерная грамотность» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

### **Познавательный аспект:**

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;

- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

#### **Развивающий аспект:**

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

#### **Воспитывающий аспект:**

- воспитание системы межличностных отношений.

### **Описание ценностных ориентиров содержания курса «Компьютерная грамотность»**

Ценность истины – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания.

Ценность человека как разумного существа, стремящегося к познанию мира и совершенствованию.

Ценность труда и творчества как естественного условия человеческой деятельности и жизни.

Ценность свободы как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.

Ценность гражданственности – осознание себя как члена общества, народа, представителя страны и государства.

#### **Формы занятий:**

- по количеству школьников, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

## **I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

В результате изучения данного курса в 3 классе обучающиеся получают возможность формирования личностных результатов:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.

Регулятивные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать свое предположение (версию);
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

#### Познавательные результаты:

- учиться анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков);
- учиться выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака);
- учиться выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям);
- учиться определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях);
- учиться определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов);
- учиться использовать знаково-символические средства;
- учиться кодировать и декодировать информацию;
- учиться понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

#### Коммуникативные результаты:

- учиться выражать свои мысли;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи.

В результате изучения данного курса в 4 классе обучающиеся получают возможность формирования личностных результатов:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;



- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Регулятивные результаты:

- учиться отличать факты от домыслов;
- овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.
- формировать умение оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей.

Познавательные результаты:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных

способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; навыки создания личного информационного пространства;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Коммуникативные результаты:

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя);
- развивать доброжелательность и отзывчивость;
- развивать способность вступать в общение с целью быть понятым.

## **II. Содержание курса**

### 3 класс

1. Знакомство с персональным компьютером (2 часа). Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

2. Изучение простейшего графического редактора (17 часов). Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.

3. Освоение клавиатурного тренажёра (9 часов). Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв.

4. Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа). Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.

5. Обобщающее повторение (3 часа). Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК. Формы: игровая, познавательная. Виды: практическая работа, познавательное занятие.

### 4 класс

1. Информация вокруг тебя. Человек и компьютер (2 часа). Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Понятия

«информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации». Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

2. Кодирование информации (8 часов). Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.

3. Числовая информация и компьютерные программы (9 часов). Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы, выполнение в них расчётов. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач.

4. Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (14 часов). Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.

5. Обобщающее повторение (1 час). Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК. Формы: игровая, познавательная. Виды: практическая работа, познавательное занятие.

### III. Тематическое планирование

#### 3 класс

No п/п	Тема занятия, разделы	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Целевые ориентиры
Знакомство с персональным компьютером (2ч)					
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	беседа, практическая работа	<a href="https://yandex.ru/video/preview/14708560210173117277">https://yandex.ru/video/preview/14708560210173117277</a>	<b>Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:</b> Бережно относящийся к физическому здоровью, соблюдающий основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде.
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	беседа, развивающая игра, практическая работа	<a href="https://yandex.ru/video/preview/5376007056709860975">https://yandex.ru/video/preview/5376007056709860975</a>	
Изучение простейшего графического редактора (17ч)					
3	Инструменты для рисования	1	беседа, познавательное занятие		<b>Гражданско-патриотическое воспитание:</b> Знающий и любящий свою малую родину, свой край, имеющий представление о Родине – России, её территории, расположении.  <b>Духовно-нравственное воспитание:</b>
4	Освоение среды графического редактора Paint	1	беседа, практическая работа	<a href="https://yandex.ru/video/preview/17520067433682187110">https://yandex.ru/video/preview/17520067433682187110</a>	
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		Уважающий духовно-нравственную культуру своей семьи, своего народа, семейные ценности с учётом национальной, религиозной принадлежности; Доброжелательный, проявляющий сопереживание, готовность
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		

7	Работа с фрагментами рисунков.	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		оказывать помощь, выражающий неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям, уважающий старших.  <b>Эстетическое воспитание:</b>  Проявляющий стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве.
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		
9	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		
10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		
11	Проект «Цветы для мамы»	1	познавательное занятие, практическая работа		
12	Проект «Цветы для мамы»	1	познавательное занятие, практическая работа		
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1	познавательное занятие, практическая работа		
14	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	1	познавательное занятие, практическая работа		
15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	1	познавательное занятие, практическая работа		
16	Проект «Зимние краски»	1	познавательное занятие, практическая работа		
17	Проект «Зимние краски»	1	познавательное занятие, практическая работа		
18	Проект «Поздравительная открытка»	1	познавательное занятие, практическая работа		
19	Проект «Поздравительная открытка»	1	познавательное занятие, практическая работа		
Освоение клавиатурного тренажёра (9ч)					



20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1	беседа, познавательное занятие, практическая работа		<p><b>Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:</b> Бережно относящийся к физическому здоровью, соблюдающий основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде.</p> <p><b>Ценности научного познания:</b></p> <p>Выражающий познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке.</p> <p><b>Духовно-нравственное воспитание:</b></p> <p>Доброжелательный, проявляющий сопереживание, готовность оказывать помощь, выражающий неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям, уважающий старших.</p>
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		

27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1	практическая работа		
Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3ч)					
29	Игра «Подбери слова»	1	практическая работа	<a href="https://yandex.ru/video/preview/4211434703198339797">https://yandex.ru/video/preview/4211434703198339797</a>	<b>Ценности научного познания:</b>  Выражающий познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке. .
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1	практическая работа		
31	Игра «Собери клавиатуру»	1	практическая работа		
Обобщающее повторение (3ч)					
32	Игра «Весёлые художники»	1	практическая работа		
33	Игра «Весёлые художники»	1	практическая работа		
34	Итоговое занятие	1	беседа, практическая работа		
Общее число часов		34			

#### 4 класс

№	Тема занятия, разделы	Кол- во часов	Характеристика основных видов деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Целевые ориентиры
---	-----------------------	---------------	--	--	-------------------

Знакомство с персональным компьютером (2ч)					
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	беседа, практическая работа		<b>Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:</b> Бережно относящийся к физическому здоровью, соблюдающий основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде.
2	Человек и информация	1	беседа, развивающая игра, практическая работа		
Кодирование информации (8ч)					
3	Виды информации	1	познавательная беседа		<b>Гражданско-патриотическое воспитание:</b> Сознательный принадлежность к своему народу и к общности граждан России, проявляющий уважение к своему и другим народам. <b>Духовно-нравственное воспитание:</b> Доброжелательный, проявляющий сопереживание, готовность оказывать помощь, выражающий неприятие поведения,
4	Источники и приёмники информации	1	познавательная беседа, проблемно- ценностное общение		
5	Устройства компьютера и носители информации.	1	познавательная беседа		
6	Кодирование информации.	1	познавательная беседа, практическая работа в игровой форме		
7	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов	1	познавательная беседа, практическая работа в игровой форме		
8	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря	1	познавательная беседа, практическая работа в игровой форме		

9	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	познавательная беседа, практическая работа		причиняющего физический и моральный вред другим людям, уважающий старших. <b>Эстетическое</b>
10	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков	1	познавательная беседа, практическая работа		<b>воспитание:</b> Проявляющий стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве.
Числовая информация и компьютерные программы (9ч)					
11	Обработка числовой информации.	1	познавательная беседа, практическая работа		<b>Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:</b> Бережно относящийся к физическому здоровью, соблюдающий основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде.
12	Оформление решения задач в MS Office Word.	1	познавательная беседа, практическая работа		
13	Оформление решения задач в MS Office Word.	1	познавательная беседа, практическая работа		
14	Оформление решения задач в MS Office Word.	1	познавательная беседа, практическая работа		
15	Знакомство с Калькулятором	1	познавательная беседа		
16	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора.	1	практическая работа		
16	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора.	1	практическая работа		
18	Табличное решение математических задач	1	познавательная беседа, практическая работа		<b>Ценности научного познания:</b> Выражающий познавательные интересы, активность, любознательность и
19	Табличное решение математических задач	1	познавательная беседа, практическая работа		

					самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке
Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (14ч)					
20	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	познавательная беседа		<b>Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:</b> Бережно относящийся к физическому здоровью, соблюдающий основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде
21	Создание и дизайн слайда.	1	практическая работа		
22	Работа с текстом в презентации.	1	практическая работа		
23	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	демонстрационный показ		
24	Настройка анимации.	1	практическая работа		
25	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
26	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
27	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
28	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
29	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
30	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		<b>Ценности научного познания:</b> Выражающий познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке.
31	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
32	Работа над творческим проектом	1	практическая работа		
					<b>Духовно-нравственное воспитание:</b> Доброжелательный,

33	Защита творческих проектов.	1	демонстрационный показ		проявляющий сопереживание, готовность оказывать помощь, выражающий неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям, уважающий старших.
Обобщающее повторение (1ч)					
34	Итоговое занятие	1	беседа, практическая работа		

## **Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса**

### **Методические материалы для учителя**

1. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 133 с.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2008
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нутова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2008
4. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвеева Н.В. и др.

### **Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет**

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 2014 [Электронный ресурс]
2. Ю. А. Аверкин, Д. И. Павлов Информатика 2–4 классы  
Методическое пособие <http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/10/>
3. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др.  
«Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
4. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»  
(<http://school-collection.edu.ru>)
5. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой  
(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
6. Лекторий «ИКТ в начальной школе»  
(<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)