

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса внеурочной деятельности «Юный инфознайка»
направление: общеинтеллектуальное

срок реализации программы 2 года

1. Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Юный инфознайка» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы внеурочной деятельности. 1-4 классы. М.В. Васюкова Е.А.Шаповалова - Волгоград. Учитель 2021.

Актуальность программы внеурочной деятельности «Юный инфознайка» в том, что в настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Знания в этой области необходимы практически каждому. Знание основных принципов работы на компьютере не только повышает интеллектуальный уровень обучающихся, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению информатики и других учебных дисциплин. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением.

Направление программы - общеинтеллектуальное. Для подготовки детей к жизни в информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленение структуры объекта, выявление взаимосвязей, осознание принципов организации) и синтезу (создание новых схем, структур, моделей). Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет, и запоздалое формирование этого вида мышления протекает с большими трудностями, а часть остаётся незавершённым. Следовательно, обучать детей в этом направлении следует с раннего школьного возраста.

Материально-техническое и программное обеспечение нашей школы позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества. Информатика в начальной школе- это особый предмет, в ходе изучения которого школьники целенаправленно осваивают приёмы и способы работы с информацией.

Данная программа является подготовкой к освоению информационно-коммуникационных технологий и имеет особую значимость для детей: нацелена на развитие творческих способностей учащихся, на формирование навыка работы на компьютере в разных средах и приложениях, ориентирует их на самостоятельный информационный поиск в разных областях знания, тем самым предоставляя обучающимся широкий спектр возможностей для самореализации и формирования ценностного отношения к процессу познания.

Осваивая компьютер в младших классах, обучающиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером в течение 10-15 минут. Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления организуются физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

Цели программы - обеспечение подготовки обучающихся к решению информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образования и формирование первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ.

Задачи программы:

обучающие:

- формировать информационную культуру через практическую работу с обучающими и развивающими программами; умения и навыки работы с информацией, с мышью и клавиатурой при выполнении операций за компьютером; умения составлять алгоритмы при решении игровых ситуативно-образных задач; умение планировать свою деятельность;

- приобретать опыт создания и преобразования текстов, рисунков и других информационных объектов, моделей с помощью компьютера;

развивающие:

- развивать умения работать с обучающими и развивающими компьютерными программами для младших школьников; умение строить простейшие информационные модели и использовать их при изучении других школьных предметов;
- прививать устойчивый познавательный интерес к информационным технологиям;
- развивать у детей познавательные процессы: внимание, воображение, память, мышление;

воспитывающие:

- воспитывать навыки общения, способность к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественно-научной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 1-2 классов на занятиях внеурочной деятельности используются следующие **формы организации занятий:**

- фронтальная;
- групповая;
- работа в паре;
- индивидуальная.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, уроки-путешествия и т. п.

Основные методы - это познавательные игры которые, помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

Рабочая программа «Юный инфознайка» предназначена для обучающихся 1- 2 классов, обучение которых проводится во внеурочное время в кабинетах информатики и информационных технологий. Кабинет информатики соответствует требованиям материального и программного обеспечения, оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Работа с обучающими компьютерными программами направлена на развитие способностей детей и основана на использовании межпредметных связей.

Программа рассчитана на 33 часа в 1 классе и 34 часа во 2 классе.

2. Содержание программы внеурочной деятельности с указанием часов, отводимых на освоение каждой темы

1 класс.

1–2 часа. Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. История создания компьютера. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Для чего используют компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

6 часов. Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Представление информации в компьютере. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика».

Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Микропроцессор. Оперативная память. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Монитор. Принтеры. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. CD-ROM. Модем. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

6 часов. Мышь. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

8 часов. Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Упражнения 1–19.

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

4 часа. Учимся логически мыслить. Использование электронного учебника. Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

2 класс.

1 час. Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Работа с электронным учебником «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Это должен знать каждый!».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. История развития вычислительной техники. Первые создатели ЭВМ. (Аудиофайл, 6 мин.) Работа с электронным учебником «Большая детская энциклопедия.

Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Собери картинку».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Как работает компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи.

Дидактическая игра «Работа с мышью».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

3 часа. Алгоритмы. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Падающие символы».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, математика.

1 час. Сведения об операционной системе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Компьютерные вирусы».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

1 час. Объекты Windows и их свойства. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи.

Дидактическая игра «Поймай мяч».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

1 час. Файлы и папки. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок). Гимнастика для глаз и шеи.

Дидактическая игра «Забрось мяч в корзину».

Межпредметные связи: физическая культура, математика.

1 час. Анатомия окна. Главное меню. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи.

Дидактическая игра «Собери домик».

Межпредметные связи: физическая культура, математика.

3 часа. Учимся рисовать. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты – карандаш, ластик, кисть, палитру; создавать и сохранять рисунки. Гимнастика для глаз и шеи. Дидактические игры «Нарисуй и раскрась предметы», «Лишний предмет», «Классификация предметов».

Межпредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

6 часов. Создаём рисунки. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники учатся придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. Гимнастика для глаз и шеи.

Межпредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

3 часа. Учимся печатать. Работа в текстовом редакторе MS Word. Работа на клавиатурном тренажёре. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета. Гимнастика для глаз и шеи.

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

6 часов. Создание текстов. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Гимнастика для глаз, рук и шеи.

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

2 часа. Поиск информации в сети Интернет. Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактическая игра «Собери картинки».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир

3 часа. Создание печатных публикаций. Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Приглашение. Печать текста с вставленным графическим объектом. Гимнастика для

глаз, рук и шеи. Дидактические игры «Вставь пропущенное слово», «Распредели названия по корзинам», «Вставь нужные слова».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык. **1 час.**
Итоговое занятие – выставка творческих работ обучающихся.

3. Планируемые результаты освоения программы и формы контроля

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трём уровням.

Первый уровень результатов - приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта. Например, в беседе о здоровом образе жизни ребёнок не только воспринимает информацию от педагога, но и невольно сравнивает её с образом самого педагога. Информации будет больше доверия, если сам педагог культивирует здоровый образ жизни.

Второй уровень результатов - получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищённой, дружественной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний и начинает их ценить.

Третий уровень результатов - получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Очевидно, что для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

Достижение трёх уровней результатов внеурочной деятельности увеличивает вероятность появления *эффектов* воспитания и социализации детей. У учеников могут быть сформированы коммуникативная, этическая, социальная, гражданская компетентности и социокультурная идентичность в её этническом и других аспектах.

При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому социальному знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагог должен поддержать эту тенденцию, обеспечить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком *первого уровня результатов*.

Последовательное восхождение от результатов первого к результатам второго уровня на протяжении трёх лет обучения в школе создаёт у младшего школьника к 4 классу реальную возможность выхода в пространство общественного действия (то есть достижение *третьего уровня результатов*). Такой выход для ученика начальной школы должен быть обязательно оформлен как выход в дружественную среду. Свойственные современной социальной ситуации конфликтность и неопределённость должны быть в известной степени ограничены.

В результате внеурочной деятельности по программе «Юный инфознайка» у младших

школьников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

В сфере личностных универсальных учебных действий будут сформированы:

- внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение;

- познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;

- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание предложений и оценок учителей, товарищей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности;

- установка на здоровый образ жизни.

В сфере регулятивных универсальных учебных действий дети овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне её, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;

- различать способ и результат действия;

В сфере познавательных универсальных учебных действий обучающиеся научатся воспринимать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты - тексты, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

Обучающийся научится (или получит возможность научиться):

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;

- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;

- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;

- устанавливать аналогии;

- владеть рядом общих приёмов решения задач.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий ученики приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Обучающийся научится (или получит возможность научиться):

- адекватно использовать коммуникативные (прежде всего речевые) средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в

сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- контролировать действия партнёра;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач.

Система оценки планируемых результатов, подведение итогов реализации программы (формы контроля).

В соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования разработана система оценки, ориентированная на оценку планируемых результатов обучающихся с целью итоговой оценки подготовки обучающихся к решению информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образования и сформированности первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ. Особенности системы оценки являются:

- комплексный подход к оценке результатов (оценка метапредметных и личностных результатов);
- оценка успешности освоения содержания программы на основе системно-деятельностного подхода, проявляющегося в способности к выполнению практических и познавательных задач;
- оценка динамики личностных и метапредметных достижений обучающихся;
- использование персонифицированных процедур итоговой оценки личностных и метапредметных достижений обучающихся;
- уровневый подход к разработке планируемых результатов, инструментария и представлению их;
- использование накопительной системы оценивания (портфолио), характеризующей динамику индивидуальных достижений;
- использование таких форм и методов оценки, как проекты, практические работы, творческие работы, самоанализ, самооценка, наблюдения, диагностики в конце первого и второго года обучения. (приложения 1,2)

Предполагаемым результатом внеурочной деятельности по программе «Юный инфознайка» должна стать положительная динамика личностного развития каждого ребёнка, которая определяется расширением круга УУД, повышением уровня интеллектуального и эмоционального развития, коммуникативной и творческой активности.

Промежуточная аттестация проводится в форме творческого задания, основывается на встроенном педагогическом наблюдении по системе оценки «Зачёт/незачёт». По итогам промежуточной аттестации классным руководителем оформляется ведомость.

Тематическое планирование с указанием форм организации и характеристики видов

деятельности учащихся

1 класс

Тема программы	Часы кол-во	Характеристика видов деятельности	Компьютерная поддержка
1	2	3	4

Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности	2	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
История создания компьютера	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Для чего используют компьютер	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка»	6	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис»	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Микропроцессор. Оперативная память	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть»	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры»	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика» электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Мышь. Игра «Перетащить и оставить»	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»

Мышь. Всплывающее меню	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Мышь. Игра «Обведи рисунок»	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Мышь. Игра «Попадание на скорость»	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Мышь. Игра «Собери домик»	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки»	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 1–3	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 4–6	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 7–9	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 10–11	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 12–13	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»

Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 14–15	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 16–17	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 18–19	1	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения
Учимся логически мыслить	3	Познавательная, игровая	к/п «Мир информатики», 1-й год обучения электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Итоговое творческое задание	1		
Итого	33 часа		

2 класс

Тема программы	Количество часов	Характеристика видов деятельности	Компьютерная поддержка
1	2	3	4
Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики	1	Познавательная, игровая	Видеоролик о правилах ТБ
История развития вычислительной техники	1	Познавательная, игровая	электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Как работает компьютер	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика»
Алгоритмы	3	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика»

Сведения об операционной системе	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика»
Объекты Windows и их свойства	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика»
Файлы и папки	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика»
Анатомия окна. Главное меню	1	Познавательная, игровая	к/п «Дракоша и занимательная информатика»
Учимся рисовать	3	Познавательная, игровая	Графический редактор Paint
Создаём рисунки	6	Познавательная, игровая	Графический редактор Paint
Учимся печатать	3	Познавательная, игровая	Текстовый редактор MS Word
Создание текстов	6	Познавательная, игровая	Текстовый редактор MS Word
Поиск информации	2	Познавательная, игровая	https://ya.ru/
Создание печатных публикаций	3	Познавательная, игровая	Текстовый редактор MS Word. Графический редактор Paint
Итоговое творческое задание – выставка работ	1	Познавательная	Текстовый редактор MS Word. Графический редактор Paint
Итого	34 часа		

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса и электронные образовательные ресурсы

1. Компьютеры (по количеству обучающихся)
2. Звуковые колонки
3. Мультимедийная доска
4. Маркерная доска, маркеры
5. Компьютерная программа «Дракоша и занимательная информатика», издательство «Медиа-Сервис».
6. Компьютерная программа «Мир информатики», 1-2-й год обучения, разработчик «Кирилл и Мефодий»;
7. Электронная книга «Большая детская энциклопедия. Информатика», издатель ИДДК
https://fileskachat.com/view/4361_3ce590937a91c37ecab0afdb7c71d7b9.html

Материалы диагностики учащихся по итогам первого года обучения

Вопрос 1

Вот часы.



Найди часы с тем же временем.

Варианты ответов



•



•



•



•

Вопрос 2

Выбери лишнее.

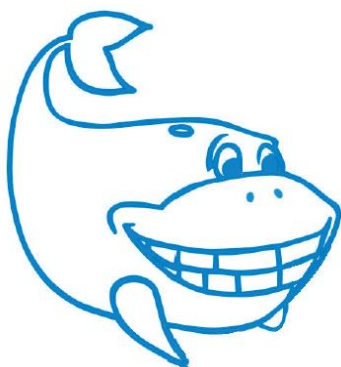
Варианты ответов



•



•



•



•

Вопрос 3

В честь какого животного названо устройство, с помощью которого управляют указателем на экране монитора?

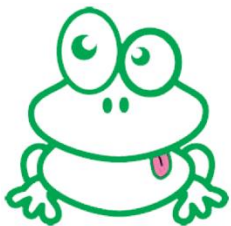
Варианты ответов



•



•



•



•

Вопрос 4

Какой предмет используется при работе на компьютере?

Варианты ответов



•



•



•



•

Вопрос 5

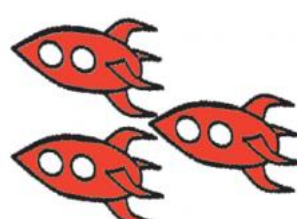
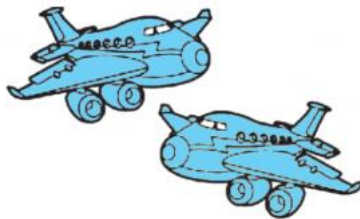
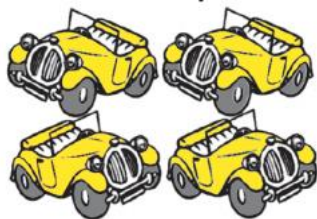
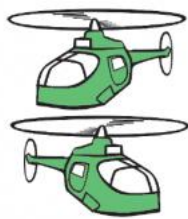
Антивирусные программы необходимы для ...

Варианты ответов

- защиты от гриппа
- дезинфекции рук перед едой
- защиты растений
- защиты компьютера от вирусов

Вопрос 6

Количество каких предметов одинаково?



Варианты ответов

- ракет и самолётов
- вертолётов и самолётов
- машин и вертолётов
- ракет и машин
-

Вопрос 7

Выбери большой предмет.

Варианты ответов



•



•



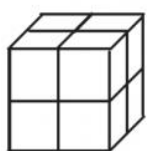
•



•

Вопрос 8

Составь слово по первым буквам.

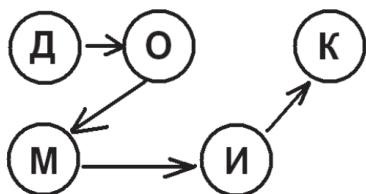


Варианты ответов

- китёнок
- котёнок
- компьютер
- кубик

Вопрос 9

Прочитай, двигаясь по стрелкам.



Варианты ответов

- домик
- смоки
- докми
- кимод

Вопрос 10

Какой предмет распечатывает текст на бумаге?

Варианты ответов



•



•



•



•

Вопрос 11

Зачеркни слова «башмак», «суп», «лев», «мир», «рот», «дым». Какое слово осталось?

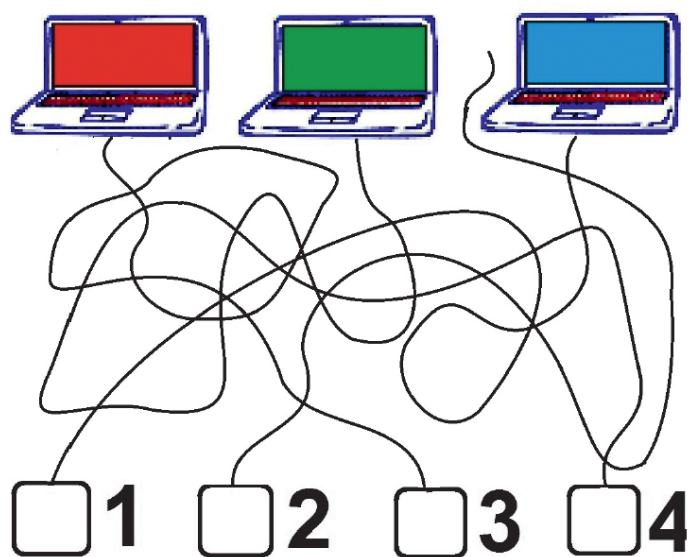
б	а	ш	м	а	к
л	к	и	т	д	р
е	м	и	р	ы	о
в	с	у	п	м	т

Варианты ответов

- дом
- все
- крот
- кит

Вопрос 12

Три компьютерные мышки присоединены к ноутбукам, а одна - нет. Какая НЕ присоединена?

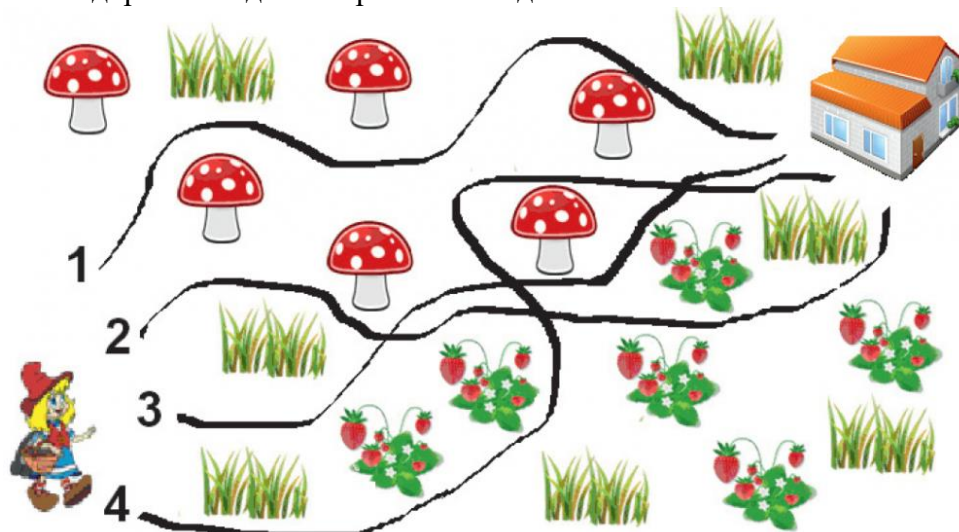


Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4

Вопрос 13

Какая дорожка отделяет грибы от ягод?



Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4

Вопрос 14

Информацию в Интернете НЕ поможет искать...

Варианты ответов

- Гугл
- Собака
- Яндекс
- Рамблер

Вопрос 15

Заполни таблицу числами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, как показано стрелками на картинке. Какое число будет стоять в клетке А?



Варианты ответов

- 6
- 7
- 8
- 9

Вопрос 16

Какое понятие объединяет все картинки?

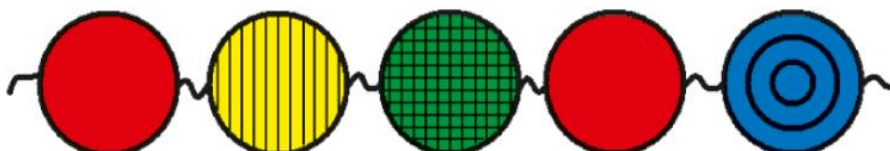


Варианты ответов

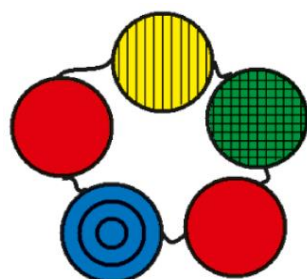
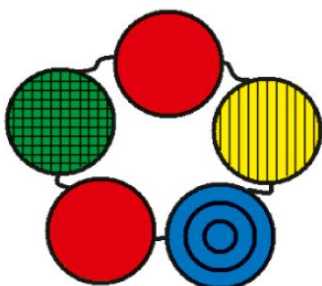
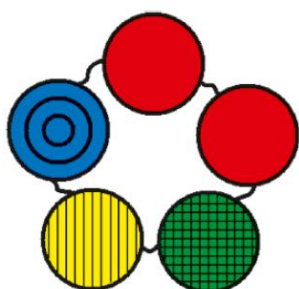
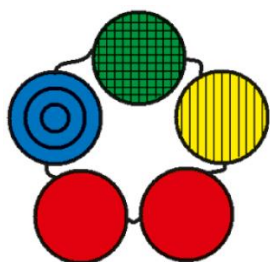
- животные
- почта
- птицы
- клавиатура

Вопрос 17

Какой браслет получится, если соединить концы цепочки из бусинок?

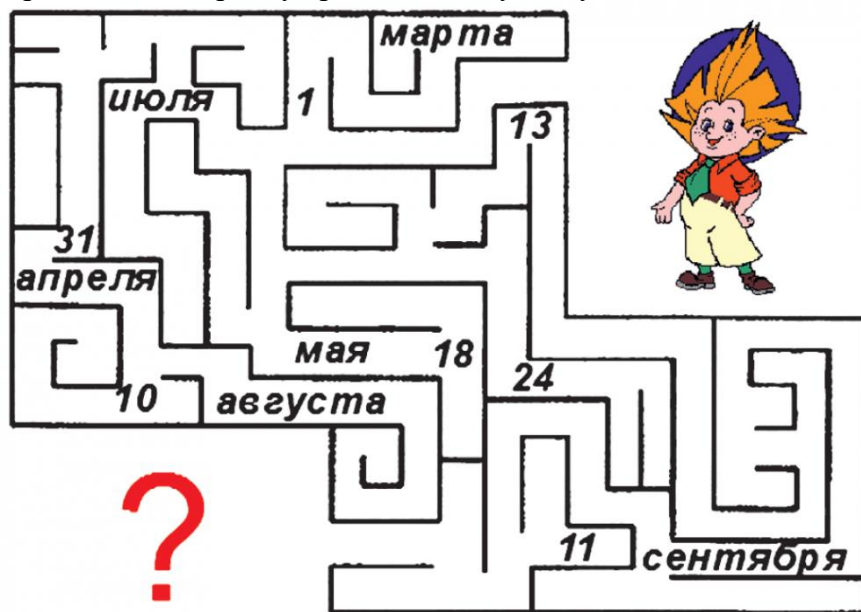


Варианты ответов



Вопрос 18

Пройдя по лабиринту кратчайшим путём, узнай, когда бывает День программиста.



Варианты ответов

- 10 апреля
- 11 сентября
- 13 сентября
- 31 июля

Критерии оценивания работы

Каждый правильный ответ в задании оценивается в 1 балл. Неверный ответ или его отсутствие выставляется 0 баллов. Максимальное количество баллов: 18.

Работа оценивается качественно без фиксации достижений в форме отметок.

Достижения учащихся ранжируются на повышенный, базовый и низкий уровень.

Повышенный уровень если правильно выполнено 100-80% заданий (18-14баллов)

Базовый уровень фиксируется при правильном выполнении 79-65 % заданий (13-12баллов)

Нижний уровень фиксируется при правильном выполнении менее 64 % заданий (11 и менее баллов)

Материалы диагностики учащихся по итогам второго года обучения

Вопрос 1

Незнайка собрался на занятия в школу магии. Однако в такой школе не разрешается пользоваться никакими электроприборами. Какой из указанных на рисунке предметов он НЕ положил бы в рюкзак?



1



2



3



4



5

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Вопрос 2

Какая картинка получится, если закрасить квадратики, следуя схеме:

1: -

2: Д

3: Г, Е

4: В, Д, Ж

5: Б, Д, З

6: Д

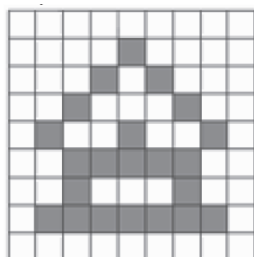
7: Д

8: Д

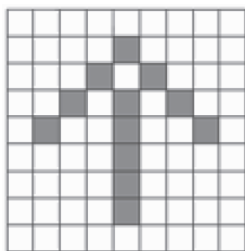
9: -

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

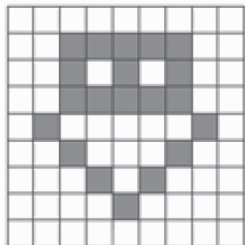
Варианты ответов



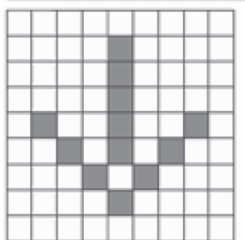
•



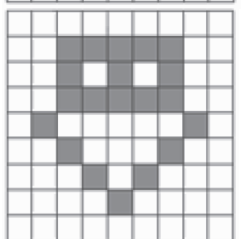
•



•



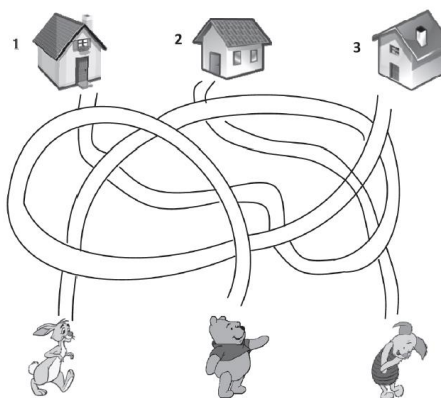
•



•

Вопрос 3

После совместной прогулки друзья Винни-Пух, Пятачок и Кролик направились каждый в свой



домик. Определите, кто в каком домике живет.

Варианты ответов

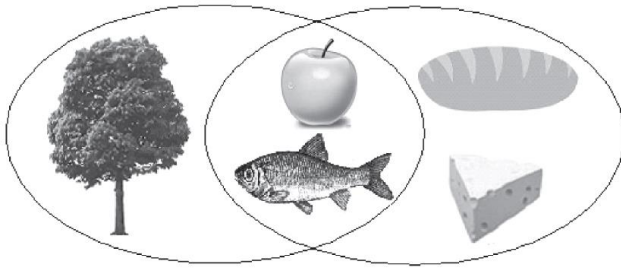
- Винни-Пух - 1, Пятачок - 2, Кролик - 3
- Винни-Пух - 3, Пятачок - 1, Кролик - 2
- Винни-Пух - 2, Пятачок - 3, Кролик - 1
- Винни-Пух - 3, Пятачок - 2, Кролик - 1
- Винни-Пух - 1, Пятачок - 3, Кролик - 2

Вопрос 4

Какой из элементов картинки неверно отнесен к соответствующей группе объектов (множеству)?

Флора

Съедобные продукты



Варианты ответов

- дуб
- яблоко
- хлеб
- сыр
- рыба

Вопрос 5

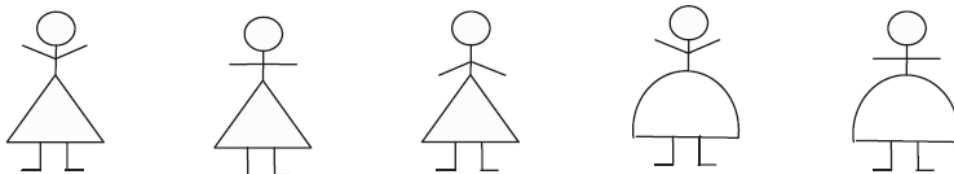
Какое из приведенных ниже чисел является наименьшим двухзначным числом?

Варианты ответов

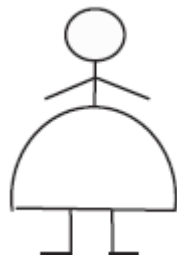
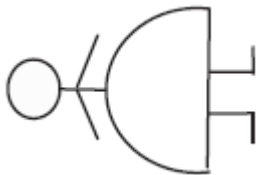
- 99
- 11
- 0
- 10
- 100

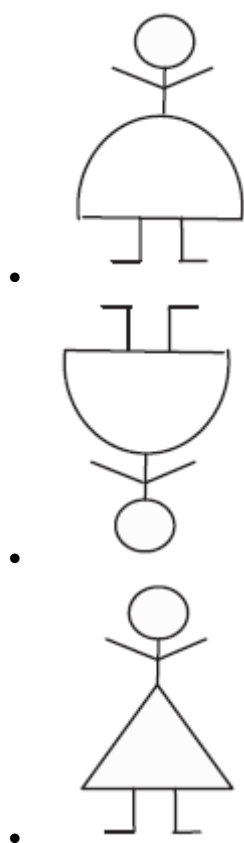
Вопрос 6

Аня рисует в тетради фигурки с определенной закономерностью. Какой будет следующая фигурка, нарисованная Аней?



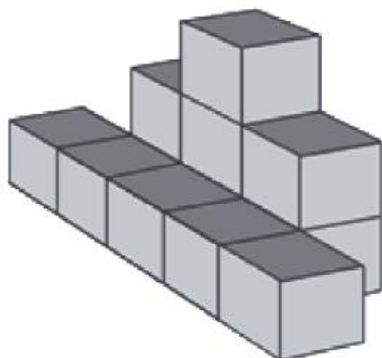
Варианты ответов





Вопрос 7

Карлсон и Малыш складывали из кубиков различные фигуры. Сколько кубиков понадобилось им для построения фигуры, нарисованной ниже?



Варианты ответов

- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

Вопрос 8

Основное предназначение графического редактора Paint - это рерактирование и создание ...

Варианты ответов

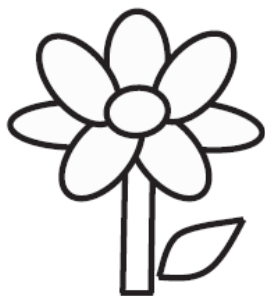
- архивных файлов
- текстовых файлов
- файлов, содержащих изображения, рисунки
- выполняемых файлов
- звуковых файлов

Вопрос 9

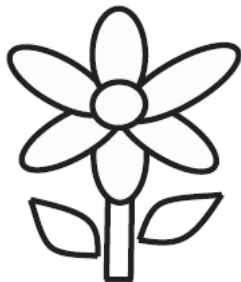
Буратино собирает Мальвине букетик цветов. Он хочет, чтобы каждый цветок в букете имел не

более двух листочков и не менее шести лепестков. Какой из цветочков на рисунке НЕ попадет в букет, который Буратино подарит Мальвине?

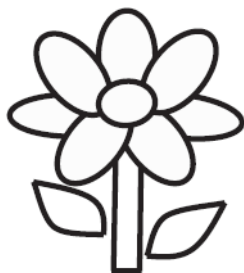
Варианты ответов



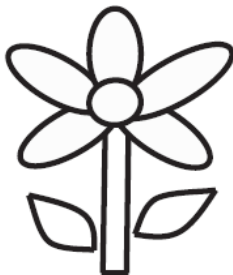
•



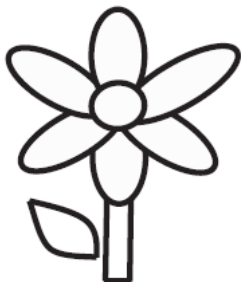
•



•



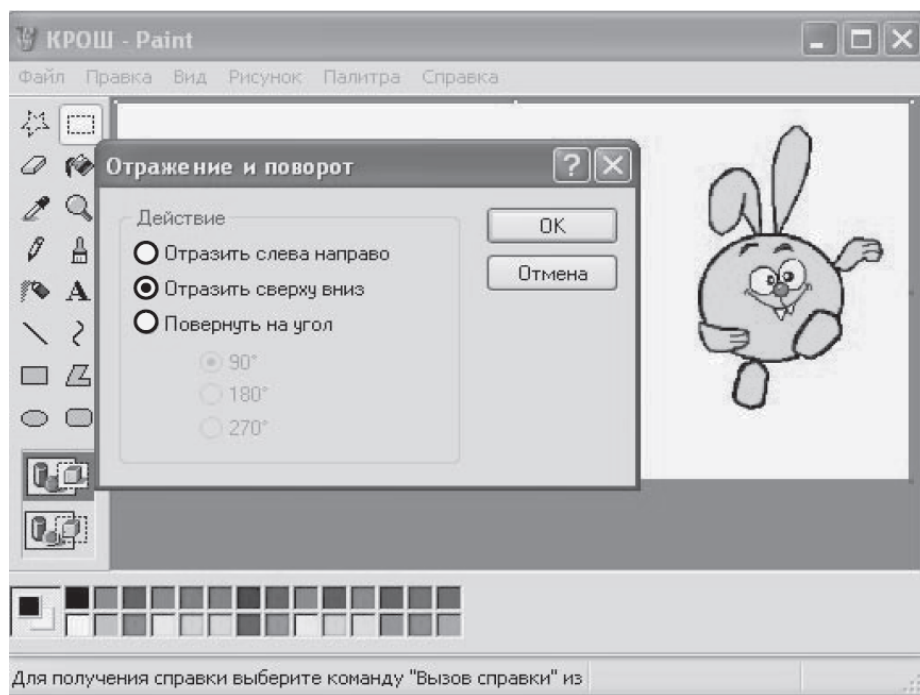
•



•

Вопрос 10

Как будет выглядеть Крош после нажатия кнопки «ОК» на рисунке ниже?



Варианты ответов





•



•



•

Вопрос 11

Винни-Пух с Пятачком пришли в гости к Кролику, который пригласил их за стол. Винни-Пух сначала решил вымыть лапы по составленному им алгоритму:

1. Включить воду
2. Выключить воду
3. Вымыть лапы
4. Намылить лапы
5. Вытереть лапы полотенцем

В этом алгоритме имеется ошибка. Какие два действия необходимо переставить местами?

Варианты ответов

- 2 и 5
- 2 и 4

- ## Вопрос 12

A 6x6 grid world environment. The snake is at the bottom left (row 6, column 1). There are mushrooms at (1, 3), (2, 5), (3, 1), (3, 4), (5, 3), and (6, 4). There are flowers at (1, 1), (2, 6), (4, 3), (4, 6), (5, 1), and (6, 5).

- 14
- 16
- 18
- 20
- 21

У Мальвины были две юбки: красная и зеленая, а также блузка в полоску. Буратино подарил Мальвине новую блузку в клеточку. Сколько различных нарядов, состоящих из юбки и блузки, теперь может позволить себе Мальвина?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

1. Напишите слово ПИРОГ
2. Уберите последнюю букву справа
3. Замените букву И на букву Е
4. Вставьте букву Т перед буквой Р
5. Уберите последнюю букву справа

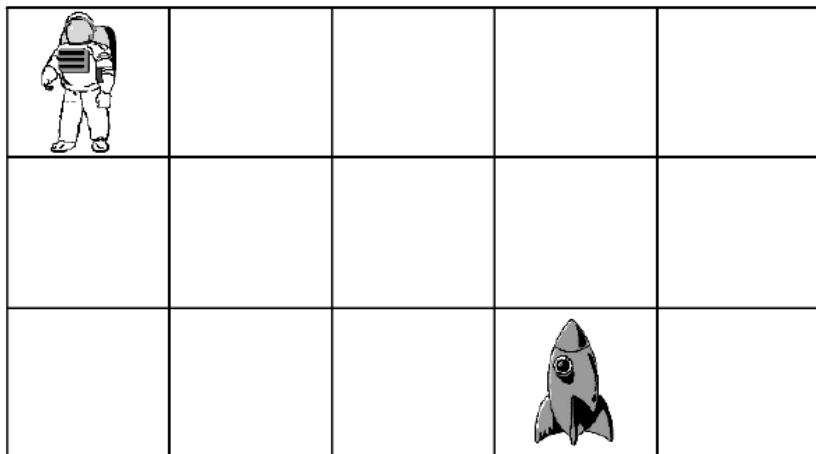
Как зовут сладкоежку?

- Роман
- Павел

- Петр
- Коля
- Саша

Вопрос 15

Какую последовательность действий необходимо выполнить, чтобы попасть из клетки, в которой находится космонавт, в клетку, в которой находится ракета?



Варианты ответов

- →→→↓→↑←
- ↓→↓→↑→→↓
- ↓↓→→↑→→
- →→↓↓←↑→↓
- →→↓→→↓←

Вопрос 16

Найдите закономерность в соответствии:

Вера - 10, Эд - 5, Соня - 10, Том - 5, Марина - 15.

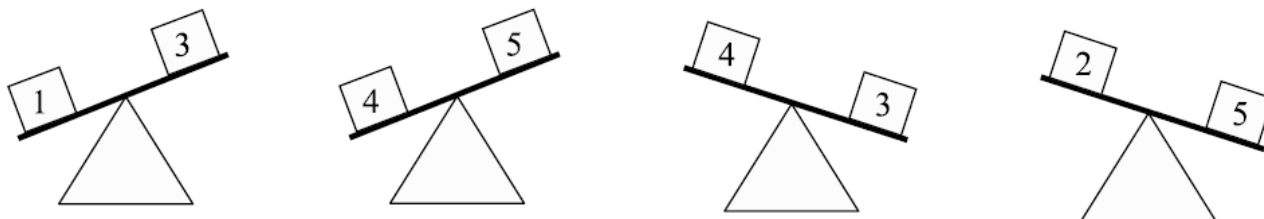
Какое число будет соответствовать имени Ангелина?

Варианты ответов

- 25
- 10
- 15
- 20
- 5

Вопрос 17

На рисунке приведены результаты взвешиваний пяти ящиков. Определите, какой из ящиков самый тяжелый.



Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Вопрос 18

Мальвина решила обучить Буратино информатике. Она разложила на столе пять карточек с

цифрами в порядке: 3, 4, 1, 5, 2. За одно действие Буратино может поменять местами любые две карточки. За какое наименьшее количество действий он расположит карточки в порядке: 1, 2, 3, 4, 5?

3	4	1	5	2
---	---	---	---	---



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Вопрос 19

Найдите сумму чисел, окружающих букву Р, если \$ = 3, @ = 2, а сумма чисел, окружающих букву К, равна 12.

\$	@	\$	&	K
&	P	@	&	&
\$	@	\$	B	@

Варианты ответов

- 20
- 21
- 22
- 23
- 24

Вопрос 20

Среди трёх монет есть одна фальшивая. Известно, что она легче настоящей. Какое минимальное количество взвешиваний необходимо сделать на весах с двумя чашками без гирь, чтобы определить фальшивую монету?

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Критерии оценивания работы

Каждый правильный ответ в задании оценивается в 1 балл. Неверный ответ или его отсутствие выставляется 0 баллов. Максимальное количество баллов: 20.

Работа оценивается качественно без фиксации достижений в форме отметок.

Достижения учащихся ранжируются на повышенный, базовый и низкий уровень.

Повышенный уровень если правильно выполнено 100-80% заданий (20-16 баллов)

Базовый уровень фиксируется при правильном выполнении 79-65 % заданий (15-13 баллов)

Нижний уровень фиксируется при правильном выполнении менее 64 % заданий (12 и менее баллов)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 56329272446943365375691549892248362578707919241

Владелец Сутырин Илья Игоревич

Действителен с 28.03.2023 по 27.03.2024