

Приложение  
к основной образовательной программе  
начального общего образования  
(Утв. приказ № 240-О от 28.08.2023г.)

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного курса внеурочной деятельности «Юный инфознайка»  
(1 – 4 класс)**

**г. Нижний Новгород  
2023 год**

## **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	<a href="https://ya.ru/">https://ya.ru/</a>
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](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.

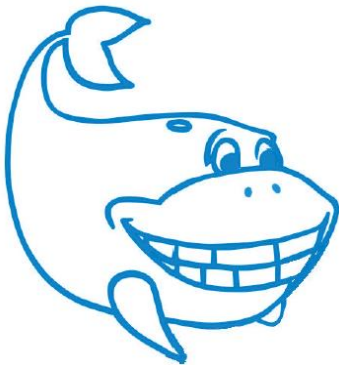
### Варианты ответов



•



•



•

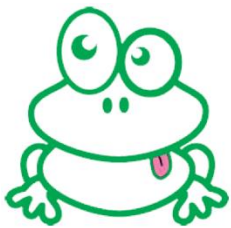


•

### 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

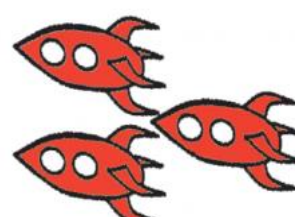
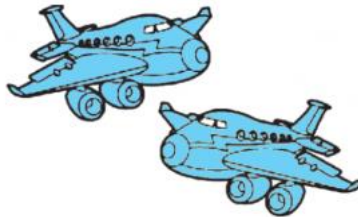
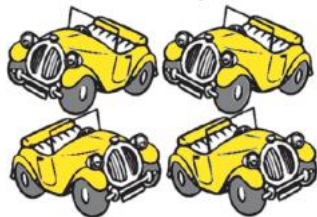
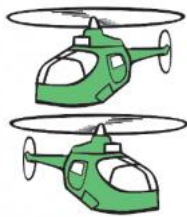
Антивирусные программы необходимы для ...

## 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**



•



•

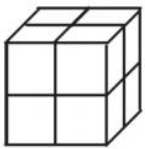


•



### Вопрос 8

Составь слово по первым буквам.

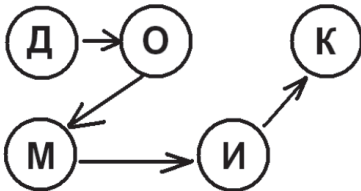


### Варианты ответов

- 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?

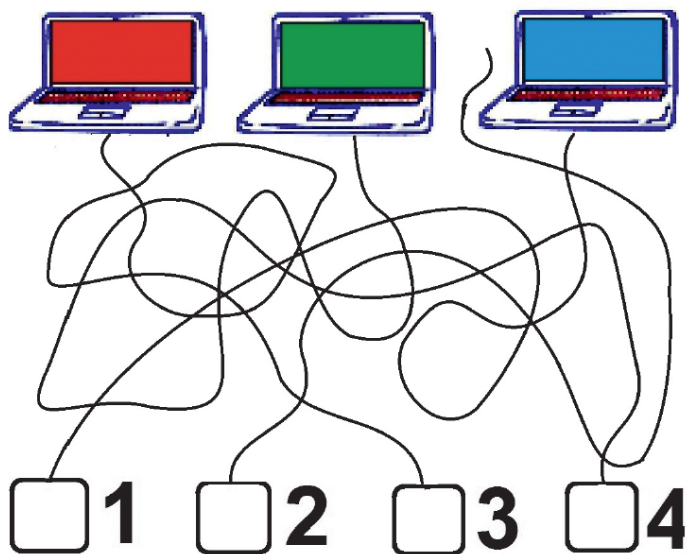
б	а	ш	м	а	к
л	к	и	т	д	р
е	м	и	р	ы	о
в	с	у	п	м	т

### Варианты ответов

- дом
- все
- крот
- кит

### Вопрос 12

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

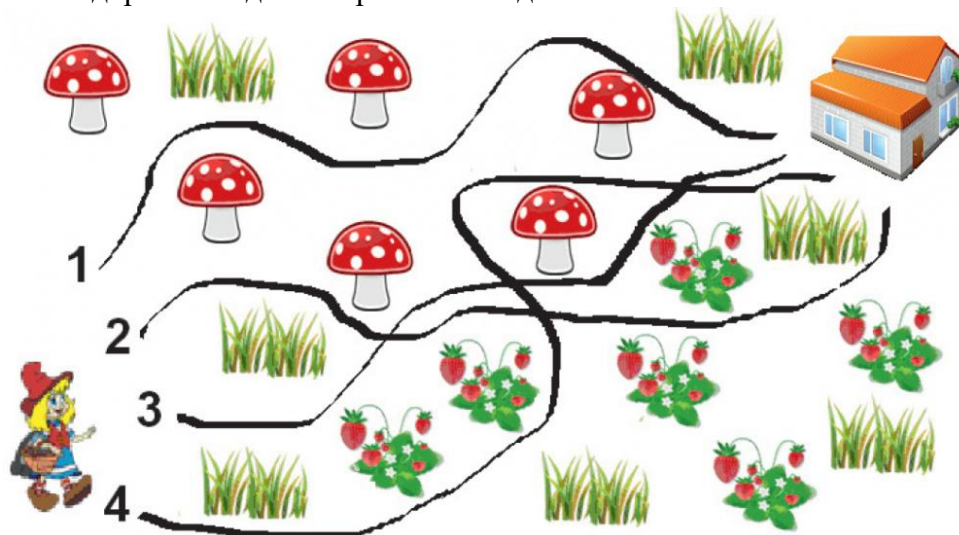


**Варианты ответов**

- 1
- 2
- 3
- 4

**Вопрос 13**

Какая дорожка отделяет грибы от ягод?



**Варианты ответов**

- 1
- 2
- 3
- 4

**Вопрос 14**

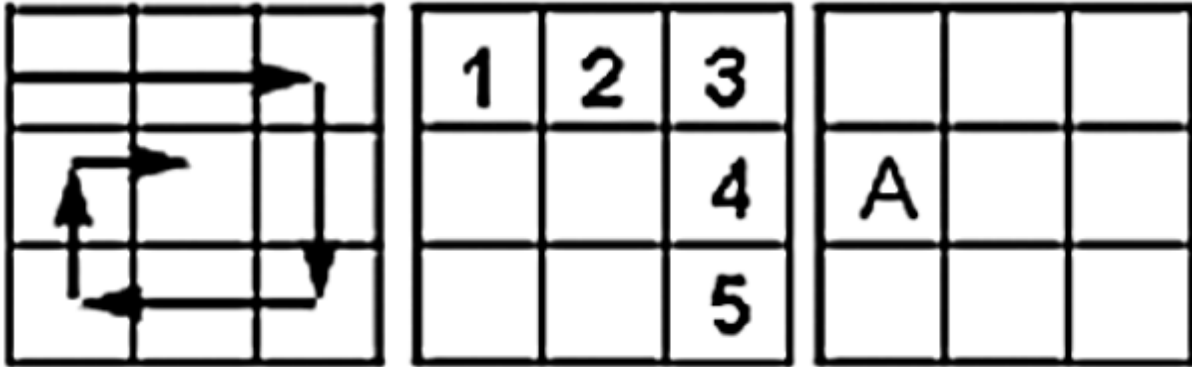
Информацию в Интернете НЕ поможет искать...

**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?

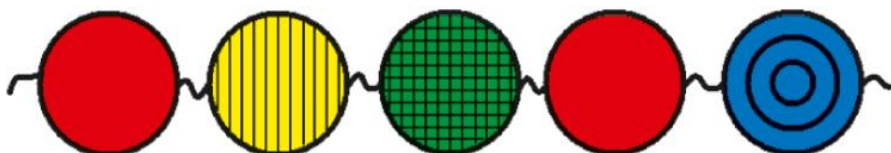


**Варианты ответов**

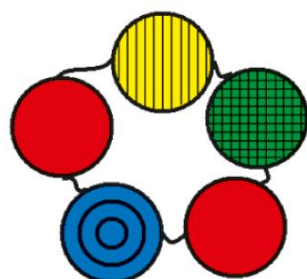
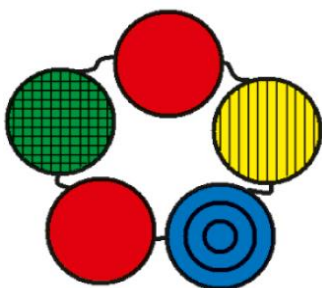
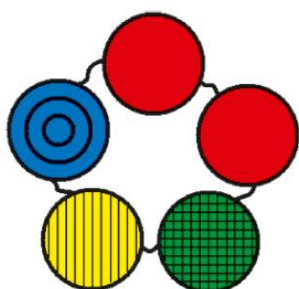
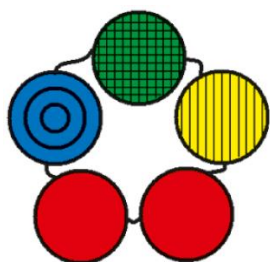
- животные
- почта
- птицы
- клавиатура

**Вопрос 17**

Какой браслет получится, если соединить концы цепочки из бусинок?

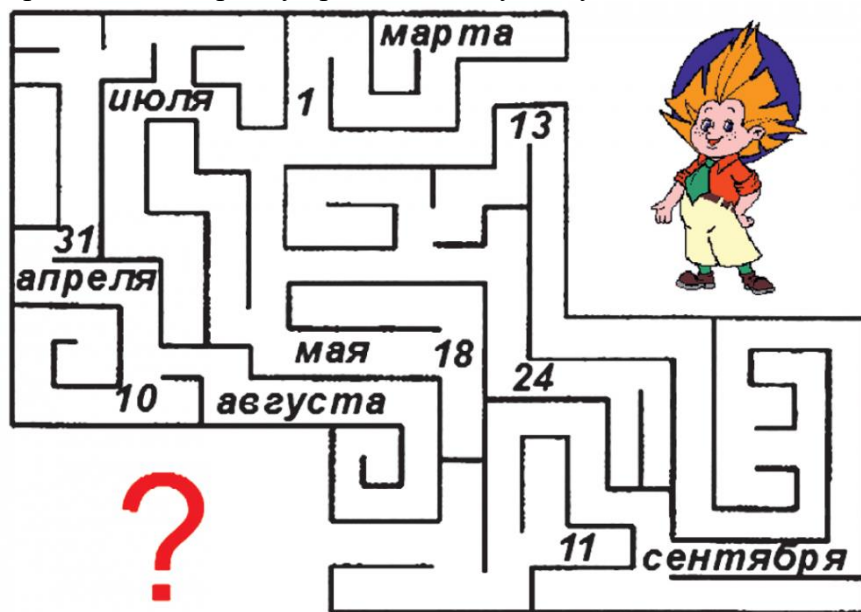


Варианты ответов



### 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

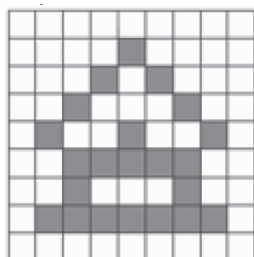
7: Д

8: Д

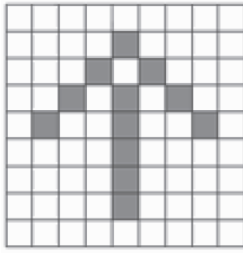
9: -

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

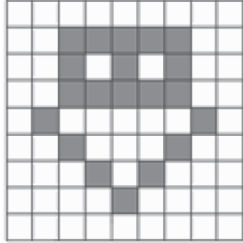
**Варианты ответов**



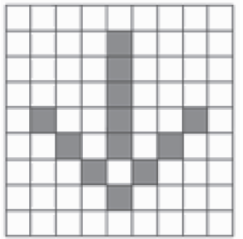
-



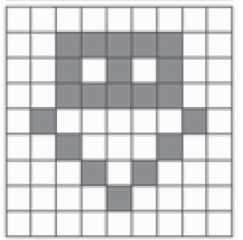
•



•



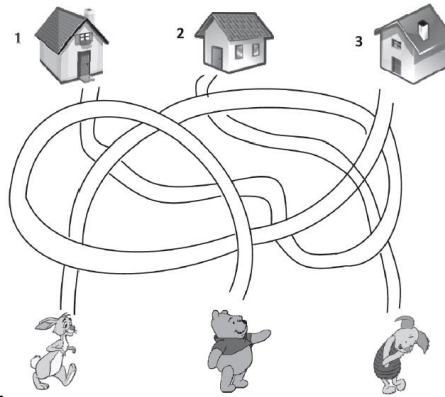
•



•

### Вопрос 3

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



домик. Определите, кто в каком домике живет.

### Варианты ответов

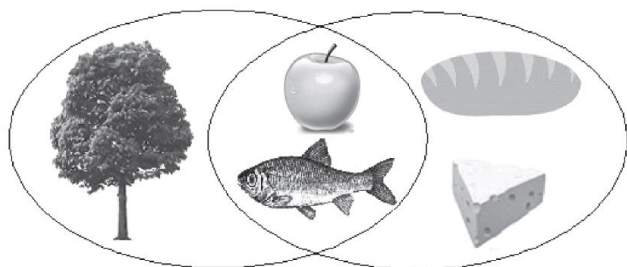
- Винни-Пух - 1, Пятачок - 2, Кролик - 3
- Винни-Пух - 3, Пятачок - 1, Кролик - 2
- Винни-Пух - 2, Пятачок - 3, Кролик - 1
- Винни-Пух - 3, Пятачок - 2, Кролик - 1
- Винни-Пух - 1, Пятачок - 3, Кролик - 2

### 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**

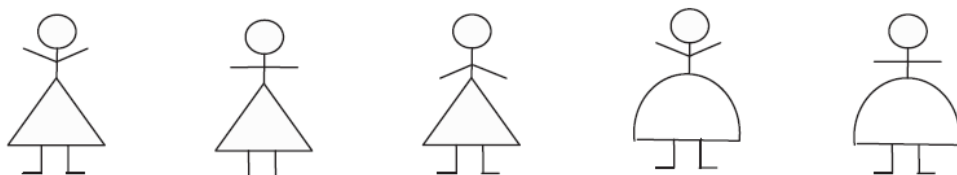
Какое из приведенных ниже чисел является наименьшим двухзначным числом?

**Варианты ответов**

- 99
- 11
- 0
- 10
- 100

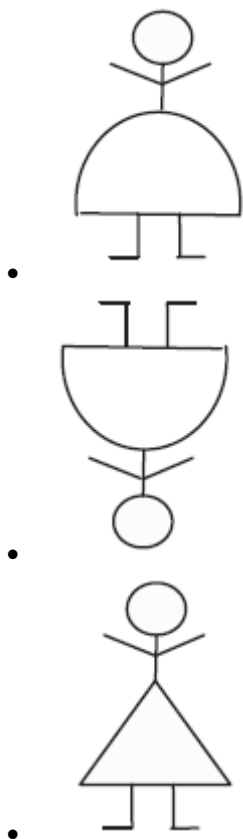
**Вопрос 6**

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



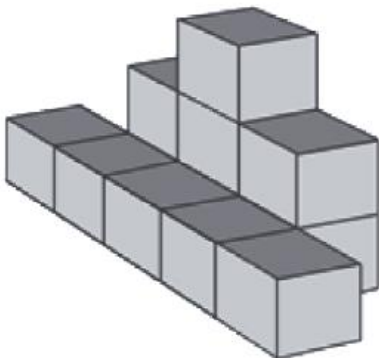
**Варианты ответов**

- 
-



### 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

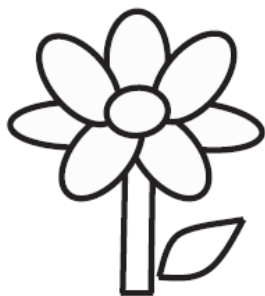
- архивных файлов
- текстовых файлов
- файлов, содержащих изображения, рисунки
- выполняемых файлов
- звуковых файлов

### Вопрос 9

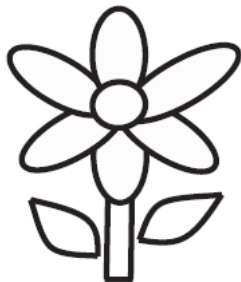
Буратино собирает Мальвине букетик цветов. Он хочет, чтобы каждый цветок в букете имел не

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

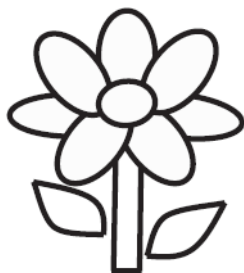
**Варианты ответов**



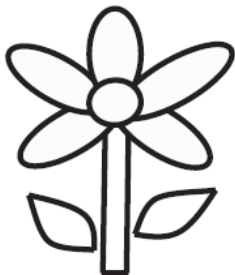
.



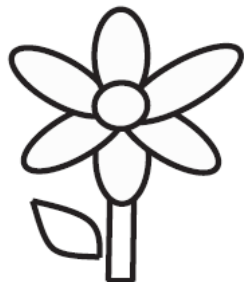
.



.



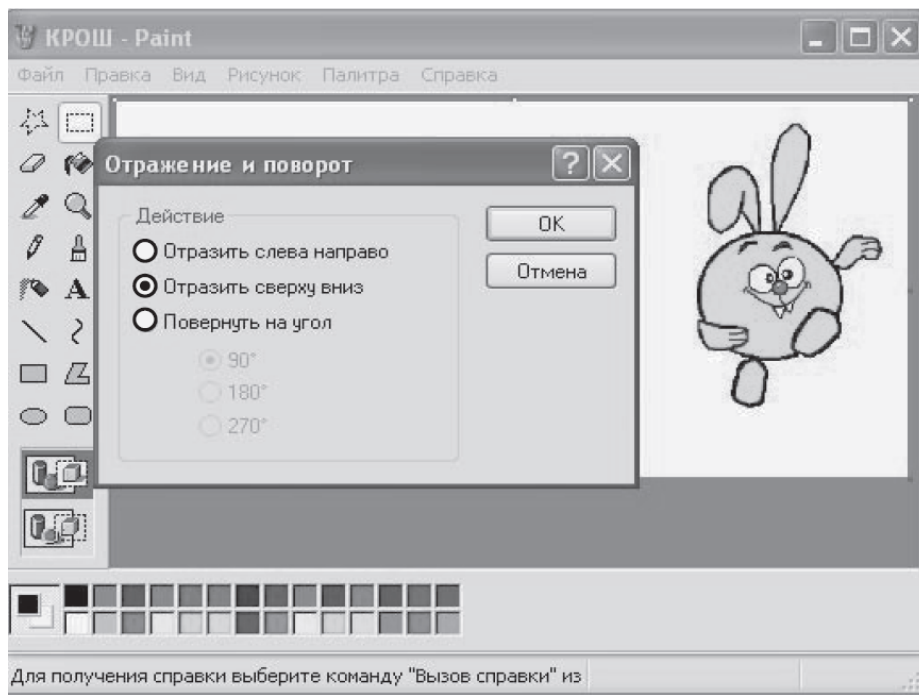
.



.

**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?

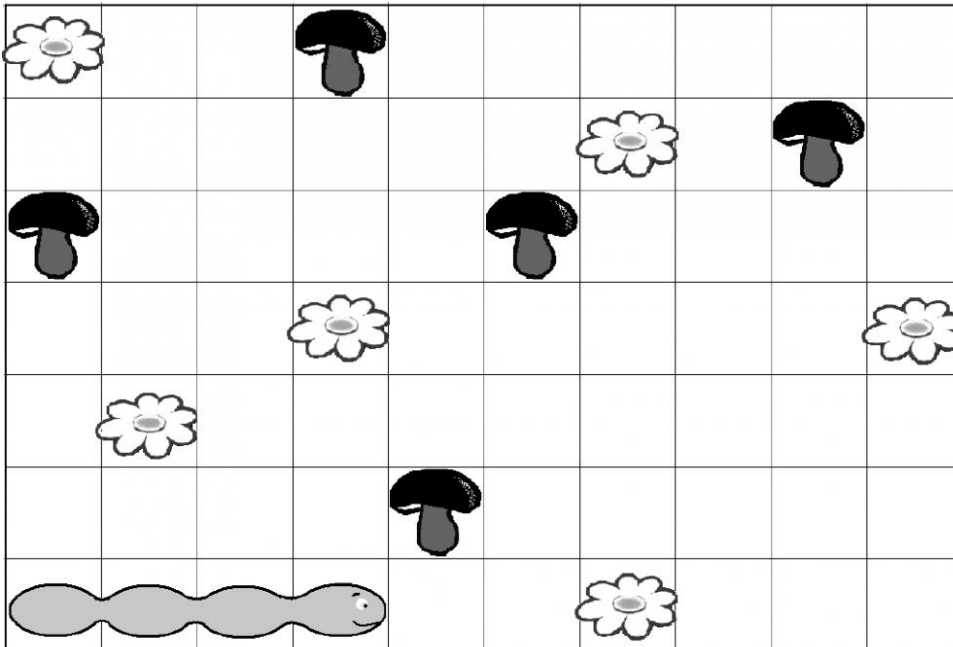
### Варианты ответов

- 2 и 5
- 2 и 4

- 3 и 5
- 3 и 4
- 1 и 5

**Вопрос 12**

Сколько клеток будет занимать змейка, после того как съест все цветы и грибы, если, съедая цветок, она вырастает на одну клетку, а, съедая гриб, на две?



**Варианты ответов**

- 14
- 16
- 18
- 20
- 21

**Вопрос 13**

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?

**Варианты ответов**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

**Вопрос 14**

На празднике у Саши кто-то съел весь праздничный пирог. Для того чтобы определить, кто это сделал, выполните алгоритм:

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?

**Варианты ответов**

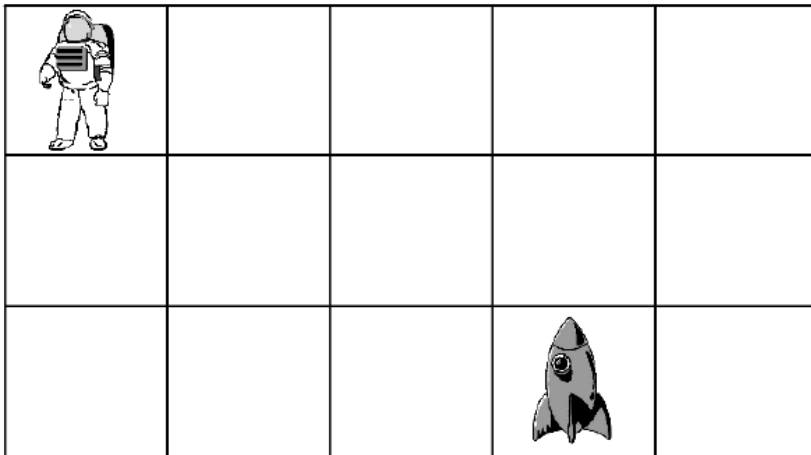
- Роман
- Павел



- 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.

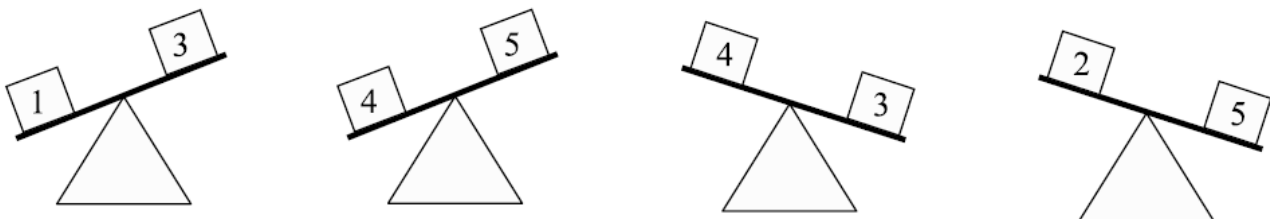
Какое число будет соответствовать имени Ангелина?

**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 P, если \$ = 3, @ = 2, а сумма чисел, окружающих букву K, 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 305635189186826168010400438383193104950455390159

Владелец Сутырин Илья Игоревич

Действителен с 03.04.2024 по 03.04.2025