



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«Информатика в играх и задачах»
для обучающихся 1-4 классов

Разработчик:
учителя информатики,
Коробова Екатерина Николаевна,
Мещанкина Виктория Александровна

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» для 1-4 классов (далее – Рабочая программа) является составной частью Основной образовательной программы начального общего образования и Адаптированной образовательной программой для обучающихся с ОВЗ соответствующей категории.

Программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» на основе требований ФОП, ФГОС к результатам освоения основной образовательной программы и Адаптированной образовательной программой для обучающихся с ОВЗ соответствующей категории.

Целью обучения по курсу внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» является:

- формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах действительности
- ознакомление с базовой системой понятий начального курса информатики
- развитие абстрактного, логического, алгоритмического мышления
- освоение знаний, составляющих основу информационной культуры
- овладение умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, этических норм работы с информацией, бережного отношения к техническим устройствам

Цели коррекционно-развивающей работы:

- восполнение пробелов в знаниях
- отработка наиболее сложных разделов программы
- работа по развитию высших психических функций и речи с обучающимися с ОВЗ
- коррекция пространственно-временных представлений у обучающихся с ОВЗ

Воспитательный потенциал курса внеурочной деятельности реализуется в единстве урочной и внеурочной деятельности.

Образовательная деятельность ОК ТБ направлена на становление культуры личности обучающихся на основе идеального конечного результата (далее ИКР) — **способности и готовности делать осознанный образовательный выбор и нести за него ответственность. Ответственное распоряжение собственной жизнью** как идеальный конечный результат, главное качество обучающегося ОК — это особый образ жизни человека. В основании такого образа жизни лежат **ценности и компетенции**, в общем виде обозначаемые как **культура саморазвития, культура созидания и культура взаимодействия.**

Культура саморазвития мы определяем как стремление и умение человека работать над собой, познавать новое, преодолевать трудности и собственную инерцию на пути постижения себя и открытия нового в мире.

Культура взаимодействия — гуманное отношение человека к человеку, включающее соблюдение норм вежливости, условных и общепринятых способов выражения доброго отношения друг к другу, форм приветствий, благодарности, извинений, правил поведения в общественных местах и т. п.

Культура созидания — это активный деятельностный процесс бесконечного развития, совершенствования и самореализации.

Целевыми ориентирами программы воспитания выступают:

- гражданско-патриотическое воспитание;
- духовно-нравственное воспитание;
- эстетическое воспитание;

- физическое воспитание;
- трудовое воспитание;
- экологическое воспитание;
- ценности научного познания.

Соединение трех культур создает условия для присвоения обучающимися **ценностей** в соответствии с целевыми ориентирами программы воспитания ОК ТБ:

1.	Культура саморазвития
	самоценность
	ценность развития
	ценность самореализации
	ценность познания
	ценность выбора
	достоинство как ценность
	духовно-нравственные ценности
	ценность эстетики (культуры и искусства)
2.	Культура взаимодействия:
	ценность сотрудничества
	ценность доверия
	ценность диалога
	ценность другого
	ценность договора
	ценность волонтерства
3.	Культура созидания:
	ценность жизни
	ценность гражданской культуры
	ценность труда
	ценность авторства
	ценность традиций
	ценность экологии
	ценность физического и эмоционального благополучия
	ценность творчества

Данная система ценностей встраивается в рамках урочной и внеурочной деятельности в 2-х контекстах:

- как обязательная воспитательная задача урока/ занятия внеурочной деятельности/коррекционно-развивающего курса

- как элемент рабочей программы воспитания

Ценность может быть заведена как самостоятельная ценностно-смысловая единица или в интеграции с другими ценностями в зависимости от целей и задач урока.

Периодичность и порядок текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по учебному предмету, курсу описаны в Положении о системе оценивания образовательных результатов обучающихся Частного общеобразовательного учреждения «Образовательный комплекс «Точка будущего».

Описание места внеурочного курса в учебном плане ОК ТБ

1. Предметная область – «Математика и информатика»
2. Период обучения – 4 года
3. Недельное и годовое количество часов:

Год обучения	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Всего часов за учебный год
2023–2024, 1 класс	1	33	33
2024–2025, 2 класс	1	34	34
2025–2026, 3 класс	1	34	34
2026–2027, 4 класс	1	34	34
Итого:			135

Перечень основной учебной литературы, учебно-методических материалов и ЭОР (ЦОР) для педагога:

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть I. Компьютер» для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст» для 2 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика» для 3-4 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронное методическое пособие для учителя "Азбука Роботландии: часть I. Компьютер, Содержание" для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронное методическое пособие для учителя "Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст" для 2 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронное методическое пособие для учителя "Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика " для 3-4 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

Перечень основной учебной литературы, учебно-методических материалов и ЭОР (ЦОР) для обучающихся:

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть I. Компьютер» для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст» для 2 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика» для 3-4 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс]

ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

Перечень основной учебной литературы, учебно-методических материалов и ЭОР (ЦОР) для родителей:

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть I. Компьютер" для 1 класса (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть II. Информация + Текст" для 2 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1–4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

▪ Электронный интерактивный учебник-лаборатория «Азбука Роботландии: часть III. Алгоритмы + Графика" для 3–4 класс (УМК Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. 1-4 кл.) [Электронный ресурс] / УМК по информатике, 2017. URL: [М: Азбука Роботландии \(robotlandia.ru\)](http://robotlandia.ru). (дата обращения: 08.06.23)

Раздел 1. Содержание внеурочного курса с учётом рабочей программы воспитания

Разделы, темы	Содержание учебной темы	Характеристика технологий адаптации учебного материала, методов и форм работы для обучающихся с особыми образовательными потребностями (формы, методы и приёмы)
1 класс		
Раздел I. Знакомство с Роботландией Тема 1. Техника безопасности.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 2. Икра по-роботландски. Словарь терминов, обозначения	«Икра»: информатика, компьютер, робот, алгоритм	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 3. Состав ПК. Устройства ввода/вывода	Устройства ввода, вывода, системный блок, моноблок, ноутбук, нетбук, тачпад, память, процессор	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 4. Знакомство с программами: Блокнот, Paint	Программа, текстовый редактор, графический редактор	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 5. Знакомство с Роботландией: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Раздел II. Тексты и курсоры Тема 6. Указатели и курсоры. Курсоры мыши	Клавиатура, указатель, текстовый курсор, курсоры мыши	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, индивидуальная работа
Тема 7. Текстовый курсор: клавиши BS и Del	Клавиши BS и Del	Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа

Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	Пробел, клавиша Enter, клавиши-стрелки	Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 9. Работаем в Блокноте		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 10. Тексты и курсоры: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Раздел III. Пиктограммы Тема 11. Что такое пиктограмма	Пиктограмма, пиксель	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 12. Разнообразие пиктограмм: компьютерный практикум		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 13. Пиктограммы на экране компьютера: тренажер	Перетаскивание	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 14. Пиктограммы. Редактор строки		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 15. Творческая работа в тетради: рисуем пиктограмму		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, индивидуальная работа
Раздел IV. Программа и её окно Тема 16. Как устроено окно	Окно, рабочий стол, папка, документ, программа, браузер	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения

Тема 17. Заголовок окна	Управляющие кнопки, Интернет, название окна, название программы, имя документа	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 18. Заголовок окна (продолжение)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 19. Меню и панели	Меню, виды меню: текстовое, кнопочное, графическое	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 20. Рабочая область, прокрутка, строка состояния	Рабочая область, прокрутка, строка состояния	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 21. Программа и её окно: зачетный класс	Мой компьютер, панель задач, активное и неактивное окно	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Раздел V. Меню		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 22. Знакомство с меню. Виды меню		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 23. Компьютерные меню	Компьютерные меню, интерфейс	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, упрощение учебной цели
Тема 24. Компьютерные меню: компьютерный практикум		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 25. Меню		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения

Тема 26. Меню программ, сложное меню	Меню программ, сложное меню	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, упрощение учебной цели
Тема 27. Творческая работа на выбор: рисуем меню, составляем меню		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Раздел VI. Повторение Тема 28. Состав ПК. Викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 29. Повторяем клавиатуру. Клавиатурный тренажер		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 30. Проект «Свой портрет»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 31. Проект «Собираем портрет класса» (совместная презентация)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 32. Защита работ		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 33. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
2 класс		
Раздел I. Информатика и информация	Информация, информатика	Технология визуальной поддержки и структурированного

Тема 1. Техника безопасности. Что такое информация?		обучения, применение компьютерных технологий
Тема 2. Словарь терминов, обозначения. Информационные процессы.	Обработка, передача, хранения	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 3. Знакомство с текстовым редактором	Текстовый редактор	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 4. Многострочный редактор: задания	Клавиши-курсоры, координата символа (строка, столбец)	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 5. Как получить информацию	Органы чувств, голос, мимика	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 6. Информационные процессы в нашей жизни (что можно делать с информацией).		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
Тема 7. Информационные процессы: компьютерный практикум		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	Клавиши BS, Enter и Del, пробел	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа,

		многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 9. Информатика и информация	Информатика, память компьютера	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 10. Повторение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Раздел II. Хранение информации. Списки. Тема 11. Где хранится информация	Клетка, ядро, молекула ДНК	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 12. Хранение информации в ПК. Носители информации	Носители информации	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 13. Хранение информации в ПК. Биты, байты	Компьютер, ОЗУ, биты, байты	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 14. Хранение информации: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 15. Списки, использование списков	Список	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Раздел III. Хранение информации. Таблицы Тема 16. Таблицы	Таблица, ячейка, заголовок, строка, столбец, размер таблицы	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, многократное повторение
Тема 17. Таблицы (продолжение)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 18. Использование таблиц	Таблица сложения, таблица умножения, пиксель, таблица пикселей, разрешение экрана	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 19. Использование таблиц. Задание – зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 20. Творческое задание «Создаем таблицу в Word (форматирование таблицы)». Повторение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 21. Таблицы: зачетный класс, тестирование		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Раздел IV. Хранение информации. Деревья Тема 22. Иерархия: компьютерный практикум (1-3 задания, зачет)	Иерархия	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 23. Дерево в виде лесенки. Иерархия компьютерных папок.	Классификация	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 24. Иерархия: компьютерный практикум		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 25. Иерархия: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, упрощение учебной цели
Раздел V. Повторение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 26. 1 тур: Информация		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 27. 2 тур: Списки		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 28. 3 тур: Таблицы		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели

Тема 29. 4 тур: Деревья		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 30. Проект «Расскажи о себе: автопортрет, текст»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 31. Проект «Расскажи о себе: таблица, схема, список»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 32. Защита работ, рефлексия (доска Padlet, Linoit)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 33. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 34. Обобщение		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения
3 класс		
Раздел I. Основы графики и исполнители		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных
Тема 1. Техника безопасности.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных

Тема 2. Понятие графики, виды графики, графического редактора	Графика, виды графики, графический редактор, исполнитель	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 3. Словарь терминов, обозначения. Основные операции в ГР	Основные операции в ГР: копирование, выделение, перенос	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 4. Компьютерный практикум «Основы графики»: задания 2, 3, 6.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 5. Компьютерный практикум: «Основы графики»: задания 8, 9, 10		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 6. Графика: слои, преобразования (растяжения, сжатия)	Слои, преобразования (растяжения, сжатия)	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 7. Графика: слои, преобразования	Отражения, повороты, наклоны	Технология визуальной поддержки и структурированного

(отражения, повороты, наклоны)		обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 8. Компьютерный практикум Творческое задание «Пузырёк воздуха»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 9. Компьютерный практикум Творческое задание «Стеклянная кнопка»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 10. Компьютерный практикум Творческое задание «Учимся аккуратно вырезать объект»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 11. Компьютерный практикум Творческое задание «Силуэтный 2-d пейзаж»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 12. Повторение (по теме раздела) 2 урок, зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение

		компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Раздел II. Компьютерные презентации Тема 13. Основные понятия, программа PowerPoint	Компьютерная презентация, программа для создания презентаций PowerPoint, слайд, макет, режимы просмотра, окно приложения PowerPoint	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 14. Требования к презентациям, примеры	Фон, параметры шрифта, выравнивание	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 15. Алгоритм создания презентаций	Шаблон, дизайн презентации, параметры автофигуры, надписи, объекта WordArt	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 16. Компьютерный практикум: Виды информации		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 17. Компьютерный практикум: Виды информации (продолжение)		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, многократное повторение

Тема 18. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 19. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 20. Защита работ		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Раздел III. Текстовый редактор Word Тема 21. Основные понятия, программа Word	Текстовый редактор, символ, слово, строка, абзац, текст, документ	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 22. Меню, окно программы	Меню, окно программы Word	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 23. Правила набора текста (знаки препинания, скобки). Заголовки		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное

		повторение, упрощение учебной цели
Тема 24. Компьютерный практикум: текст по образцу	Редактирование	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 25. Красная строка, способы выравнивания, параметры шрифта	Красная строка, способы выравнивания, параметры шрифта	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 26. Компьютерный практикум: форматирование текста	Форматирование	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 27. Вставка рисунков, обтекание	Расположение, обтекание	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 28. Вставка таблиц, способы выравнивания		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 29. Списки. Виды списков	Маркированный, нумерованный список	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение

		компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 30. Компьютерный практикум: зачетный класс		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, упрощение учебной цели
Раздел IV. Повторение Тема 31. Повторяем графику		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 32. Повторяем компьютерные презентации		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 33. Повторяем текстовый редактор		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 34. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
4 класс		
Раздел I. Алгоритмы Тема 1. Техника безопасности.		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения

Тема 2. Что такое алгоритм. Три способа записи алгоритма	Алгоритм, графический, текстовый, блок-схема	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 3. Виды алгоритма	Линейный, с условием, с повторением, служебные слова	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 4. Исполнитель, среда исполнителя	Исполнитель, среда исполнителя	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 5. Знакомство с ЯП Scratch	Язык программирования, исполнитель Кот	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 6. ЯП Scratch: первая программа	Движение со звуком	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 7. ЯП Scratch: Повороты и направления	Повороты, направления, отражение	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа,

		многократное повторение
Тема 8. ЯП Scratch: Спрайты и сцены	Спрайты и сцены	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 9. ЯП Scratch: действия со спрайтом – масштабирование, вращение, анимация	Масштабирование, вращение, анимация	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 10. ЯП Scratch: процедуры	Процедуры	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 11. ЯП Scratch: процедуры		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 12. ЯП Scratch: события в жизни исполнителей	Алгоритм создания события	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий

Тема 13. ЯП Scratch: Творческий проект		Технология визуальной поддержки
Тема 14. ЯП Scratch: Творческий проект		Технология визуальной поддержки
Тема 15. ЯП Scratch: Защита проектов		Технология визуальной поддержки
Раздел II. Компьютерная графика Тема 16. Творческая работа на заданную тему		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 17. Творческая работа на свободную тему		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 18. Графика: линии, фигуры, текст Компьютерный практикум: прямые	Линия (кривая), фигуры, текст, шрифты	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 19. Компьютерный практикум: кривые		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 20. Компьютерный практикум: фигуры		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 21. Компьютерный практикум: надписи, текст в графике		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа,

		многократное повторение
Тема 22. Компьютерный практикум: смешанные композиции	Композиция	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение, упрощение учебной цели
Тема 23. Графика: цвета, заливки, рисование	Свет, основной и дополнительные цвет, цветовой круг, цветовой тон, насыщенность, заливка	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 24. Компьютерный практикум: заливка		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 25. Компьютерный практикум: рисование		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 26. Компьютерный практикум: штамп	Штамп	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 27. Компьютерный практикум: градиент		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение

		компьютерных технологий, индивидуальная работа, многократное повторение
Тема 28. Графика: обработка изображений, эффекты	Фотокамера, состав камеры, обработка изображений, кадрирование, золотое сечение, правило третей	Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Раздел III. Повторение Тема 29. Презентация в Power Point. Основные требования		Технология визуальной поддержки и структурированного обучения, применение компьютерных технологий
Тема 30. Творческий проект - презентация на выбранную тему		Применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 31. Творческий проект - презентация на выбранную тему		Технология визуальной поддержки, применение компьютерных технологий
Тема 32. Творческий проект - презентация на выбранную тему		Технология визуальной поддержки, применение компьютерных технологий, индивидуальная работа
Тема 33. Защита работ		Технология визуальной поддержки
Тема 34. Итоговая викторина		Технология визуальной поддержки

Раздел 2. Планируемые результаты освоения учебного предмета, учебного курса, учебного модуля в том числе с учётом рабочей программы воспитания

1. Личностные образовательные результаты

Личностные результаты направлены на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию

2. Метапредметные образовательные результаты

Перечень межпредметных понятий

АДЕКВАТНОСТЬ – соответствие, равенство, эквивалентность; в теории познания соответствие, сходство идеального образа и объекта.

АКТУАЛИЗАЦИЯ – превращение возможностей (потенций) в действительность.

АКТУАЛЬНЫЙ – существующий в действительности; противоположное – потенциальный.

АНАЛИЗ – процедура мысленного разложения целого на составные части; противоположное – синтез.

АНАЛОГИЯ - умозаключение, в котором на основе сходства предметов в одних отношениях делается предположительный вывод об их сходстве в других отношениях; аналогия является источником гипотез.

АТРИБУТ– необходимое, существенное, неотъемлемое свойство объекта, без которого он не может ни существовать, ни мыслиться; противоположное – акциденция.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ – процессы обмена веществом, энергией, информацией, деятельностью и т. п.

ВИДИМОСТЬ – момент обманчивости в восприятии тех или иных явлений.

ВИД И РОД (в логике) – понятия, выражающие отношения между классами предметов; вид как класс входит в род.

ДОСТОВЕРНОСТЬ – характеристика знания, истинность или ложность которого доказана; противоположное – проблематичность.

ЕДИНИЧНОЕ – индивидуальное, неповторимое, уникальное; совокупность характеристик, отличающих данное явление от других.

ЕДИНОЕ И МНОГОЕ – понятия, выражающие соотношения общей основы (единое) и разнообразия бытия (многое).

ЗАКОНОМЕРНОСТЬ – объективная, повторяющаяся при определенных условиях существенная связь явлений в природе и обществе.

ЗНАК – явление, выступающее в качестве представителя и заместителя других явлений; смысловое значение знака содержит информацию об обозначаемых явлениях.

ЗНАНИЕ – результат процесса познания действительности; знаково оформленная система идеальных образов.

ЗНАЧЕНИЕ И СМЫСЛ – понятия, фиксирующие обозначаемый знаком класс предметов и информацию о нем.

ИДЕАЛ – образ совершенства, выступающий в качестве цели.

ИДЕАЛИЗАЦИЯ – мысленное конструирование понятий об объектах, не существующих и не осуществимых в действительности, но таких, для которых имеются прообразы в реальном мире.

ИДЕЯ – форма постижения в мысли явлений, включающая в себя сознание цели и проекции дальнейшего познания и практического преобразования мира.

ИЛЛЮЗИЯ – искаженное восприятие действительности.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ – неповторимое своеобразие какого-либо явления, в том числе отдельного человека.

ИНТЕЛЛЕКТ – мыслительная (умственная) способность человека; может отождествляться с рассудком, разумом и интуицией.

ИСТИНА – адекватное отражение объекта познающим субъектом, верное отражение действительности; противоположное – заблуждение.

КАТЕГОРИЯ – предельно общее, фундаментальное понятие философии.

КАЧЕСТВО – то, что характеризует природу вещи, ее принадлежность к определенному классу предметов.

КЛАСС (логический) – понятие, обозначающее множество предметов, удовлетворяющее каким-либо условиям или признакам.

ЛОГИКА – наука о мышлении, исследующая общезначимые формы и средства мысли; является основой логического (дискурсивного) познания.

МЕТОД – путь исследования, способ достижения цели, совокупность приемов и операций практического и теоретического освоения действительности.

МЫШЛЕНИЕ – способность к познанию через понятия, высшая форма постижения человеком действительности путем обобщения сущностных и отношений предметов и явлений.

ОБРАЗ – одно из основных понятий теории познания, характеризующее результат познавательной деятельности субъекта.

ОБЪЕКТ – то, что противостоит субъекту, на что направлена его предметно-практическая и познавательная деятельность.

ПОНЯТИЕ – форма логического мышления, образ, фиксирующий общие и существенные признаки и свойства предметов и явлений и отношения между ними.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ – восстановление памятью образа ранее воспринятого предмета или явления, а также создание образа путем воображения.

ПРИНЦИП – в философии то же, что и основание, т. е. то, что лежит в основе некоторой совокупности фактов и знаний. Принцип – это основополагающее понятие, позволяющее объединить законы той или другой научной дисциплины в единую систему знаний.

ПРОБЛЕМА – объективно возникающий в ходе развития познания вопрос или целостный комплекс вопросов, решение которых представляет существенный практический или теоретический интерес.

ПРОГРЕСС – переход от низшего, менее совершенного уровня к более высокому.

РАЗВИТИЕ – необратимое, закономерное, направленное, качественное изменение материальных и идеальных объектов. Развитие характеризуется специфическим объектом, механизмом, источником, формами и направленностью.

дает новые идеи, выходящие за пределы сложившихся систем знания.

РЕФЛЕКСИЯ – принцип человеческого мышления, направляющий его на осмысление и осознание собственных форм и предпосылок; предметное рассмотрение самого знания, критический анализ его содержания и методов познания; деятельность самопознания, раскрывающая внутреннее строение и специфику духовного мира человека.

СИНТЕЗ – соединение различных элементов в единое целое, выполняемое в процессе познания и практической деятельности.

СИСТЕМА – совокупность элементов, находящихся в отношениях и связях между собой и образующих определенную целостность, единство.

СТРУКТУРА – строение и внутренняя форма организации системы, выступающая как единство устойчивых взаимосвязей между ее элементами, а также законов данных взаимосвязей. Структура – неотъемлемый атрибут всех реально существующих объектов и систем.

СУБЪЕКТ – носитель предметно-практической деятельности и познания (индивид или социальная группа), источник активности, направленной на объект.

ТЕНДЕНЦИЯ - направление развития какого-либо явления или процесса.

УМОЗАКЛЮЧЕНИЕ – логическая форма получения выводного знания, рассуждение, в ходе которого из одного или нескольких суждений, называемых посылками, выводится новое суждение (заключение или следствие), логически вытекающее из посылок. Переход от посылок к заключению всегда совершается по какому-либо правилу логики (правилу вывода).

ФАКТ – событие, которое было или есть на самом деле.

ЦЕЛЬ – идеально, деятельностью мышления положенный результат, ради достижения которого предпринимаются те или иные действия; идеально-побуждающий мотив деятельности.

ЯЗЫК – система знаков, служащая средством человеческого общения, мышления и выражения.

Перечень универсальных учебных действий

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно
- запоминать и систематизировать информацию

По отношению к обучающимся с ЗПР предметом особого коррекционного внимания является формирование приемов мыслительной деятельности и соответствующих логических операций, обусловленное сниженным уровнем развития словесно-логических форм мышления.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта)
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой

По отношению к обучающимся с ЗПР особую значимость представляет расширение коммуникативного репертуара подростка, формирование навыков гибкости общения, соотносимых с контекстом социально-коммуникативной ситуации, развитие речевых компетенций и связной речи.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения

- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей

▪ оценивать соответствие результата цели и условиям. Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации

По отношению к обучающимся с ЗПР саморегуляция познавательной деятельности, поведения и эмоционального реагирования является предметом особого коррекционного внимания. Формирование саморегуляции у обучающихся с ЗПР является обязательным сквозным направлением в образовательном и коррекционном процессе.

3. Образовательные результаты внеурочного курса

1 класс

- Знать понятия: курсор, пиктограмма, окно, меню
- Уметь называть состав ПК
- Уметь запускать программы Paint, Блокнот, учебник Роботландии
- Уметь определять назначение пиктограмм
- Отличать виды курсоров, меню

2 класс

- Уметь называть состав ПК
- Знать понятия: информация, информационные процессы, носитель информации, бит, байт, таблица
- Уметь запускать программы Word, учебник Роботландии
- Уметь создавать таблицу и список
- Отличать носители информации

3 класс

- Уметь приводить примеры графических редакторов
- Знать понятия: графический редактор, информация, список
- Уметь запускать программы Paint.net, Power Point, Word, Paint, учебник Роботландии
- Уметь создавать простую презентацию, таблицу, вставлять рисунок (изображение) в электронный документ, анимировать объект в презентации
- Различать виды информации (по способу восприятия)

4 класс

- Знать понятия: алгоритм, исполнитель, СКИ, среда исполнителя, блок-схема, ЯП
- Различать способы записи алгоритма, уметь приводить примеры
- Отличать виды алгоритмов, уметь приводить примеры
- Уметь запускать программы Scratch, Paint.net, Power Point, Paint, учебник Роботландии
- Уметь создавать презентацию по критериям, простую программу в среде Scratch, работать с инструментами и создавать объект по заданному образцу в программе Paint.net

**Направления проектной и учебно-исследовательской деятельности обучающихся
с указанием тематики проектов**

Творческое направление:

- Проект «Портрет класса», 1 класс
- «Расскажи о себе», 2 класс
- «Хобби», 3 класс
- «Мой класс», 3 класс
- «Моя семья», 3 класс
- «Анимированная авторская история» на Scratch
- Творческая работа на свободную тему (Paint, Paint.net, Scratch)
- Анимированная сказка в Power Point на новый лад (выбор сказки самостоятельно)

Раздел 3. Тематическое планирование с указанием количества часов, в том числе с учетом рабочей программы воспитания, отводимых на освоение каждой темы

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ ²⁴	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
1 класс				
Раздел I. Знакомство с Роботландией Тема 1. Техника безопасности.	5	5	индивидуальная фронтальная	Компьютер. Азбука Роботландии
Тема 2. Икра по-роботландски. Словарь терминов, обозначения	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 3. Состав ПК. Устройства ввода/вывода	1	*	индивидуальная фронтальная групповая	
Тема 4. Знакомство с программами: Блокнот, Paint	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 5. Знакомство с Роботландией: зачетный класс	1	*	групповая	
Раздел II. Тексты и курсоры Тема 6. Указатели и курсоры. Курсоры мыши	5	5	фронтальная	
Тема 7. Текстовый курсор: клавиши BS и Del	1	*	индивидуальная	
Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 9. Работаем в Блокноте	1	*	индивидуальная	

			фронтальная	
Тема 10. Тексты и курсоры: зачетный класс	1	*	индивидуальная	
Раздел III. Пиктограммы				
Тема 11. Что такое пиктограмма	5	5	фронтальная	
Тема 12. Разнообразие пиктограмм: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 13. Пиктограммы на экране компьютера: тренажер	1	*	индивидуальная	
Тема 14. Пиктограммы. Редактор строки	1	*	фронтальная	
Тема 15. Творческая работа в тетради: рисуем пиктограмму	1	*	индивидуальная	
Раздел IV. Программа и её окно				
Тема 16. Как устроено окно	6	6	фронтальная	
Тема 17. Заголовок окна	1	*	фронтальная	
Тема 18. Заголовок окна (продолжение)	1		фронтальная	
Тема 19. Меню и панели	1	*	фронтальная	
Тема 20. Рабочая область, прокрутка, строка состояния	1	*	фронтальная	
Тема 21. Программа и её окно: зачетный класс	1	*	индивидуальная фронтальная	
Раздел V. Меню				
Тема 22. Знакомство с меню. Виды меню	6	6	фронтальная	
Тема 23. Компьютерные меню	1	*	фронтальная	
Тема 24. Компьютерные меню: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 25. Меню	1	*	фронтальная	

Тема 26. Меню программ, сложное меню	1	*	фронтальная	
Тема 27. Творческая работа на выбор: рисуем меню, составляем меню	1	*	индивидуальная	
Раздел VI. Повторение Тема 28. Состав ПК. Викторина	6	6	индивидуальная групповая	
Тема 29. Повторяем клавиатуру. Клавиатурный тренажер	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 30. Проект «Свой портрет»	1	*	индивидуальная	
Тема 31. Проект «Собираем портрет класса» (совместная презентация)	1	*	групповая	
Тема 32. Защита работ	1	*	индивидуальная	
Тема 33. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Итого:	33	33		

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ ²⁴	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
2 класс				
Раздел I. Информатика и информация Тема 1. Техника безопасности. Что такое информация?	10	10	индивидуальная фронтальная	Информация+Текст. Азбука Роботландии

Тема 2. Словарь терминов, обозначения. Информационные процессы.	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 3. Знакомство с текстовым редактором	1	*	индивидуальная фронтальная групповая	
Тема 4. Многострочный редактор: задания	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 5. Как получить информацию	1	*	групповая	
Тема 6. Информационные процессы в нашей жизни (что можно делать с информацией).	1	*	фронтальная	
Тема 7. Информационные процессы: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 8. Набор текста: компьютерный практикум	1	*	индивидуальная	
Тема 9. Информатика и информация	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 10. Повторение	1	*	индивидуальная	
Раздел II. Хранение информации. Списки. Тема 11. Где хранится информация	5	5	фронтальная	
Тема 12. Хранение информации в ПК. Носители информации	1	*	индивидуальная	
Тема 13. Хранение информации в ПК. Биты, байты	1	*	индивидуальная	
Тема 14. Хранение информации: зачетный класс	1	*	фронтальная	
Тема 15. Списки, использование списков	1	*	индивидуальная	

Раздел III. Хранение информации. Таблицы Тема 16. Таблицы	6	6	фронтальная	
Тема 17. Таблицы (продолжение)	1	*	фронтальная	
Тема 18. Использование таблиц	1	*	фронтальная	
Тема 19. Использование таблиц. Задание – зачетный класс	1	*	фронтальная	
Тема 20. Творческое задание «Создаем таблицу в Word (форматирование таблицы)». Повторение	1	*	фронтальная	
Тема 21. Таблицы: зачетный класс, тестирование	1	*	индивидуальная фронтальная	
Раздел IV. Хранение информации. Деревья Тема 22. Иерархия: компьютерный практикум (1–3 задания, зачет)	4	4	индивидуальная	
Тема 23. Дерево в виде лесенки. Иерархия компьютерных папок.	1	*	фронтальная	
Тема 24. Иерархия: компьютерный практикум	1	*		
Тема 25. Иерархия: зачетный класс	1	*	индивидуальная	
Раздел V. Повторение	9	9	фронтальная	
Тема 26. 1 тур: Информация				
Тема 27. 2 тур: Списки	1	*	фронтальная	
Тема 28. 3 тур: Таблицы	1	*	фронтальная	
Тема 29. 4 тур: Деревья	1	*	фронтальная	

Тема 30. Проект «Расскажи о себе: автопортрет, текст»	1	*	индивидуальная	
Тема 31. Проект «Расскажи о себе: таблица, схема, список»	1	*	групповая	
Тема 32. Защита работ, рефлексия (доска Padlet, Linoit)	1	*	индивидуальная	
Тема 33. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Тема 34. Обобщение	1	*		
Итого:	34	34		

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ ²⁴	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
3 класс				
Раздел I. Основы графики и исполнители	12	12	индивидуальная фронтальная	Алгоритмы+Графика. Азбука Роботландии
Тема 1. Техника безопасности.	1	*	фронтальная	
Тема 2. Понятие графики, виды графики, графического редактора	1	*	индивидуальная фронтальная групповая	
Тема 3. Словарь терминов, обозначения. Основные операции в ГР	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 4. Компьютерный практикум «Основы графики»: задания 2, 3, 6.	1	*	индивидуальная фронтальная	

Тема 5. Компьютерный практикум: «Основы графики»: задания 8, 9, 10	1	*	индивидуальная	
Тема 6. Графика: слои, преобразования (растяжения, сжатия)	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 7. Графика: слои, преобразования (отражения, повороты, наклоны)	1	*	индивидуальная	
Тема 8. Компьютерный практикум Творческое задание «Пузырёк воздуха»	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 9. Компьютерный практикум Творческое задание «Стеклянная кнопка»	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 10. Компьютерный практикум Творческое задание «Учимся аккуратно вырезать объект»	1	*	индивидуальная	
Тема 11. Компьютерный практикум Творческое задание «Силуэтный 2-d пейзаж»	1	*	индивидуальная	
Тема 12. Повторение (по теме раздела) 2 урок, зачетный класс	1	*	фронтальная индивидуальная	
Раздел II. Компьютерные презентации Тема 13. Основные понятия, программа Power Point	8	8	фронтальная	
Тема 14. Требования к презентациям, примеры	1	*	фронтальная	
Тема 15. Алгоритм создания презентаций	1	*	индивидуальная	

Тема 16. Компьютерный практикум: Виды информации	1	*	индивидуальная	
Тема 17. Компьютерный практикум: Виды информации (продолжение)	1	*	индивидуальная	
Тема 18. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»	1	*	индивидуальная групповая	
Тема 19. Творческая работа: «Хобби, мой класс, моя семья»	1	*	индивидуальная групповая	
Тема 20. Защита работ	1	*	индивидуальная	
Раздел III. Текстовый редактор Word Тема 21. Основные понятия, программа Word	10	10	фронтальная	
Тема 22. Меню, окно программы	1	*	фронтальная	
Тема 23. Правила набора текста (знаки препинания, скобки). Заголовки	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 24. Компьютерный практикум: текст по образцу	1	*	индивидуальная	
Тема 25. Красная строка, способы выравнивания, параметры шрифта	1	*	фронтальная	
Тема 26. Компьютерный практикум: форматирование текста	1	*	индивидуальная	
Тема 27. Вставка рисунков, обтекание	1	*	индивидуальная	
Тема 28. Вставка таблиц, способы выравнивания	1	*	индивидуальная групповая	
Тема 29. Списки. Виды списков	1	*	индивидуальная фронтальная	

Тема 30. Компьютерный практикум: зачетный класс	1	*	индивидуальная фронтальная	
Раздел IV. Повторение Тема 31. Повторяем графику	4	4	групповая	
Тема 32. Повторяем компьютерные презентации	1	*	фронтальная	
Тема 33. Повторяем текстовый редактор	1	*	групповая	
Тема 34. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Итого:	34	34		

Разделы, темы	Кол-во часов	Кол-во часов с учётом адаптации учебного материала к возможностям детей с ОВЗ ²⁴	Формы проведения занятий	ЦОР, ЭОР, используемые для изучения раздела, темы
4 класс				
Раздел I. Алгоритмы Тема 1. Техника безопасности.	15	15	индивидуальная фронтальная	Скретч. Азбука Роботландии
Тема 2. Что такое алгоритм. Три способа записи алгоритма	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 3. Виды алгоритма	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 4. Исполнитель, среда исполнителя	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 5. Знакомство с ЯП Scratch	1	*	фронтальная	

Тема 6. ЯП Scratch: первая программа	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 7. ЯП Scratch: Повороты и направления	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 8. ЯП Scratch: Спрайты и сцены	1	*	фронтальная индивидуальная	
Тема 9. ЯП Scratch: действия со спрайтом – масштабирование, вращение, анимация	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 10. ЯП Scratch: процедура	1		индивидуальная	
Тема 11. ЯП Scratch: процедура	1	*	фронтальная	
Тема 12. ЯП Scratch: события в жизни исполнителей	1	*	индивидуальная	
Тема 13. ЯП Scratch: Творческий проект	1	*	индивидуальная	
Тема 14. ЯП Scratch: Творческий проект	1	*	фронтальная	
Тема 15. ЯП Scratch: Защита проектов	1	*	индивидуальная	
Раздел II. Компьютерная графика Тема 16. Творческая работа на заданную тему	13	13	фронтальная	Алгоритмы+Графика. Азбука Роботландии
Тема 17. Творческая работа на свободную тему	1	*	фронтальная	

Тема 18. Графика: линии, фигуры, текст Компьютерный практикум: прямые	1	*	фронтальная	
Тема 19. Компьютерный практикум: кривые	1	*	фронтальная	
Тема 20. Компьютерный практикум: фигуры	1	*	фронтальная	
Тема 21. Компьютерный практикум: надписи, текст в графике	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 22. Компьютерный практикум: смешанные композиции	1	*	фронтальная	
Тема 23. Графика: цвета, заливки, рисование	1	*	фронтальная	
Тема 24. Компьютерный практикум: заливка	1	*	индивидуальная	
Тема 25. Компьютерный практикум: рисование	1	*	индивидуальная	
Тема 26. Компьютерный практикум: штамп	1	*	индивидуальная фронтальная	
Тема 27. Компьютерный практикум: градиент	1	*	индивидуальная	
Тема 28. Графика: обработка изображений, эффекты	1	*	индивидуальная групповая	
Раздел III. Повторение Тема 29. Презентация в	6	6	фронтальная	

Power Point. Основные требования				
Тема 30. Творческий проект - презентация на выбранную тему	1	*	групповая индивидуальная	
Тема 31. Творческий проект - презентация на выбранную тему	1	*	групповая индивидуальная	
Тема 32. Творческий проект - презентация на выбранную тему	1	*	индивидуальная	
Тема 33. Защита работ	1	*	индивидуальная	
Тема 34. Итоговая викторина	1	*	групповая	
Итого:	34	34		

