

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа-детский сад № 14»
город Первоуральск Свердловской области, улица Совхоз Первоуральский, 1 А
тел./факс: 8 (3439) 299234
E-mail: school-garden14@mail.ru

ПРИНЯТА решением педагогического совета МАОУ НШ-ДС № 14 протокол № 1 от 28.08.2026г.	СОГЛАСОВАНА Решением Совета родителей МАОУ НШ-ДС № 14 протокол № 1 от 31.08.2026г.	УТВЕРЖДЕНА приказом директора МАОУ НШ-ДС № 14 от 01.09.2026 г. № 245 од/об
--	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Информатика»

для 2-4 классов

Составитель: Смердова Ж.М
учитель начальных классов

Первоуральск, 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Планета информатики» («Развитие информационной культуры») для 2-4 класса составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, и программы воспитания.

Планируемые результаты включают личностные, метапредметные результаты за период обучения.

В тематическом планировании описывается программное содержание по выделенным содержательным линиям, раскрывается характеристика деятельности.

Целями изучения курса являются:

- формирование основ информационно - коммуникационной компетентности, овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

ОСНОВНЫЕ СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Планета информатики»

Содержание курса внеурочной деятельности «Планета информатики» направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на занятиях.

Содержание обучения раскрывается через модули. Предлагаемая программа отражает вариант конкретизации требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования по предметной области «Технология» и обеспечивает обозначенную в нём содержательную составляющую по данному учебному предмету.

В соответствии с требованиями времени и инновационными установками отечественного образования, обозначенными во ФГОС НОО, данная программа обеспечивает реализацию обновлённой концептуальной идеи учебного предмета «Технология». Её особенность состоит в формировании у обучающихся социально ценных качеств, креативности и общей культуры личности. Новые социально-экономические условия требуют включения кружка в данный процесс, занятия факультатива «Планета информатики» обладают большими специфическими резервами для решения данной задачи, особенно на уровне начального образования. В частности, курс «Планета информатики» обладает возможностями в укреплении фундамента для развития умственной деятельности обучающихся начальных классов.

Задачами данного курса являются:

- формирование общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);
- овладение приёмами организации информации и планирования деятельности;
- формирование представлений о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- формирование первоначального представления о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.

- овладение навыками работы с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- овладение навыками поиска и обработки информации в Интернете;
- углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для основной учебной деятельности
- развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, используя знания компьютерных технологий, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- расширение культурного кругозора, развитие способности творческого использования полученных знаний и умений в практической деятельности;
- развитие познавательных психических процессов и приёмов умственной деятельности посредством включения мыслительных операций в ходе выполнения практических заданий;
- развитие гибкости и вариативности мышления, способностей к изобретательской деятельности.
- развитие социально ценных личностных качеств: организованности, аккуратности, добросовестного и ответственного отношения к работе, взаимопомощи, волевой саморегуляции, активности и инициативности;
- воспитание интереса и творческого отношения к продуктивной созидательной деятельности, мотивации успеха и достижений, стремления к творческой самореализации;
- воспитание положительного отношения к коллективному труду, применение правил культуры общения, проявление уважения к взглядам и мнению других людей.

Форма организации образовательной деятельности – факультатив.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

2-4 КЛАСС

Тема № 1 Компьютерная безопасность и устройство компьютера.

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что обучающиеся будут делать на кружке. Компьютер и его устройства. Работа с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики».

Тема № 2 Юный компьютерный художник.

Графический редактор Paint. Работа с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Тема № 3 Мастер печатных дел.

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Тема № 4 Мастер презентации.

Редактор Power Point. Работа с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Планета информатики»**

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения курса внеурочной деятельности в начальной школе у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты при реализации основных направлений воспитательной деятельности:

гражданско-патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

- 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

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.

эстетическое воспитание:

- проявление уважительного отношения и интереса к художественной культуре, к различным видам искусства, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, готовность выражать своё отношение в разных видах художественной деятельности;

физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);

- бережное отношение к физическому и психическому здоровью;

трудовое воспитание:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;

экологическое воспитание:

- бережное отношение к природе, осознание проблем взаимоотношений человека и животных, отражённых в литературных произведениях;

- неприятие действий, приносящих ей вред;

ценности научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

- интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути

достижения индивидуального и коллективного благополучия;

- сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения курса внеурочной деятельности во втором классе у обучающегося будут сформированы следующие познавательные универсальные учебные действия.

Базовые логические действия:

- ориентироваться в терминах, используемых в работе с компьютером (в пределах изученного);
- воспринимать и использовать предложенную инструкцию (устную, графическую);

Базовые исследовательские действия:

- анализировать устройство простых изделий по образцу, рисунку, выделять основные и второстепенные составляющие конструкции;
- сравнивать отдельные изделия (конструкции), находить сходство и различия в их устройстве.

Работа с информацией:

- воспринимать информацию (представленную в объяснении учителя), использовать её в работе;
- понимать и анализировать простейшую знаково-символическую информацию (схема, рисунок) и строить работу в соответствии с ней.

К концу обучения во втором классе у обучающегося формируются **коммуникативные** универсальные учебные действия.

Общение:

- участвовать в коллективном обсуждении: высказывать собственное мнение, отвечать на вопросы, выполнять правила этики общения: уважительное отношение к одноклассникам, внимание к мнению другого;

строить несложные высказывания, сообщения в устной форме (по содержанию изученных тем).

Совместная деятельность:

- проявлять положительное отношение к включению в совместную работу, к простым видам сотрудничества;
- принимать участие в парных, групповых, коллективных видах работы, в процессе изготовления изделий осуществлять элементарное сотрудничество.

К концу обучения во втором классе у обучающегося формируются **регулятивные** универсальные учебные действия.

Самоорганизация:

- принимать и удерживать в процессе деятельности предложенную учебную задачу;
- действовать по плану, предложенному учителем, работать с опорой на графическую инструкцию, принимать участие в коллективном построении простого плана действий;
- понимать и принимать критерии оценки качества работы, руководствоваться ими в процессе анализа и оценки выполненных работ;

Самоконтроль:

организовывать свою деятельность: производить подготовку к занятию рабочего места, поддерживать на нём порядок в течение занятия, производить необходимую уборку по окончании работы;
выполнять несложные действия контроля и оценки по предложенным критериям.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения в 2 классе обучающийся научится:

- работать в редакторах MS Paint, Power Point 2007 и 2010, MS Word 2007 и 2010;
- печатать простые тексты, вставлять рисунки в текст;
- раскрашивать рисунки, составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
- изготавливать простые презентации из картинок или фотографий с добавлением анимационных картинок.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов	Виды деятельности	Воспитательный компонент содержания рабочей программы воспитания	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Компьютерная безопасность и устройство компьютера.	11	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью. Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока. Процессор и его основные характеристики. Знакомство с понятиями внутренней и внешней памяти компьютера. Их сходство и различия. Формирование	Понимание значения информатики как науки в жизни современного общества. Владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; - заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.	https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sostav-sistemnogo-bloka-1834646.html ↓

			представлений о носителях информации на жестком диске. Основные характеристик и жесткого диска компьютера. Знакомство с различными видами съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.	Ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию. Ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственно 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; -представление о социальных нормах, правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; -соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде. Интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и	
2	Юный компьютерный художник.	6	Обобщение знаний о способах создания рисунков. Формирование представления о компьютерном рисунке. Формирование понятия палитра. Получение дополнительных цветов. Выполнение заданий по раскрашиванию рисунков. Работа с инструментами графического редактора: Карандаш, кисть, распылитель. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов. Работа с инструментом Ластик. Различные	нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; -представление о социальных нормах, правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; -соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде. Интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2016/04/06/cimmetriya-figur-vnimanie

			<p>способы редактирования компьютерного рисунка. Формирование понятий контур, замкнутый контур. Выполнение практического задания по раскрашиванию компьютерных рисунков. Работа с инструментом Линия. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента. Работа с инструментами Прямоугольник, скругленный прямоугольник. Выполнение практического задания по раскрашиванию компьютерных рисунков. Работа с инструментом Линия. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента. Работа с инструментами Прямоугольник, скругленный прямоугольник. Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного рисунка.</p>	<p>уровня обучения в дальнейшем.</p> <p>Сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой.</p>	
--	--	--	--	---	--

3	Мастер печатных дел.	11	<p>Формирование представлений о текстовом редакторе. Тестовый редактор Microsoft Word. Назначение и основные возможности. Формирование умений создавать и сохранять текстовые документы. Знакомство с правилами клавиатурного письма и основными операциями при создании текстов. Практическая работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы. Знакомство с основными правилами ввода и редактирования текста на компьютере. Стилистические погрешности. Практическая работа по исправлению ошибок в тексте. Знакомство с понятием фрагмент текста. Формирование умений выделять, копировать, перемещать, удалять</p>		https://infourok.ru/konspekt-zanyatiya-na-temu-znakomstvo-s-programmoj-microsoft-word-1-2-klass-4460155.html
---	----------------------	----	---	--	---

			<p>фрагменты текста. Практическая работа по созданию документа с помощью копирования. Тип, вид, размер шрифта. Начертание текста. Практическая работа на создание текста с элементами форматирования. Формирование умений добавлять в текстовый документ изображения. Практическая работа по добавлению рисунков в текстовый документ. Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного документа.</p>		
4	Мастер презентации.	6	<p>Работа с программой Power Point. Шаблоны презентаций. Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов. Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt. Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов). Настройка анимации. Эффект</p>		<p>https://infourok.ru/urok-sozdanie-prezentacii-v-poerpoint-857455.html</p> <p>https://уроки.пф/lessons</p>

			входа. Настройка анимации. Эффект выхода. Анимация. Пути перемещения. Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации. Творческие работы по выбору. Защита проектов. Анализ выполненных работ.		
Общее количество часов по программе		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Виды, формы контроля
1.	«Что такое информатика»	1 ч	Беседа.
2.	«Зачем нужна информатика»	1 ч	Беседа.
3.	«Правила безопасности на занятиях информатики»	1 ч	Беседа.
4.	«Компьютер - это»	1 ч	Беседа.
5.	«Откуда берется информация»	1 ч	Беседа.
6.	«Как легко найти информацию»	1 ч	Беседа.
7.	«Учимся искать информацию в просторах Google».	1 ч	Беседа.
8	«Учимся искать информацию в просторах Google».	1 ч	Практическая работа.
9.	«Учимся искать информацию в просторах Google».	1 ч	Практическая работа.
10.	«Компьютерные игры».	1 ч	Практическая работа.
11.	«Компьютерные игры».	1 ч	Практическая работа.
12.	Знакомство с программой Paint.	1 ч	Беседа.
13.	Работа с программой Paint.	1 ч	Практическая работа.
14.	Работа с программой Paint.	1 ч	Практическая работа.
15.	Работа с программой Paint.	1 ч	Практическая работа.
16.	Работа с программой Paint.	1 ч	Практическая работа.
17.	Работа с программой Paint. Выполнение итоговой работы.	1 ч	Практическая работа.
18.	Знакомство с программой Word. «Набираем текст»	1 ч	Практическая работа.
19.	«Набираем текст»	1 ч	Практическая работа.
20.	«Набираем текст»	1 ч	Практическая работа.
21.	«Набираем текст»	1 ч	Практическая работа.
22.	«Набираем текст»	1 ч	Практическая работа.
23.	«Набираем текст»	1 ч	Практическая работа.
24.	«Редактируем текст»	1 ч	Практическая работа.
25.	«Редактируем текст»	1 ч	Практическая работа.
26.	«Редактируем текст»	1 ч	Практическая работа.
27.	«Работаем с информацией и редактируем». Выполнение итоговой работы.	1 ч	Практическая работа.
28.	Знакомство с программой Power Point.	1 ч	Практическая работа.
29.	Работа с программой Power Point.	1 ч	Практическая работа.
30.	Работа с программой Power Point.	1 ч	Практическая работа.
31.	Работа с программой Power Point. Выполнение итоговой работы.	1 ч	Практическая работа.
32.	Работа с программой Power Point.	1 ч	Практическая работа.
33.	Работа с программой Power Point.	1 ч	Практическая работа.
34.	Работа с программой Power Point.	1 ч	Практическая работа.

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34 ч	
--	------	--

3 КЛАСС

Наименование раздела программы	Характеристика деятельности учащихся (основные учебные умения и действия)
Введение (1 ч)	знакомятся правилами техники безопасности при работе с ПК; учатся бережному отношению к компьютерной технике; знакомятся с основными устройствами ПК и их назначением; знакомятся с особенностями хранения информации на компьютере; работа с тренажерами мыши и клавиатуры
Интернет и его возможности (2 ч)	знакомятся с понятием международной компьютерной сети Интернет, ее роли в жизни человека, способами поиска информации в сети Интернет; учатся искать нужную информацию в Интернете и сохранять ее на диске для дальнейшего использования
Создание текста на компьютере (5 ч)	знакомятся с понятием текстового процессора, его назначением и основными объектами; овладевают навыками ввода, редактирования, форматирования текста, вставки иллюстраций из различных источников и настройки их параметров; применяют полученные знания и навыки для разработки проекта информационного бюллетеня
Создание рисунков на компьютере (6 ч)	знакомятся с понятием графического редактора, основными элементами и инструментами растровых графических редакторов; осваивают приемы рисования и работы с изображениями; применяют полученные знания и навыки для создания новогоднего рисунка.
Выпуск новогодней стенгазеты (2 ч)	используя полученные ранее знания и навыки, ищут в различных источниках и создают самостоятельно текстовые и графические материалы для новогодней стенгазеты; самостоятельно печатают и оформляют газету
Создание презентации (6 ч)	знакомятся с понятием компьютерной презентации и программой Power Point; учатся создавать презентации, подбирать дизайн и макеты слайдов в зависимости от типа информации, добавлять к слайдам иллюстрации, настраивать анимацию; самостоятельно планируют и разрабатывают презентацию на тему «День защитника Отечества»
Проект «Поздравление с 8 марта» (3 ч)	используя полученные ранее знания и навыки, ищут в различных источниках или создают самостоятельно текстовые и графические материалы для создания поздравительной открытки или презентации на тему «Поздравление с 8 марта»
Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5 ч)	используя полученные ранее знания и навыки, ищут в различных источниках или создают самостоятельно текстовые и графические материалы для создания поздравительной открытки для ветерана и презентации на тему «Город-герой»

Подведение итогов (3 ч)	Создают презентацию «Наш дружный класс»; участвуют в итоговой викторине «Увлекательный мир информатики», в выставке работ
------------------------------------	---

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Виды, формы контроля
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере	1 ч	Беседа.
2.	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет.	1 ч	Беседа.
3.	Работа с информацией, полученной через Интернет.	1 ч	Беседа.
4.	Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста.	1 ч	Беседа.
5.	Ввод и редактирование текста.	1 ч	Беседа.
6.	Форматирование текста.	1 ч	Беседа.
7.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.	1 ч	Беседа.
8	Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.	1 ч	Практическая работа.
9.	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.	1 ч	Практическая работа.
10.	Сохранение, загрузка и печать изображения.	1 ч	Практическая работа.
11.	Приемы рисования в Paint.	1 ч	Практическая работа.
12.	Работа с фрагментами изображения.	1 ч	Беседа.
13.	Создание новогоднего рисунка.	1 ч	Практическая работа.
14.	Создание новогоднего рисунка.	1 ч	Практическая работа.
15.	Поиск и создание текстового и графического материала.	1 ч	Практическая работа.
16.	Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.	1 ч	Практическая работа.
17.	Знакомство с программой Power Point. Создание презентации.	1 ч	Практическая работа.
18.	Макет и дизайн слайда.	1 ч	Практическая работа.
19.	Вставка фигур, рисунков.	1 ч	Практическая

			работа.
20.	Настройка анимации.	1 ч	Практическая работа.
21.	Создание презентации «День защитника Отечества»	1 ч	Практическая работа.
22.	Создание презентации «День защитника Отечества»	1 ч	Практическая работа.
23.	Поиск и создание текстового и графического материала	1 ч	Практическая работа.
24.	Создание поздравительной открытки или презентации	1 ч	Практическая работа.
25.	Создание поздравительной открытки или презентации	1 ч	Практическая работа.
26.	Поиск и создание текстового и графического материала.	1 ч	Практическая работа.
27.	Создание открытки для ветерана.	1 ч	Практическая работа.
28.	Поиск и создание текстового и графического материала	1 ч	Практическая работа.
29.	Создание презентации на тему «Город-герой».	1 ч	Практическая работа.
30.	Создание презентации на тему «Город-герой».	1 ч	Практическая работа.
31.	Создание презентации «Наш дружный класс».	1 ч	Практическая работа.
32.	Создание презентации «Наш дружный класс».	1 ч	Практическая работа.
33.	Итоговый урок Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».	1 ч	Практическая работа.
34.	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».	1 ч	Практическая работа.
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 ч	

4 КЛАСС

Название разделов и тем	Количество часов для изучения	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа учащихся
<i>Тема №1 Компьютер и его устройства</i>	14 часов	Введение в курс. Техника безопасности при работе с компьютером. Организация рабочего места. Группы клавиш. Правила работы с клавиатурой. Работа на тренажёре. Набор текстов. История счёта. Вычислительные машины. ЭВМ. Появление компьютеров. Использование компьютеров в экономике, быту. Виды принтеров. Сканеры. Цифровые фото – и видеокамеры. Виды компьютерных программ.

		Ярлыки программ на рабочем столе. Поиск данной программы. Виды программ. Обучающие и игровые программы. Вирусы. Антивирусные программы. Защита программ и данных
<i>Тема №2 Интернет</i>	7 часов	Сеть Интернет, web – страница, её составляющие, гиперссылка. Последовательность работы с гиперссылкой. Из истории почты. Электронная почта, электронные письма
<i>Тема №3 Информационные процессы</i>	4 часа	Процесс получения информации. Создание, передача, принятие, обработка информации. Процесс передачи информации. Сигналы передачи информации. Группы сигналов. Кодирование. Ключ. Расшифровка информации. Игра «Мистер Холмс», «Морской алфавит», «Инопланетное сообщение», «Цифровой код»
<i>Тема №4 Логика</i>	3 часа	Истинные и ложные суждения. Простые и сложные суждения. Игры на логику. Отношение подмножества. Пересечение множеств. Объединение множеств. Составление и решение задач с множествами. Виды моделирования. Практика: Игры «Описание птицы», «Описание растения», «Описание предмета». Загадки
<i>Тема №5 Алгоритмы</i>	6 часов	Алгоритм. Три типа алгоритма, цикл в алгоритме. Типы алгоритмов. Компьютерные игры, задачи
<i>Итоговое занятие</i>	1 час	Повторение основных понятий курса

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Виды, формы контроля
1.	Техника безопасности при работе на компьютере	1 ч	Беседа.
2.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1 ч	Беседа.
3.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1 ч	Беседа.
4.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1 ч	Беседа.
5.	История развития компьютерной техники	1 ч	Беседа.
6.	История развития компьютерной техники	1 ч	Беседа.
7.	Компьютер в жизни общества	1 ч	Беседа.
8	Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры	1 ч	Практическая работа.
9.	Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры	1 ч	Практическая работа.
10.	Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры	1 ч	Практическая работа.
11.	Работа с компьютерными программами	1 ч	Практическая работа.
12.	Обучающие и игровые программы	1 ч	Беседа.
13.	Обучающие и игровые программы	1 ч	Практическая работа.
14.	Антивирусные программы	1 ч	Практическая

			работа.
15.	Антивирусные программы	1 ч	Практическая работа.
16.	Просмотр web – страниц	1 ч	Практическая работа.
17.	Просмотр web – страниц	1 ч	Практическая работа.
18.	Просмотр web – страниц	1 ч	Практическая работа.
19.	Электронная почта	1 ч	Практическая работа.
20.	Электронная почта	1 ч	Практическая работа.
21.	Информационные процессы	1 ч	Практическая работа.
22.	Передача информации	1 ч	Практическая работа.
23.	Кодирование как способ обработки информации	1 ч	Практическая работа.
24.	Кодирование как способ обработки информации	1 ч	Практическая работа.
25.	Кодирование как способ обработки информации	1 ч	Практическая работа.
26.	Суждения и логические операции	1 ч	Практическая работа.
27.	Операции над множествами	1 ч	Практическая работа.
28.	Логические задачи	1 ч	Практическая работа.
29.	Решение задач с использованием компьютеров	1 ч	Практическая работа.
30.	Типы алгоритмов. Циклические алгоритмы	1 ч	Практическая работа.
31.	Типы алгоритмов. Циклические алгоритмы	1 ч	Практическая работа.
32.	Типы алгоритмов. Циклические алгоритмы	1 ч	Практическая работа.
33.	Составление циклических алгоритмов	1 ч	Практическая работа.
34.	Составление циклических алгоритмов	1 ч	Практическая работа.
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34 ч	