

Рабочая программа курса " Компьютерная азбука для 1-4 классов "
Пояснительная записка

Цель программы:

- формирование различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств логические связи с другими школьными предметами.
- выполнение практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.
- формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Задачи программы:

- знание возможностей и ограничений использования компьютера как инструмента для практической деятельности;
- умение использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
- формирование операционного стиля мышления;
- умение формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части;
- формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием

Планируемые результаты освоения программы

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
Информация вокруг нас	<p>понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места;</p> <p>приводить примеры передачи информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; определять источник, приемник, канал информации; определять информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности субъекта к его восприятию;</p> <p>приводить примеры хранения информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; приводить примеры современных и древних носителей информации.</p>	<p><i>Познавательные:</i> понимают значения хранения информации для жизни человека и человечества; проявление учебно-познавательного интереса к новому учебному материалу, работают с информацией разного вида (текст, графические изображения).</p> <p><i>Регулятивные:</i> принимают и сохраняют учебную задачу; учитывают ориентиры действия в новом учебном материале, выделенные учителем, самостоятельно формулируют познавательную цель и строят действия в соответствии с ней.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> вступают в учебное сотрудничество с учителем и сверстниками; договариваются и приходят к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, выражают свои мысли с достаточной полнотой и точностью; осуществляют сотрудничество в поиске и сборе информации, аргумен-</p>	<p>оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;</p> <p>развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;</p> <p>способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества;</p> <p>способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрос-</p>

		<p>тируют свое мнение и позицию в коммуникации; последовательно и полно передают партнеру необходимую информацию для построения действия</p> <p>Понимание значения коммуникации для жизни человека и человечества; умение ясно, точно, грамотно передавать свои мысли в устной.</p>	<p>лыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;</p> <p>способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.</p>
<p>На пороге компьютерной грамотности</p>	<p>выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять); приводить примеры хранения информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; приводить примеры современных и древних носителей информации.</p>	<p><i>Познавательные:</i> выполняют операции со знаками и символами; упорядочивают информацию в личном информационном пространстве; работают с информацией разных видов.</p> <p><i>Регулятивные:</i> самостоятельно формулируют познавательную цель и строят действия в соответствии с ней.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> выражают свои мысли с достаточной полнотой и точностью; осуществляют сотрудничество в поиске и сборе информации.</p>	<p>готовность и способность к саморазвитию, понимание значения хранения информации для жизни человека и человечества; интерес к изучению информатики.</p> <p>понимание значения коммуникации для жизни человека и человечества; интерес к изучению информатики.</p>
<p>Компьютер - универсальное средство обработки информации</p>	<p>узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств; определять устройства ввода информации и выполняемые ими функции; вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры; грамотно произносить названия клавиш.</p> <p>узнает об истории и тенденциях развития компьютеров.</p>	<p><i>Познавательные:</i> самостоятельно выделяют и формулируют познавательную цель; выбирают наиболее эффективный способ выполнения заданий.</p> <p><i>Регулятивные:</i> планируют свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе и во внутреннем плане.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</p> <p>Понимание роли компьютера в современной жизни; способность и готовность принятия ЗОЖ.</p>	<p>представление о роли компьютеров в жизни современного человека;</p> <p>способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).</p>
<p>Алгоритмы и исполнители</p>	<p>работать с основными элементами пользовательского интерфейса;</p> <p>приводить примеры обработки</p>	<p><i>Познавательные:</i> актуализируют и структурируют общие представления учащихся о программном бес-</p>	<p>адекватная мотивация учебной деятельности;</p> <p>понимание важно-</p>

	<p>информации в деятельности человека, живой природе, обществе, технике</p>	<p>печении компьютера, иметь навыки управления компьютером, выделяют предметы по общим признакам; систематизируют информацию различными способами.</p> <p><i>Регулятивные:</i> формулировать свои затруднения, формулировать собственное мнение, определяют последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата, принимают и сохраняют учебную задачу.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> взаимодействуют, слушают собеседника, вступают в диалог; участвуют в коллективном обсуждении проблем, проявляют готовность адекватно реагировать на нужды других, оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнерам, выражают свои мысли с достаточной полнотой и точностью.</p>	<p>сти для современного человека владения навыками работы на компьютере.</p>
<p>Алгоритмы в компьютерной графике</p>	<p>выполнять арифметические вычисления с помощью программы «Калькулятор»</p>	<p><i>Познавательные:</i> определяют основания классификаций для заданных классов, проводят анализ полученной информации и делают выводы; выполняют преобразование информации по заданным правилам, проводят анализ полученной информации и делают выводы; строят логические цепочки рассуждений, устанавливая причинно-следственные связи, действуют по алгоритму; ищут и выделяют необходимую информацию,</p> <p><i>Регулятивные:</i> составляют план и последовательность действий, планируют пути достижения цели и определяют способы действий в рамках предложенных условий; соотносят свои действия с планируемыми результатами; корректируют свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивают правильность поставленной задачи.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> Постановка учебной задачи на основе соотнесения того,</p>	

		что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно.	
--	--	--	--

Содержание программы 1 класса

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
Информация вокруг нас	Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас (примеры из окружающего мира). Многообразие форм информации (рисунки, тексты, звуки) и способов ее обработки. Что можно делать с информацией? Получение преобразование, передача, хранение информации. Общие сведения о двоичном кодировании и представлении информации в компьютерах.	6
На пороге компьютерной грамотности	Компьютер как средство работы с информацией. Основные устройства компьютера, их функции. Назначение и взаимосвязь устройств компьютера. Начальные навыки работы на клавиатуре и считывание информации с дисплея. Компьютер как вычислительное устройство.	15
Компьютер - универсальное средство обработки информации	Обработка графической информации на компьютере. Графический редактор. Система графических меню. Основные возможности по созданию и редактированию изображений. Запись и считывание изображений с диска.	13
Алгоритмы и исполнители	Понятие об алгоритме. Исполнитель алгоритмов. Система команд исполнителя. Примеры алгоритмов и исполнителей. Способы описания алгоритмов. Линейный алгоритм. Непосредственный и программный способ исполнения алгоритмов. Процедуры. Условия в алгоритмах. Команды цикла и ветвления.	4
Алгоритмы в компьютерной графике	Понятие сценария. Основные типы алгоритмов (линейный, разветвляющийся, циклический) и их реализация на языке сценариев.	14

Содержание программы 2 класс

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
На пороге компьютерной грамотности	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Курсор, его назначение, клавиши управления курсором. Работа компьютера в режиме микрокалькулятора. Устройства ввода информации. Назначение центрального процессора и памяти компьютера. Устройства вывода информации. Обобщающий урок-игра.	15
Алгоритмы и исполнители	Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов. Знакомство с компьютерной средой "ЛогоМир 2.0". Система команд исполнителя.	4
Алгоритмы в компьютерной графике	Линейные алгоритмы Алгоритмы с использованием процедур Циклические алгоритмы Ветвление в алгоритмах Решение задач	14

Содержание программы 3 класс

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
Использование программных систем и сервисов.	Техника безопасности. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. Создание объекта с использованием группы фигур: линии, прямоугольники, основные фигуры, звезды и ленты. Настройка анимации. Вставка декоративного текста в документ. Создание проекта «Девочка». Создание проекта «Времена года». Настройка режима демонстрации. Создание проекта «Колобок». Теория создания слайд фильмов. Создание слайд фильма «Мультфильм». Конкурс слайд фильмов. Игра «Знатоки информатики»	34

Содержание программы 4 класс

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
ЛогоМиры – универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого.	Техника безопасности. Интерфейс среды ЛогоМиры 2.0. Графический редактор среды ЛогоМиры 2.0. Проект «Орнаменты». Инструмент ШТАМП. Проект «Гобелены и коврики». Создание новых форм. Проект «Зоопарк». Проект «Рамочки». Использование коллекций рисунков для фона. Работа в поле команд. Управление пером. Проект «Майка с картинкой». Управление пером. Проект «Наскальные надписи». Анимация из одной формы. Смена форм в движении. Смена форм на месте. Смена форм при повороте. Управление светофором. Проект «Пчела». Управление курсором движения. Проект «Скачки». Движение со сложной траекторией. Проект «Земля днем и ночью». Смена форм на месте. Смена форм при повороте и в движении. Проект «Поезд». Моделирование движения объектов с разными скоростями. Проект «Космическая фантазия». Датчики в сюжете. Проект «Гусеница превращается в бабочку». Создание текстовых окон. Перемещение и изменение размера текстовых окон. Прозрачное текстовое окно. Штмп текстового окна. Секреты озвучивания. Способы озвучивания проектов. Проект «Говорящие черепашки». Презентация проектов.	34