

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа с. Лубяное-Первое  
Чернянского района Белгородской области»

Приложение №
--------------

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности «Информатика»  
для 1-4 классов**

## 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Информатика»

Усвоение данной программы обеспечивает достижение следующих результатов.

### ***Личностные результаты***

1. Владение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.
2. Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.
3. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.
4. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

### ***Метапредметные результаты***

1. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
2. Планирование, контроль и оценивание учебных действий в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата.
3. Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии.
4. Использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач.
5. Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее — ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач; использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета). Сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

6. Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме.
7. Владение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.
8. Готовность слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого, иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.
9. Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
10. Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.
11. Владение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности.
12. Владение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.
13. Умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

## ***Предметные результаты***

### **1 класс**

В результате работы по курсу учащимися должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

- 1) усвоение базового понятийного аппарата (алгоритм, программа, цикл, исполнитель и т. д.);
- 2) получение навыка ввода текста с помощью клавиатуры;
- 3) формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных и циклических алгоритмов;
- 4) знакомство с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;
- 5) формирование и развитие навыка создания простых мультфильмов и игр при помощи визуальной среды программирования Scratch.

## **2-3 класс**

В результате работы по курсу учащимися должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

- 1) формирование представления об информации и информационных процессах;
- 2) усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);
- 3) знакомство с разными видами информации (текстовая, графическая, числовая, видео, аудио) и инструментами для работы с ней («Блокнот», PowerPoint);
- 4) формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных, условных и циклических алгоритмов;
- 5) выделение, сравнение и классификация признаков предметов, определение истинности утверждений.

## **4 класс**

В результате работы по курсу учащимися должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

- 1) формирование представления об информации и информационных процессах;
- 2) усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);
- 3) формирование и развитие навыка составления и анализа блок-схем линейных, условных и циклических алгоритмов;
- 4) знакомство с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;
- 5) формирование и развитие навыка создания простых интерактивов помощи визуальной среды программирования Scratch;
- 6) формирования развития навыка создания мультимедийных объектов, текстовых документов и презентаций;
- 7) знакомство с базовым функционалом редактора презентаций.

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности «Информатика»**

### **1 класс (32 ч +1 ч)**

#### **Модуль 1. Линейные алгоритмы(5 часов)**

Исполнитель и алгоритмы. Программа и блок памяти. Учимся считывать и выполнять программы. Собираем линейные алгоритмы. Урок повторения.

#### **Модуль 2. Циклы(3 часа)**

Знакомство с циклами. Собираем циклические алгоритмы. Урок повторения.

#### **Модуль 3. Знакомство с Scratch Jr.(4 часа)**

Знакомство со средой Scratch Jr. Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение». Команды раздела «Внешность». Циклы. Повторение. Интерактивный проект.

#### **Модуль 4. События. Мультипликация.(4 часа)**

События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта. Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта. Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch. Создание мультипликации (финализация), демонстрация проектов, повторение тем модуля.

#### **Модуль 5. Сообщения.(4 часа)**

Сообщения. Использование сообщений в игре. Программирование кнопок с использованием сообщений. Программирование кнопок для управления героем.

#### **Модуль 6. Условный оператор Касания.(4 часа)**

Условие касания. Передача сообщения при касании. Создание игры с мультипликацией. Начало. Создание игры с

мультипликацией. Финализация.

### **Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы.(4 часа)**

Выбор и начало реализации большого проекта группы. Продолжение реализации большого проекта группы.

Продолжение реализации проекта группы. Презентация проектов.

### **Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору.(4 ч +1ч )**

Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса. Создание собственного индивидуального проекта по выбору. Создание собственного индивидуального проекта по выбору. Презентация итоговых проектов.

Награждение.

## **2–3 класс (34 часа)**

### **Модуль 1. Теория информации.(6 часов)**

Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы.

Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

### **Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор.(5 часов)**

Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

### **Модуль 3. Алгоритмы.(7 часов)**

Знакомство с алгоритмом и его свойствами. Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

### **Модуль 4. Устройство компьютера.(6 часов)**

Компьютер и обработка информации. Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

#### **Модуль 5. Работа в графическом редакторе.(7 ч - 1 ч = 6 часов)**

Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором. Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

#### **Модуль 6. Систематизация знаний.(5 ч - 1 ч = 4 часа)**

Повторение. Устройство компьютера. Повторение. Алгоритмы в Blockly. Проектный урок. Презентация проектов. Урок оценки знаний.

### **4 класс (34 часа)**

#### **Модуль 1. Введение в ИКТ.(5 часов)**

Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики». Виды информации. Информационные процессы. Файлы и папки. Текстовый редактор. Урок оценки знаний (вводный контроль знаний).

#### **Модуль 2. Алгоритмы. Введение в Scratchюю.(6 часов)**

Блок-схемы. Алгоритмы. Языки программирования. Scratch. Знакомство. Scratch. Скрипты. Scratch. Скрипты. Закрепление. Урок оценки знаний.

#### **Модуль 3. Scratch. Продолжение.(6 часов)**

Scratch. Циклы. Scratch. Повороты и вращение. Scratch. Повороты и движение. Закрепление: циклы, повороты и движение. Проект «Открытие». Урок оценки знаний.

#### **Модуль 4. Редактор презентаций.(7 часов)**

Знакомство с редактором презентаций. Объекты на слайде. Оформление слайдов. Оформление презентаций. Проект. Презентация проектов. Урок оценки знаний.

#### **Модуль 5. Устройство компьютера.(6 часов)**

Компьютер и обработка информации. Основные устройства компьютера. Периферийные устройства компьютера. Программное обеспечение компьютера. Проект «Новое устройство». Урок оценки знаний.

#### **Модуль 6. Систематизация знаний.(4 часа)**

Повторение пройденного. Викторина. Повторение. Scratch. Проект «Чему я научился за год». Урок оценки знаний.

### **3.Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся**

#### **1 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Содержание разделов и тем</b>	<b>Часы учебного времени</b>	<b>Характеристика деятельности обучающихся</b>
	<b>Линейные алгоритмы</b>	<b>5</b>	Аналитическая деятельность: Изучить правила поведения на занятиях. Изучить, что такое понятия «алгоритм» и «исполнитель». Познакомиться с платформой, её героем (рыцарем) и основным функционалом. Изучить понятия «программа» и «блок памяти», «линейный алгоритм». Познакомиться с возможностями и ограничениями блока памяти, кнопки «назад» при решении заданий в приложении, а также с возможностью исправлять ошибки в программе. Научиться правильно считывать и выполнять уже составленные команды. Изучить принцип составления программы.
1	Исполнитель и алгоритмы.		
2	Программа и блок памяти.		
3	Учимся считывать и выполнять программы.		
4	Собираем линейные		



	алгоритмы.		Практическая деятельность:
5	Урок повторения.		Уметь заходить на платформу. Уметь управлять героем в рамках решения задач. Уметь сохранять команды в блоке памяти и удалять на платформе. Умение правильно читать и выполнять составленные команды. Уметь самостоятельно составлять программы. Уметь решать задачи на линейные алгоритмы.
	<b>Циклы</b>	<b>3</b>	
6	Знакомство с циклами.		Аналитическая деятельность:
7	Собираем циклические алгоритмы.		Изучить определение «цикл», его функционал, применение при составлении программ.
8	Урок повторения.		Практическая деятельность: Умение составлять простые циклические программы. Умение решать задачи на циклические алгоритмы.
	<b>Знакомство с Scratch Jr.</b>	<b>4</b>	
9	Знакомство со средой Scratch Jr.		Аналитическая деятельность: Изучить интерфейс Scratch Jr. Научиться добавлять фоны, спрайты, переключаться между сценами. Изучить команды из раздела «Движение» и «События» (когда спрайт нажат). Освоить команду бесконечного цикла. Изучить команды из раздела «Внешность». Изучить команду конечного цикла из раздела «Управление».
10	Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение».		
11	Команды раздела «Внешность».		Практическая деятельность: Уметь создать простую программу в Scratch Jr (добавление спрайта, фона, сцены, выход в полноэкранный режим, переключение между сценами). Уметь программировать простой проект с использованием бесконечного цикла, команд из раздела «Движение» и «События» (когда спрайт нажат). Уметь изменять внешность спрайта. Создать простой интерактивный проект на основе изученных команд и видов циклов.
12	Циклы. Повторение. Интерактивный проект.		
	<b>События.</b>	<b>4</b>	

	<b>Мультипликация.</b>		
13	События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта.		Аналитическая деятельность: Обсудить тему «События» — запуск при старте (по флажку). Изучить применения блока «Если нажать на флажок» для запуска одновременных действий разных героев. Обсудить необходимость программирования разной скорости выполнения действий. Изучить применение блока определения скорости выполняемых действий.
14	Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта.		Обсудить необходимость программирования, ожидания для некоторых героев в случае запуска проекта по флажку. Изучить программирование автоматической смены сцен при запуске проекта в Scratch Jr. Изучить функцию записи и программирования звуков. Научиться презентовать проекты, давать обратную связь.
15	Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch.		Практическая деятельность: Уметь программировать героев на движение с разной скоростью, использовать команду «Ждать» для любого героя, уметь применять команду «Если нажать на флажок». Уметь запускать проект как мультфильм. Уметь создавать программу для автоматической смены заданных сцен. Уметь использовать звук в программировании в Scratch Jr. Уметь создать собственный мультфильм на базе освоенных знаний. Уметь презентовать собственный проект и давать другим учащимся позитивную обратную связь.
16	Создание мультипликации (финализация), демонстрация проектов, повторение тем модуля.		
	<b>Сообщения.</b>	<b>4</b>	
17	Сообщения.		Аналитическая деятельность: Обсудить возможность передачи сообщений в жизни и в программировании. Изучить способ передачи сообщения в Scratch Jr. Рассмотреть возможность использования сообщений в
18	Использование сообщений в игре.		
19	Программирование		

	кнопок с использованием сообщений.		игре в Scratch Jr. Рассмотреть план создания игры. Изучить, как рисовать кнопки в графическом редакторе Scratch Jr. Изучить программирование кнопок для управления героем.
20	Программирование кнопок для управления героем.		Практическая деятельность: Уметь запрограммировать передачу сообщений в качестве команды старта в проекте в Scratch Jr. Уметь запрограммировать простую игру с сообщением и игру с сообщением и кнопкой в Scratch Jr. Уметь запрограммировать кнопки управления героем с использованием передачи сообщений.
	<b>Условный оператор Касания.</b>	<b>4</b>	
21	Условие касания.		Аналитическая деятельность:
22	Передача сообщения при касании.		Изучить, что такое касание и в Scratch Jr. Обсудить примеры использования касаний в программировании игр. Изучить применение комбинации команд проверки касания и передачи сообщения;
23	Создание игры с мультипликацией. Начало.		способ программирования «ключа» для открытия «дверей» в играх. Изучить, как создаются игры с предысторией и развитием сюжета в случае выигрыша.
24	Создание игры с мультипликацией. Финализация.		Практическая деятельность: Уметь запрограммировать игру с управлением героем и проверкой касаний. Умение программировать движение главного героя с применением «ключа». Создать игру с мультипликацией в Scratch Jr. Уметь презентовать проекты другим учащимся, давать позитивную обратную связь.
	<b>Реализация игровой механики в проекте по выбору группы.</b>	<b>4</b>	
25	Выбор и начало реализации большого проекта группы.		Аналитическая деятельность: Изучение процесса пошаговой реализации проекта. Обсудить, что такое сценарий.
26	Продолжение		

	реализации большого проекта группы.		Практическая деятельность: Уметь создавать сцены и сценарий для будущего проекта, выбирать фон и героев. Уметь создавать собственный интерактивный проект с продуманным и последовательным сценарием.
27	Продолжение реализации проекта группы.		
28	Презентация проектов.		
	<b>Создание собственного проекта по выбору.</b>	<b>4+1</b>	
29	Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса.		Аналитическая деятельность: Разобрать варианты проектов для реализации. Научиться планировать проект. Вспомнить разные приёмы в программировании, необходимые для создания игры в Scratch Jr.
30	Создание собственного индивидуального проекта по выбору.		Практическая деятельность: Уметь придумать план собственной игры, в которой будет спрятано сокровище. Уметь корректировать план и исправлять ошибки в игре. Уметь программировать собственную игру в Scratch Jr. Освоить навык создания проекта — от идеи до конечной реализации.
31	Создание собственного индивидуального проекта по выбору.		
32	Создание собственного индивидуального проекта по выбору.		
33	Презентация итоговых проектов. Награждение.		
	<b>Итого</b>	<b>33 ч</b>	

## 2-3 класс

№ п/п	Содержание разделов и тем	Часы учебного времени	Характеристика деятельности обучающихся
	<b>Теория информации.</b>	<b>6</b>	
1	Знакомство с кабинетом информатики.		<p>Аналитическая деятельность: Изучить правила техники безопасности. Ознакомиться с понятиями «информация» и «информатика». Научиться использовать мышку и клавиатуру.</p> <p>Изучить понятия «информация» и «информационные процессы», способы восприятия информации. Изучить названия и назначения основных устройств компьютера. Научиться включать компьютер. Научиться менять раскладку клавиатуры на английскую. Познакомиться с программой Google Chrome и платформой для занятий.</p> <p>Практическая деятельность: Использовать мышку и набирать текст с клавиатуры. Определять способ восприятия видов информации с помощью различных органов чувств. Уметь классифицировать работу с информацией: хранение, передача, обработка. Создать аккаунт на платформе, научиться находить её в браузере Google Chrome, а также самостоятельно заходить на платформу.</p>
2	Что такое информация.		
3	Виды информации.		
4	Информационные процессы.		
5	Компьютер и его части.		
6	Урок оценки знаний.		
	<b>Файлы. Папки. Текстовый редактор.</b>	<b>5</b>	
7	Файлы и папки.		<p>Аналитическая деятельность: Изучить понятия «файл», «папка», «рабочий стол». Ознакомиться с программой «Блокнот». Изучить, как перемещать файлы и папки, создавать их, удалять, закрывать, открывать. Изучить, как скачивать файлы на ПК.</p> <p>Практическая деятельность:</p>
8	Текстовый редактор.		
9	Текстовый редактор. Продолжение.		
10	Квест по файлам и		

	папкам.		Открывать/закрывать, создавать/удалять, скачивать, перемещать файлы и папки. Уметь в «Блокноте» создать файл, открыть его и напечатать текст. Уметь удалять лишние символы, вводить заглавные буквы, пробел и начать новый абзац при помощи клавиатуры внутри текстового редактора.
11	Урок оценки знаний.		
	<b>Алгоритмы.</b>	<b>7</b>	
12	Знакомство с алгоритмом и его свойствами.		Аналитическая деятельность: Изучить понятие «алгоритм» и его свойства. Изучить свойства линейных алгоритмов. Изучить понятие «объект» и его свойства. Узнать, что такое истинное высказывание.
13	Линейные алгоритмы. Усложнение.		Практическая деятельность:
14	Алгоритмы. Закрепление.		Уметь решать задачи на выполнение алгоритма с роботом в лабиринте. Составлять линейные алгоритмы по тексту-описанию. Составлять алгоритм в паре: исполнитель и программист алгоритма. Выделять свойства объекта.
15	Введение в логику.		Выделять объекты со схожими и отличающимися свойствами.
16	Истинность простых высказываний.		Классифицировать объекты по схожим свойствам. Выделять существенные свойства объектов. Определять истинность простых высказываний.
17	Викторина «Алгоритмы».		
18	Урок оценки знаний.		
	<b>Устройство компьютера.</b>	<b>6</b>	
19	Компьютер и обработка информации.		Аналитическая деятельность: Изучить понятие «компьютер» как средство работы с информацией. Научиться распознавать разные устройства компьютера и их функции. Изучить понятие «операционная система». Ознакомиться с программами «Блокнот», калькулятор, браузер; как находить программу через меню «Пуск». Изучить классификацию компьютеров. Повторить темы модуля 3 «Алгоритмы», через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly.
20	Аппаратное устройство.		
21	Программное обеспечение.		
22	Работа с окном		Практическая деятельность:

	программы.		Уметь определять тип информационного процесса, способ восприятия информации. Определять устройства компьютера, распознавать их внешний вид и предназначение. Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Уметь работать в программах «Блокнот», калькулятор и браузер. Найти необходимые программы в меню «Пуск». Определять виды персональных компьютеров. Делить компьютеры на мобильные и стационарные.
23	Виды компьютеров.		
24	Урок оценки знаний.		
	<b>Работа в графическом редакторе.</b>	<b>7 ч – 1 ч</b>	
25	Повторение. Виды информации.		<p>Аналитическая деятельность: Обсудить дополнительные периферийные устройства компьютера, в частности, как они выглядят и их назначение. Вспомнить устройства компьютера и его характеристики. Повторить понятие «линейный алгоритм» через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly.</p> <p>Практическая деятельность: Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Составлять программы для заданного исполнителя. Составлять линейные алгоритмы и определять их особенности. Выделять объекты со схожими свойствами в группе объектов. Определять истинность простых высказываний. Уметь придумать и выполнить личный проект с лабиринтом и его прохождением. Уметь презентовать личный проект.</p>
26	Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором.		
27	Создаём рисунок.		
28	Создаём рисунок. Продолжение.		
29	Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов.		
30	Урок оценки знаний.		
	<b>Повторение. Устройство компьютера.</b>	<b>5 ч – 1 ч</b>	
31	Повторение.		Аналитическая деятельность:

	Устройство компьютера.		Обсудить дополнительные периферийные устройства компьютера, в частности, как они выглядят и их назначение. Вспомнить устройства компьютера и его характеристики. Повторить понятие «линейный алгоритм» через ранее разобранные в 3 модуле задачи на программирование в Blockly. Практическая деятельность: Определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Составлять программы для заданного исполнителя. Составлять линейные алгоритмы и определять их особенности. Выделять объекты со схожими свойствами в группе объектов. Определять истинность простых высказываний. Уметь придумать и выполнить личный проект с лабиринтом и его прохождением. Уметь презентовать личный проект.
32	Повторение. Алгоритмы в Blockly.		
33	Проектный урок. Презентация проектов.		
34	Урок оценки знаний.		
	<b>Итого</b>	<b>34 ч</b>	

#### 4 класс

№ п/п	Содержание разделов и тем	Часы учебного времени	Характеристика деятельности обучающихся
	<b>Введение в ИКТ.</b>	<b>5</b>	
1	Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики».		Аналитическая деятельность: Изучить правила техники безопасности. Ознакомиться с понятиями «информация» и «информатика». Научиться использовать мышку и клавиатуру. Изучить понятия «информация» и «информационные процессы», способы восприятия информации. Изучить названия и назначение основных устройств компьютера. Научиться включать компьютер. Научиться менять раскладку клавиатуры на английскую. Познакомиться с программой Google Chrome и платформой для занятий.
2	Виды информации. Информационные		



	процессы.		<p>Практическая деятельность:</p> <p>Использовать мышку и набирать текст с клавиатуры. Определять способ восприятия видов информации с помощью различных органов чувств. Уметь классифицировать работу с информацией: хранение, передача, обработка. Создать аккаунт на платформе, научиться находить её в браузере Google Chrome, а также самостоятельно заходить на платформу.</p>
3	Файлы и папки.		
4	Текстовый редактор.		
5	Урок оценки знаний.		
	<b>Алгоритмы. Введение в Scratchюю.</b>	<b>6</b>	
6	Блок-схемы.		<p>Аналитическая деятельность:</p> <p>Изучить способ записи алгоритмов в виде блок-схем: преимущества, структура, назначение основных блоков. Изучение понятия «алгоритм», «программы», «язык программирования». Изучение свойств линейного алгоритма, относительность команд «Налево/Направо». Ознакомиться с интерфейсом Scratch. Изучить понятие «среда программирования». Изучить команды: «При нажатии на флажок», «Говорить», «Сменить костюм», «Ждать», «Показаться\Спрятаться». Научить собирать простые скрипты с помощью команд в среде программирования Scratch.</p> <p>Практическая деятельность:</p> <p>Уметь рисовать блок-схемы. Уметь составлять программы на платформе с выполнением программы исполнителем. Уметь добавлять/удалять спрайты, фоны, изменять вручную размер, повороты, положение спрайта на сцене в Scratch. Написание скрипта в Scratch. Создание собственных проектов в Scratch с применением изученных команд, а также с последовательным выполнением скриптов двумя спрайтами.</p>
7	Алгоритмы. Языки программирования.		
8	Scratch. Знакомство.		
9	Scratch. Скрипты.		
10	Scratch. Скрипты. Закрепление.		
11	Урок оценки знаний.		
	<b>Scratch. Продолжение.</b>	<b>6</b>	
12	Scratch. Циклы.		Аналитическая деятельность: Вспомнить понятия «алгоритм» и «язык

13	Scratch. Повороты и вращение.		<p>программирования». Изучить понятия «цикл», «циклический алгоритм». Познакомиться с процессом составления программ с циклом из команд, имеющихся в языке программирования. Изучить понятия «угол», «градусная мера»; научиться выполнять действия «поворот по часовой стрелке» и «поворот против часовой стрелки» с позиции робота-исполнителя. Научиться анимировать движения в Scratch при помощи шагов и поворотов. Изучить понятия «цикл», «поворот», «движение». Изучить этапы создания проекта — от идеи и цели к законченному продукту.</p> <p>Практическая деятельность: Уметь читать циклический алгоритм. Использовать цикл при составлении алгоритмов. Выполнять циклический алгоритм самому. Уметь составлять скрипт с поворотом в Scratch. Уметь перемещать спрайты в Scratch. Создание собственного интерактивного проекта в Scratch.</p>
14	Scratch. Повороты и движение.		
15	Закрепление: циклы, повороты и движение.		
16	Проект «Открытие».		
17	Урок оценки знаний.		
	<b>Редактор презентаций.</b>	<b>7</b>	
18	Знакомство с редактором презентаций.		<p>Аналитическая деятельность: Изучить понятие «презентация», её преимущества перед чтением текста, узнать про структуру презентации. Изучить виды информации, с которой может работать компьютер. Научиться работать со слайдами презентацией (перемещение, удаление, создание и др.). Научиться работать с объектом презентации на примере изображения, создавать презентации с помощью макета. Научиться, как искать изображения в Интернете, скачивать и использовать в презентации. Изучить этапы работы над проектом «Открытие» в Scratch.</p> <p>Практическая деятельность: Уметь скачивать, открывать файл с презентацией, редактировать и сохранять изменения. Уметь работать со слайдами и объектами на слайдах. Уметь скачивать изображение в Интернете и использовать их при создании</p>
19	Объекты на слайде.		
20	Оформление слайдов.		
21	Оформление презентаций.		
22	Проект.		
23	Презентация проектов.		
24	Урок оценки знаний.		

			презентаций. Умение структурировано подойти к созданию проекта в Scratch и выполнить его. Умение оценивать работы других учеников и давать обратную связь.
	<b>Устройство компьютера.</b>	<b>6</b>	
25	Компьютер и обработка информации.		<p>Аналитическая деятельность: Изучить алгоритм определения типа информационного процесса. Изучить процесс получение информации компьютером. Разобрать основные и периферийные устройства. Изучить понятие «периферийные устройства» с точки зрения разделения на устройства ввода и вывода информации. Изучить понятие «программы», «операционная система» как программа. Разобрать операционную систему Windows. Изучить пошаговое создание проекта — от идеи и цели к законченному продукту.</p> <p>Практическая деятельность: Уметь определять тип информационного процесса. Научиться определять, какое устройство нужно для выполнения разных задач. Уметь распознавать устройства компьютера: их вид и назначение. Уметь различать устройства ввода, вывода информации. Уметь найти необходимую программу на компьютере и понимать, для чего она нужна. Уметь создать собственную презентацию по одному из устройств компьютера. Уметь находить необходимую информацию по теме в Интернете.</p>
26	Основные устройства компьютера.		
27	Периферийные устройства компьютера		
28	Программное обеспечение компьютера.		
29	Проект «Новое устройство».		
30	Урок оценки знаний.		
	<b>Систематизация знаний.</b>	<b>4</b>	
31	Повторение пройденного. Викторина.		<p>Аналитическая деятельность: Вспомнить понятия «алгоритм», «программа», «цикл», «поворот», «движение», «цикл», «поворот», «движение». Вспомнить среду Scratch и написание в ней алгоритмов. Повторить шаги создания проекта.</p> <p>Практическая деятельность:</p>
32	Повторение. Scratch.		
33	Проект «Чему я		

	научился за год».		Умение решать задачи с циклическим алгоритмом, командами «Поворот» и «Движение». Создать карту знаний по информатике. Уметь формулировать цель, идею проекта и выполнять её по плану.
34	Урок оценки знаний.		
	<b>Итого</b>	<b>34 ч</b>	