

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Томаровская средняя общеобразовательная школа № 1
имени Героя Советского Союза Шевченко А.И.
Яковлевского городского округа»

«Рассмотрено» на заседании МО Протокол № от «___» _____ 2021 г. Руководитель МО _____ Зюзюкина И.А.	«Согласовано» Зам. директора _____Алфимова И.В. _____ «___» _____ 2021 г.	«Утверждаю» Директор школы _____Данилова А.В. _____ «___» _____ 2021 г.
--	--	--

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Информатика»

Срок реализации- 4 года
Возраст учащихся- 1-4 класс

2021-2025 учебный год

Пояснительная записка

Программа по информатике для 1–4 классов, разработанная международной школой математики и программирования «Алгоритмика», соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также требованиям к результатам освоения основной программы начального и среднего общего образования (личностным, метапредметным и предметным).

Нормативные документы, на основе которых разработана рабочая программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон об образовании);
- Федеральный закон от 3 августа 2018 г. № 317-ФЗ «О внесении изменений в статьи 11 и 14 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся»;
- Указ Президента РФ от 6 декабря 2018 г. № 703 «О внесении изменений в Стратегию государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденную Указом Президента Российской Федерации от 19 декабря 2012 г. № 1666»;
- Устава МБОУ «Томаровская СОШ № 1»
- Образовательной программы начального общего образования МБОУ «Томаровская СОШ № 1» на 2021-2022 учебный год;
- Плана внеурочной деятельности МБОУ «Томаровская СОШ № 1» на 2021-2022 учебный год;

1. Цели и задачи курса «Информатика»

Цель данного курса информатики – развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся.

Задачи:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формы проведения занятий

Курс «Алгоритмики» по информатике для 1–4 классов изучается по одному академическому часу в неделю в классе с учителем (групповая форма занятий). Каждый курс состоит из 6–8 модулей, в каждом из которых от 4 до 7 уроков.

Формы обучения:

- 1) Игровая, задачная и проектная.

- 2) Обучение от общего к частному.
- 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- 4) Уважение и внимание к каждому ученику.
- 5) Создание мотивационной среды обучения.
- 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Формы контроля и оценочные материалы

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используются платформа «Алгоритмика». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

2. Результаты освоения РП курса «Информатика»

Личностные:

- **ученик научится:**

- навыкам алгоритмического и логического мышления;
- принятию и освоению социальной роли обучающегося, развитию мотивов учебной деятельности и формированию личностного смысла учения.
- адекватному пониманию причин успешности/неуспешности учебной деятельности;

- **Ученик получит возможность научиться:**

- устойчивому учебно-познавательному интересу к новым общим способам решения задач;
- развитию самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.
- развитию навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умению не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

Предметные:

- **обучающийся научится:**

- первоначальным представлениям о компьютерной грамотности;
- основам логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядному представлению данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов.

- **обучающийся получит возможность научиться:**

-умению выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умению действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры;

- работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные.

- **Метапредметные:**

- Регулятивные:**

- **обучающийся научится:**

- принимать и сохранять учебную задачу;

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;

- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;

- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;

- **обучающийся получит возможность научиться:**

- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;

- преобразовывать практическую задачу в познавательную;

- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;

- самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

- Познавательные:**

- **обучающийся научится:**

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с

использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве сети Интернет;

- использовать знаково-символические средства, в том числе модели (включая виртуальные) и схемы (включая концептуальные), для решения задач; – проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; – строить сообщения в устной и письменной форме;
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;

- **получит возможность научиться:**

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- произвольно и осознанно владеть общими приемами решения задач.

Коммуникативные:

- **обучающийся научится:**

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения; – допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии; – учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве; – формулировать собственное мнение и позицию; – договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; – строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет; – задавать вопросы; – контролировать действия партнера; – использовать речь для регуляции своего действия;

- **получит возможность научиться:**

– учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной; – учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию; – понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы; – аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности; – продуктивно содействовать разрешению конфликтов на основе учета интересов и позиций всех участников; – с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия; – задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером; – осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь; – адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач, планирования и регуляции своей деятельности.

Планируемый воспитательный компонент

Гражданско-патриотического воспитания:

-первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинствечеловека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности; принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

бб использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры

здоровья и эмоционального благополучия:

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

- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

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

Экологического воспитания:

- проявление бережного отношения к природе;
- неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

- формирование первоначальных представлений о научной картине мира;
- осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

3. Содержание РП по курсу «Информатика»

1 класс

Общая характеристика курса

Курс для 1 класса — подготовительный. Его задача — пробудить у первоклассников интерес к программированию, помочь им добиться первых успехов в написании кода и заложить базу для изучения основ программирования во 2–6 классах.

Выполнение заданий в курсе напоминает по своей форме прохождение компьютерной игры, усвоение новых понятий интуитивно. Это не требует от учеников вербализации, а среда программирования максимально визуальна и позволяет успешно работать ученикам со слабым навыком чтения. Кроме того, ученики получают первые навыки печати, выполняя задания на клавиатурном тренажёре, разработанном в игровом формате.

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

Общая характеристика курса

Курсы для 2 и 3 классов будут реализованы абсолютно идентичными курсами. Возрастные отличия детей в данных классах небольшие, входные знания, по сути, одинаковы.

Задачи данного курса — сформировать у учеников базовые навыки работы на компьютере, дать представление об устройстве компьютера, заложить основы алгоритмического мышления, развивать формирующееся у учеников 8–9 лет логическое мышление.

В этом курсе ученики научатся работать с файловой системой компьютера, работать с меню программ и операционной системы. Ученики освоят программы с простым интерфейсом: текстовый редактор «Блокнот» и графический редактор Paint. Отдельный модуль в середине

курса посвящён основам логики и алгоритмов. Ученики выделяют различные признаки предметов и сравнивают их между собой, классифицируют предметы по заданным правилам, определяют истинность простых высказываний, составляют простые программы для исполнителя.

На протяжении второй половины курса ученики наряду с освоением новых тем выполняют задания на закрепление этих навыков.

В результате работы по курсу учащимся 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

Общая характеристика курса

Курс 4 класса также начинается с вводного модуля, задача которого — дать ученикам знания и умения, необходимые для успешной работы в течение года: представление об информации и информационных процессах, базовые навыки работы с файловой системой и компьютерными программами.

В отличие от курса 2–3 класса, в этом курсе вводный материал даётся в более сжатой форме и с небольшими дополнениями. При переходе учеников из 3 в 4 класс данный модуль выполняет роль вводного повторения.

Освоение темы «Алгоритмы» происходит на более сложном уровне: ученики составляют и анализируют блок-схемы, составляют и анализируют циклические алгоритмы. Дети знакомятся со средой программирования Scratch, составляют в ней простые программы. Объём изученных команд позволяет создать несложную анимированную открытку.

В этом курсе, в отличие от курса 2–3 класса, предпочтение отдаётся не графическому редактору, а редактору презентаций. Редактор презентаций позволяет ученикам работать одновременно и с графической, и с текстовой информацией; позволяет получить практический навык создания презентаций, который будет применён и на других школьных предметах при выполнении подготовки докладов и выступлений. Ученики будут работать с редактором презентаций с 4 по 6 класс. Освоение этого инструмента основано на принципе спирального обучения, при котором ученики возвращаются к изученной теме через определённый промежуток времени, чтобы освоить её на более продвинутом уровне.

В 4-м классе ученики знакомятся с базовым функционалом редактора презентаций: создание и оформление слайдов по заданным правилам, добавление и обработка изображений. В курсе 5–6 класса ученики будут решать более сложные задачи по работе с информацией в редакторе презентаций.

В результате работы по курсу учащимся 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.

**Тематическое планирование внеурочной деятельности
« Информатика» 1 класс**

Название модуля	№	Название урока	Воспитательный компонент
Модуль 1. Линейные алгоритмы	1	Исполнитель и алгоритмы.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности; -формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	2	Программа и блок памяти.	
	3	Учимся считывать и выполнять программы.	
	4	Собираем линейные алгоритмы.	
	5	Урок повторения.	
Модуль 2. Циклы	1	Знакомство с циклами.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности; -формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	2	Собираем циклические алгоритмы.	
	3	Урок повторения.	
Модуль 3. Знакомство с Scratch Jr.	1	Знакомство со средой Scratch Jr.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности; -формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования
	2	Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение».	
	3	Команды раздела «Внешность».	
	4	Циклы. Повторение.	

		Интерактивный проект.	здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
Модуль 4. События. Мультипликация	1	События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	2	Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного
	3	Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch.	здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о
	4	Создание мультипликации (финализация), демонстрация проектов, повторение тем модуля.	безопасном общении в Интернете
Модуль 5. Сообщения	1	Сообщения.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	2	Использование сообщений в игре.	-формирование начальных представлений о культуре
	3	Программирование кнопок с использованием сообщений.	здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного
	4	Программирование кнопок для управления героем.	здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
Модуль 6. Условный оператор Касания	1	Условие касания.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	2	Передача сообщения при касании.	-формирование начальных представлений о культуре
	3	Создание игры с мультипликацией. Начало.	здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного
	4	Создание игры с мультипликацией. Финализация.	здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о безопасном общении в Интернете

Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы	1	Выбор и начало реализации большого проекта группы.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	2	Продолжение реализации большого проекта группы.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;- первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	3	Продолжение реализации проекта группы.	
	4	Презентация проектов.	
Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору		1	
		2	Создание собственного индивидуального проекта по выбору.
		3	Создание собственного индивидуального проекта по выбору.
		4	Презентация итоговых проектов. Награждение.

**Тематическое планирование внеурочной деятельности
« Информатика» 2-3 класс**

Название модуля	№	Название урока	Воспитательный компонент

Модуль 1. Теория информации	1	Знакомство с кабинетом информатики.	-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;
	2	Что такое информация.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;
	3	Виды информации.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	4	Информационные процессы.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	5	Компьютер и его части.	первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	6	Урок оценки знаний.	
Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор	1	Файлы и папки.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества;
	2	Текстовый редактор.	представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой

	3	Текстовый редактор. Продолжение.	ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни; -использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	4	Квест по файлам и папкам.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	5	Урок оценки знаний.	первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
Модуль 3. Алгоритмы	1	Знакомство с алгоритмом и его свойствами.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни; -использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время; -первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.. первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	2	Линейные алгоритмы. Усложнение.	
	3	Алгоритмы. Закрепление.	
	4	Введение в логику.	
	5	Истинность простых высказываний.	
	6	Викторина «Алгоритмы».	
	7	Урок оценки знаний.	

Модуль 4. Устройство компьютера	1	Компьютер и обработка информации.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;
	2	Аппаратное устройство.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	3	Программное обеспечение.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	4	Работа с окном программы.	первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	5	Виды компьютеров.	
	6	Урок оценки знаний.	
Модуль 5. Работа в графическом редакторе	1	Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;
	2	Знакомство с графическим редактором.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	3	Создаём рисунок.	

	4	Создаём рисунок. Продолжение.	<p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p> <p>первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
	5	Проектный урок «Новое устройство компьютера».	
	6	Презентация проектов.	
	7	Урок оценки знаний.	
Модуль 6. Систематизация знаний	1	Повторение. Устройство компьютера.	<p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условии достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p> <p>первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
	2	Повторение. Алгоритмы в Blockly.	
	3	Проектный урок.	
	4	Презентация проектов.	
	5	Урок оценки знаний.	

**Тематическое планирование внеурочной деятельности
« Информатика» 4 класс**

Название модуля	№	Название урока	Воспитательный компонент
Модуль 1. Введение в ИКТ	1	Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики».	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p> <p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p>
	2	Виды информации. Информационные процессы.	<p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p>
	3	Файлы и папки.	первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	4	Текстовый редактор.	
	5	Урок оценки знаний.	

Модуль 2. Алгоритмы. Введение в Scratch	1	Блок-схемы.	<p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p> <p>-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
	2	Алгоритмы. Языки программирования.	
	3	Scratch. Знакомство.	
	3	Scratch. Скрипты.	
	5	Scratch. Скрипты. Закрепление.	
	6	Урок оценки знаний.	
Модуль 3. Scratch. Продолжение	1	Scratch. Циклы.	-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых

	2	Scratch. Повороты и вращение.	проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;
	3	Scratch. Повороты и движение.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;
	4	Закрепление: циклы, повороты и движение.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	5	Проект «Открытие».	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	6	Урок оценки знаний.	
Модуль 4. Редактор презентаций	1	Знакомство с редактором презентаций.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;
	2	Объекты на слайде.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	3	Оформление слайдов.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного

	4	Оформление презентаций.	взаимообогащения.
	5	Проект.	
	6	Презентация проектов.	
	7	Урок оценки знаний.	
Модуль 5. Устройство компьютера	1	Компьютер и обработка информации.	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p> <p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного</p>
	2	Основные устройства компьютера.	

	3	Периферийные устройства компьютера	сотрудничества, культурного взаимодействия, культурного обогащения.
	4	Программное обеспечение компьютера.	
	5	Проект «Новое устройство».	
	6	Урок оценки знаний.	
Модуль 6. Систематизация знаний	1	Повторение пройденного. Викторина.	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p> <p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимодействия, культурного обогащения.</p>
	2	Повторение. Scratch.	
	3	Проект «Чему я научился за год».	
	4	Урок оценки знаний.	