

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Основы инфографики: инфознайки»

для 1-4 классов

направление – общекультурное, общетеллектуальное

нормативный срок реализации – 4 года

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные	Метапредметные
1 класс	
<p>Обучающийся научится</p> <ul style="list-style-type: none"> -называть и объяснять свои чувства и ощущения от созерцаемых произведений искусства, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей; -самостоятельно определять и объяснять свои чувства и ощущения, возникающие в результате созерцания, рассуждения, обсуждения, -в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершить 	<p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя; -проговаривать последовательность действий на уроке; -учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией; -с помощью учителя объяснять выбор наиболее подходящих для выполнения задания; -учиться готовить рабочее место и выполнять практическую работу по предложенному учителем плану с опорой на образцы, рисунки; -выполнять контроль точности разметки деталей с помощью шаблона; -учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности группы. <p>Познавательные</p> <ul style="list-style-type: none"> -ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; -делать предварительный отбор источников информации: -добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке; пользоваться памятками -перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса; -перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и их образы; <p>Коммуникативные</p> <ul style="list-style-type: none"> донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в

	<p>рисунках, доступных для выполнения заданий; -слушать и понимать речь других. выполнять работу в паре: договариваться о правилах взаимодействия, общаться с партнёром в соответствии с определёнными правилами; -формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче; -проявлять инициативу в ситуации общения.</p>
2 класс	
<p>Обучающий научится следующему: -положительное отношение к труду и профессиональной деятельности человека как создателя и хранителя этнокультурного наследия; -ценностное и бережное отношение к окружающему миру и результату деятельности человека и культурно-историческому наследию; -интерес к поисково-исследовательской деятельности, предлагаемой в заданиях учебника; -представление о причинах успеха и неуспеха в предметно-практической деятельности; -этические нормы (сотрудничества, взаимопомощи, ответственности) при изготовлении изделия, работе в паре и выполнении проекта; -потребность соблюдать правила безопасного использования инструментов и материалов для качественного выполнения изделия; -представления о значении проектной деятельности; -интерес к конструктивной деятельности.</p> <p>Обучающийся получит возможность научиться: -внутренней позиции на уровне положительного отношения к трудовой деятельности; -этических норм на основе анализа взаимодействия учеников при изготовлении изделия; -ценности коллективного труда в процессе создания</p>	<p>Регулятивные -осуществлять действия по заданному правилу и собственному плану; -контролировать свою деятельность при выполнении изделия на основе текстового плана; проводить оценку своих действий на основе заданных критериев; -обсуждать и изменять план работы в зависимости от условий; -проводить самооценку; -выделять познавательную задачу из практического задания; -воспринимать оценку своей работы, данную учителем и товарищами, и вносить изменения в свои действия.</p> <p>Познавательные -находить и выделять необходимую информацию из текстов и иллюстраций; -высказывать суждения, обосновывать и доказывать свой выбор; -проводить защиту проекта по заданному плану; -анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать реальные объекты и изделия; -находить закономерности, устанавливать причинно-следственные связи между реальными объектами и явлениями</p> <p>Коммуникативная -слушать собеседника, допускать возможность существования другого суждения, мнения; -договариваться и приходить к общему решению, учитывая мнение партнёра при работе в паре и над проектом; -выполнять работу в паре: договариваться о правилах взаимодействия, общаться с партнёром в соответствии с</p>

<p>изделия и реализации проекта; -способности оценивать свою деятельность, определяя по заданным критериям её успешность или неуспешность;</p>	<p>определёнными правилами; -формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче; -проявлять инициативу в ситуации общения.</p>
<p>Обучающий научится следующему: - положительное отношение к труду и профессиональной деятельности человека в городской среде; -бережное отношение к окружающему миру и результату профессиональной деятельности человека; -интерес к поисково-исследовательской деятельности, предлагаемой в заданиях учебника и с учётом собственных интересов; -представление о причинах успеха и неуспеха в предметно-практической деятельности; -этические нормы — сотрудничества, взаимопомощи, ответственности — при выполнении проекта; потребность соблюдать правила безопасного пользования компьютером для качественного выполнения задания, -представления о значении проектной деятельности; -интерес к конструктивной деятельности; -простейшие навыки самообслуживания; -стремление понимать чувства других людей. Обучающийся получит возможность научиться: -понимания ценности коллективного труда в процессе реализации проекта; -способности оценивать свою деятельность, определяя по заданным критериям её успешность или неуспешность и находя способы её корректировки; -представления о себе как о гражданине России и жителе города , -бережного и уважительного отношения к окружающей</p>	<p>Регулятивные -следовать определённым правилам при выполнении задания, проекта; -дополнять слайдовый и/или текстовый план выполнения задания недостающими или промежуточными этапами (с помощью учителя и/или самостоятельно); -корректировать план выполнения работы при изменении конструкции или материалов; -проводить рефлексию своих действий по выполнению изделия при помощи одноклассников; -вносить необходимые изменения в свои действия на основе принятых правил; -действовать в соответствии с определённой ролью; -ставить новые задачи при изменении условий деятельности (под руководством учителя); Познавательные: -выделять информацию из текстов, заданную в явной форме; -высказывать суждения, обосновывать и доказывать свой выбор, приводя факты, взятые из материалов пособия (текста, иллюстраций); -проводить анализ изделий и определять или дополнять последовательность их выполнения (под руководством учителя и/или самостоятельно); -проводить сравнение и классификацию по самостоятельно выбранным критериям; -проводить аналогии между изучаемым материалом и собственным опытом. Коммуникативные -слушать собеседника, понимать и/или принимать его точку зрения; -находить точки соприкосновения различных мнений; -</p>

<p>среде; -уважительного отношения к людям и результатам их трудовой деятельности.</p>	<p>осуществлять попытку решения конфликтных ситуаций (конфликтов интересов) при выполнении изделия, в том числе предлагать разные способы решения конфликтных ситуаций; -оценивать высказывания и действия партнёра, сравнивать их со своими высказываниями и поступками; -формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче; - проявлять инициативу в ситуации общения.</p>
<p>4 класс</p>	
<p>Обучающий научится следующему: -интерес к поисково-исследовательской деятельности, предлагаемой в заданиях учебника и с учётом собственных интересов; -представление о причинах успеха и неуспеха в предметно-практической деятельности; -этические нормы — сотрудничества, взаимопомощи, ответственности — при выполнении проекта; потребность соблюдать правила безопасного пользования компьютером для качественного выполнения изделия; -положительное отношение к труду и профессиональной деятельности человека в городской среде; -простейшие навыки самообслуживания; -стремление понимать чувства других людей. Обучающийся получит возможность научиться: - понимание ценности коллективного труда в процессе реализации проекта; -способности оценивать свою деятельность, определяя по заданным критериям её успешность или неуспешность и находя способы её корректировки; -представления о себе как о гражданине России -бережного и уважительного отношения к окружающей среде;</p>	<p>Регулятивные - выделять информацию из текстов, заданную в явной форме; -высказывать суждения, обосновывать и доказывать свой выбор, приводя факты, взятые из материалов пособия (текста, иллюстраций); -использовать знаки, символы, схемы для заполнения технологической карты; -проводить анализ заданий и определять или дополнять последовательность их выполнения (под руководством учителя и/или самостоятельно); -проводить сравнение и классификацию по самостоятельно выбранным критериям; -проводить аналогии между изучаемым материалом и собственным опытом. Познавательные -высказывать суждения, обосновывать и доказывать свой выбор, приводя факты (текста, иллюстраций); -проводить защиту проекта по заданному плану с использованием материалов пособия; -использовать знаки, символы, схемы для заполнения технологической карты и работы с материалами учебника; -проводить анализ изделий и определять или дополнять последовательность их выполнения (под руководством учителя и/или самостоятельно); -выделять признаки изучаемых объектов на основе сравнения; -находить закономерности, устанавливать причинно-следственные связи между реальными объектами и явлениями</p>

<p>-уважительного отношения к людям и результатам их трудовой деятельности</p>	<p>(под руководством учителя и/или самостоятельно); Коммуникативные -приводить аргументы за и против при совместных обсуждениях (под руководством учителя осуществлять попытку решения конфликтных ситуаций (конфликтов интересов) при выполнении изделия, в том числе предлагать разные способы решения конфликтных ситуаций; -формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче; -проявлять инициативу в ситуации общения.</p>
--	---

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 1–4 классов на занятиях внеурочной деятельности используются следующие виды и формы организации занятий:

- фронтальная;
- групповая;
- работа в паре;
- индивидуальная.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты и т. п.

Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, электронный тест, различные головоломки, которые, помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

Содержание курса для учеников 1 класса

Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя». Что такое инфографика?

История создания компьютера. Что такое графическая схема? Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Для чего используют компьютер». Что такое пиктограмма. Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Пиктограмма. Ось симметрии. Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Представление информации в компьютере. Что такое каллиграмма? Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буква? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Монитор. Принтеры. Что такое символ? Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

CD-ROM. Модем. Работа над проектом «Супервещь». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Мышь. Работа над проектом «Супервещь Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь . Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи.

Учимся логически мыслить. Работа над проектом «Супервещь. Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Виды деятельности: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты.

Содержание курса для 2 класса

Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя». Что такое инфографика?

История создания компьютера. Что такое графическая схема? Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Для чего используют компьютер». Что такое пиктограмма. Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Пиктограмма. Ось симметрии. Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Представление информации в компьютере. Что такое каллиграмма? Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буква? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Монитор. Принтеры. Что такое символ? Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

CD-ROM. Модем. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Мышь. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи.

Учимся логически мыслить. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма». Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Виды деятельности: мини-игры, конкурсы, викторины, творческие проекты

Содержание курса для учеников 3 класса

Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя». Что такое инфографика?

История создания компьютера. Что такое графическая схема? Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Для чего используют компьютер». Что такое пиктограмма. Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Пиктограмма. Ось симметрии. Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Представление информации в компьютере. Что такое каллиграмма? Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буква? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Монитор. Принтеры. Что такое символ? Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

CD-ROM. Модем. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Мышь. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи.

Учимся логически мыслить. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы». Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Виды деятельности: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты, интеллектуальные игры, создание инфографики.

Содержание курса для учеников 4 класса

Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя». Что такое инфографика?

История создания компьютера. Что такое графическая схема? Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Для чего используют компьютер». Что такое пиктограмма. Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Пиктограмма. Ось симметрии. Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Представление информации в компьютере. Что такое каллиграмма? Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буква? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Монитор. Принтеры. Что такое символ? Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

CD-ROM. Модем. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Мышь. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи.

Учимся логически мыслить Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».

Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Виды деятельности: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты, интеллектуальные игры, создание инфографики, работа в Интернете, встречи со специалистами.

3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

1 класс

	Тема программы	Количество часов
	1	2
1-2	Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Что такое инфографика?	2
3	История создания компьютера. Что такое графическая схема?	1
4	Для чего используют компьютер. Что такое пиктограмма.	1

5-10	Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка». Пиктограмма. Ось симметрии	6
11	Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис». Что такое каллиграмма?	1
12	Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буква?	1
13	Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма?	1
14	Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть». Что такое символ?	1
15	CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры». Работа над проектом «Супервещь».	1
16	Мышь. Игра «Перетащить и оставить». Работа над проектом «Супервещь».	1
17	Мышь. Всплывающее меню. Работа над проектом «Супервещь».	1
18	Мышь. Игра «Обведи рисунок». Работа над проектом «Супервещь».	1
19	Мышь. Игра «Попадание на скорость». Работа над проектом «Супервещь».	1
20	Мышь. Игра «Собери домик». Работа над проектом «Супервещь».	1
21	Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки». Работа над проектом «Супервещь».	1
22	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
23	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
24	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
25	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом	1

	«Супервещь».	
26	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
27	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
28	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
29	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектом «Супервещь».	1
30-33	Учимся логически мыслить. Работа над проектом «Супервещь».	4
	Итого	33 часа

2 класс

	Тема программы	Количество часов
	1	2
1-2	Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Что такое инфографика?	2
3	История создания компьютера. Что такое графическая схема?	1
4	Для чего используют компьютер. Что такое пиктограмма.	1
5-10	Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка». Пиктограмма. Ось симметрии	6
11	Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис». Что такое каллиграмма?	1
12	Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буква?	1
13	Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма?	1
14	Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть». Что такое символ?	1

15	CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры». Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
16	Мышь. Игра «Перетащить и оставить». Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
17	Мышь. Всплывающее меню. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
18	Мышь. Игра «Обведи рисунок». Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
19	Мышь. Игра «Попадание на скорость». Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
20	Мышь. Игра «Собери домик». Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
21	Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
22	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
23	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
24	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
25	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
26	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
27	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	1
28	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в	1

	сравнении», «Диаграмма».	
29	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	2
30-33	Учимся логически мыслить. Работа над проектами «Все в сравнении», «Диаграмма».	4
	Итого	34 часа

3 класс

	Тема программы	Количество часов
	1	2
1-2	Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Что такое инфографика?	2
3	История создания компьютера. Что такое графическая схема?	1
4	Для чего используют компьютер. Что такое пиктограмма.	1
5-10	Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка». Пиктограмма. Ось симметрии	6
11	Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис». Что такое каллиграмма?	1
12	Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буквица?	1
13	Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма?	1
14	Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть». Что такое символ?	1
15	CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры». Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
16	Мышь. Игра «Перетащить и оставить Работа над проектами «Я –	1

	археолог», «Силы природы».	
17	Мышь. Всплывающее меню. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
18	Мышь. Игра «Обведи рисунок». Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
19	Мышь. Игра «Попадание на скорость». Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
20	Мышь. Игра «Собери домик Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
21	Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки». Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
22	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
23	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
24	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
25	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
26	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Силы природы», «Маршрут». Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
27	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
28	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	1
29	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Я –	2

	археолог», «Силы природы».	
30-33	Учимся логически мыслить. Работа над проектами «Я – археолог», «Силы природы».	4
	Итого	34 часа

4 класс

	Тема программы	Количество часов
	1	2
1-2	Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Что такое инфографика?	2
3	История создания компьютера. Что такое графическая схема?	1
4	Для чего используют компьютер. Что такое пиктограмма.	1
5-10	Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка». Пиктограмма. Ось симметрии	6
11	Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис». Что такое каллиграмма?	1
12	Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буквица?	1
13	Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма?	1
14	Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть». Что такое символ?	1
15	CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
16	Мышь. Игра «Перетащить и оставить». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
17	Мышь. Всплывающее меню. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1

18	Мышь. Игра «Обведи рисунок». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
19	Мышь. Игра «Попадание на скорость». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
20	Мышь. Игра «Собери домик». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
21	Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
22	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
23	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
24	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
25	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
26	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Силы природы», «Маршрут». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
27	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
28	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	1
29	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа над проектами «Силы природы», «Маршрут». Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	2
30-33	Учимся логически мыслить. Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».	4

	Итого	34 часа
--	-------	---------