

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ТОМСКОЙ ОБЛАСТИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ Г, ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЛИЦЕЙ № 51 г. ТОМСКА

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 3752C59CC7B75F92C7695518252E0D65
Владелец: Богданова Наталья Анатольевна
Действителен: с 27.01.2023 до 21.04.2024

УТВЕРЖДЕНО
Директор Лицея № 51 г. Томска
_____ Н.А. Богданова

Пр. № 138
«30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу неурочной деятельности
«МИР ЦИФРЫ»

Срок реализации программы: 5 лет

Целевая группа: обучающиеся: 1-6 классов

Составитель:

Гуренкова Елена Алексеевна,
учитель информатики высшей
квалификационной категории

Томск – 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Раздел	Страница
1	Пояснительная записка	2
2	I. Содержание	5
3	II. Планируемые результаты	11
4	III. Тематическое планирование	17

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа начального общего образования по курсу внеурочной деятельности «Мир цифры» составлена на основе требований ФГОС (Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05 2021 № 286 «Об утверждении ФГОС НОО», с учётом Примерной программы воспитания (одобрено решение федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». ООП НОО и ООП ООО МАОУ лицей № 51 г. Томска (утверждена приказом директора от 30.08.2023 № 138), с учётом рекомендаций ФГБНУ Институт стратегии развития образования <https://edsoo.ru/rabochie-programmy/> и приложения к письму Департамента общего образования Томской области от 17.06.2022 № 57-1034.

Общая характеристика программы курса «Мир цифры»

Программа курса отражает:

- Перечень базовых навыков, необходимых для формирования компьютерной грамотности;
- Сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности информатизации информационных процессов в различных системах;
- Основные области применения информационных технологий;
- Междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности;
- Необходимость сопровождения *раннего профессионального самоопределения школьников.*

Курс «Мир цифры» как пропедевтический этап обучения информатике оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности. Программа носит пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в 1-5 классах, а уже в дальнейшем на уровне основного общего образования (с 7 класса) в рамках учебного предмета информатика обучающиеся могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении данного курса, найдут применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, станут значимыми для формирования качеств личности, т. е. они ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится и умение работать с прикладным программным обеспечением. Знания и умения, приобретённые обучающимися в процессе реализации программы «Мир цифры» в будущем станут основой для организации научно-исследовательской деятельности в вузах, колледжах, техникумах и т.д.

Актуальность реализации данной программы обусловлена также потребностью подростков в самоопределении, в том числе в определении сферы будущей профессиональной деятельности. А это влечёт за собой необходимость в педагогическом сопровождении профессионального самоопределения школьников, в развитии мотивации школьника к осуществлению трудовой деятельности, в формировании готовности школьников к выбору профессионального пути и к обучению в течение всей жизни. Эти важные задачи лишь отчасти решаются в учебном процессе. Работа по программе внеурочной деятельности «Мир цифры» позволит педагогу реализовать эти актуальные для личностного развития учащегося задачи.

Курс внеурочной деятельности отражает содержание следующих четырёх основных тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии *в мире профессий*.

Форма организации деятельности детей, представляет собой «Творческую студию», наиболее соответствующую возрастным особенностям обучающихся 1-5 классов и включающую коммуникативную, познавательно-исследовательскую и проектную деятельность.

Самостоятельная деятельность обучающихся, включает в себя выполнение творческих практических заданий, в том числе создание индивидуального краткосрочного или долгосрочного проекта/ исследовательского проекта.

Выбор форм деятельности, обучающихся в рамках программы задаётся следующими принципами:

- Принцип максимального разнообразия представленных возможностей для развития личности;
- Принцип возрастания роли внеурочной деятельности в достижении планируемых результатов основной образовательной программы;
- Принцип индивидуализации и дифференциации обучения;
- Принцип создания условий для организации совместной работы обучающихся при минимальном участии учителя;
- Принцип свободы выбора направления проектной и исследовательской деятельности;
- Принцип создания развивающей творческой образовательной среды для самореализации детей в деятельности.

Программа не дублирует содержание учебных предметов.

Цели и задачи курса

Цель: Формирование у обучающихся функциональной компьютерной грамотности (компетентности) как основы для последующего успешного овладения ими различными видами профессиональной деятельности, в том числе основами исследовательской и проектной деятельности.

Задачи:

Образовательные:

1. Формировать опыт применения знаний в контексте реальных жизненных ситуаций;

2. Формировать у обучающихся ИКТ-компетенции: умения поиска, хранения, переработки и передачи информации на базе новых информационных технологий
3. Формировать культуру поведения в информационной среде. Дать представления об этических нормах работы с информацией, об информационной безопасности личности и государства.
4. Формировать первоначальные навыки планирования целенаправленной деятельности человека, в том числе учебной деятельности;

Развивающие:

1. Развивать у обучающихся поисково-познавательные и проектно-исследовательские компетентности;
2. Развивать творческие, познавательные, созидательные и организаторские способности;
3. Развивать умение осознанно воспринимать и оценивать содержание и специфику различных текстов; формировать осознанность значимости чтения для личностного развития, развивать потребность в систематическом чтении;
4. Развивать навыки общения и делового сотрудничества обучающихся в процессе совместной творческой деятельности.

Воспитательные:

1. Повышать общую культуру обучающихся, углубление их интереса к познавательной и проектно-исследовательской деятельности;
2. Формировать нравственную систему ценностей, отражающих совокупность действий, принципов и норм нравственного, счастье и горе, справедливости и несправедливости, любви и ненависти, чести и бесчестия, трудолюбие и др., с помощью которых человек может оценить конкретные житейские ситуации, поступки людей, свое поведение;
3. Воспитывать уважительное отношение к родному краю, родной стране, семье, культуре, природе;
4. Выбатывать у обучающихся позицию активного созидателя и заинтересованного исследователя;
5. Воспитывать способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
6. Воспитывать чувство товарищества и личной ответственности за результат индивидуальной или коллективной деятельности.

Место программы в учебном плане

Курс внеурочной деятельности «Мир цифры» позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология» (раздел «Информационно-коммуникативные технологии»), «Математика» (раздел «Математическая информация»), «Окружающий мир» (раздел «Правила безопасной жизни»).

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.

Программа курса составлена из расчёта 199 учебных часов: в 1 классах рассчитана на 33 часа (1 час в неделю) с продолжительностью занятий 40 минут; в 2-6 классах рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю) с продолжительностью занятий 40 минут.

Срок реализации программы: 5 лет;

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности. При этом обязательная часть курса, установленная

рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью.

1. СОДЕРЖАНИЕ

1 год обучения (обучающиеся 1 класса)

Дети этого возраста нуждаются в положительных эмоциях, ярких образах, проявлении творчества. Компьютер может обеспечить для них наглядное, яркое и живое восприятие окружающего мира, что будет способствовать развитию творческого мышления, проявлению фантазии и воображения. У детей этого возраста более развита наглядно-образное мышление, поэтому работа на компьютере обеспечит им зрительные образы, с помощью которых в дальнейшем будет развивать словесно-логическое мышление и долговременная память.

Содержание программы для обучающихся 1 класса включает пять образовательных модулей:

I. Техника безопасности (1 ч.)

1. Правила техники безопасности в кабинете информатики (1ч.).

Содержание занятия включает вопросы соблюдения правил техники безопасности при работе с компьютером и его устройствами, правил поведения в кабинете информатики.

II. Что такое информатика. Сохранение файлов (1 ч.)

1. Что такое информатика. Сохранение созданного файла «Гирлянда с флажками» по заданному адресу (1 ч.)

Содержание занятия включает беседу «Информатика и Информация. Как мы воспринимаем информацию» и освоение приёмов сохранения созданного документа по заданному адресу (в сетевой папке файловой системы кабинета информатики).

III. Графический редактор (25 ч.)

Microsoft Paint – это многофункциональный, в то же время довольно простой в использовании растровый графический редактор компании Microsoft, входящий в состав всех операционных систем Windows начиная с первых версий. Он доступен для восприятия первоклассникам, а также полезен: работа с компьютерной мышью развивает глазомер, зрительно-моторную координацию, согласованность работы руки и глаза. Создавая рисунок, ребёнок начинает фантазировать, творить, а значит у него развивается воображение, мышление и память.

Содержание каждого занятия, включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания; пошаговый алгоритм по созданию продукта (рисунка), предусмотренного последующим творческим заданием, как проверкой усвоенных знаний. Самостоятельная деятельность обучающихся, включает в себя самостоятельное выполнение творческого задания.

1.Звёздное небо (1 ч.) Содержание занятия включает правила работы с компьютерной мышью, знакомство с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка, фигура, цвет.

2. Ночной город (1ч.) Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint с использованием компьютерной мыши: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка, фигура, цвет.

4. Живая конфета (1 ч.) Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка, фигура, цвет.

5. **Осенний пейзаж (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка, линия, кисть, цвет.
6. **Весёлый компьютер (День информатики) (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка, линия, кисть, фигуры, цвет.
7. **Зимний пейзаж (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка, линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка.
8. **Новогодняя ель (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.
9. **11. Весёлый Снеговик (1 ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка.
10. **Дедушка Мороз (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.
11. **Птичья столовая (1 ч.)** Содержание Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка.
12. **Букет в вазе (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка.
13. **Открытка (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.
14. **Тематическая поздравительная открытка (День рождения) (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.
15. **16. Тематическая поздравительная открытка (День защитника отечества) (2ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.
17. **18. Тематическая поздравительная открытка (День 8 марта) (1ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.
19. **20. День космонавтики (2 ч.)** Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки),

линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.

21. День радио (1 ч.) Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.

22. 23. День Победы (2 ч.) Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.

24. Весна пришла (1ч.) Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.

25. Бумажный кораблик (1 ч.) Содержание занятия включает закрепляет умение работать с графическим редактором Paint: открытие и форматирование рабочей поверхности, использование инструментов заливка (в т. ч. разные виды заливки), линия, кисть, фигуры, цвет, копирование, вставка, надпись. Знакомство с клавиатурой.

IV. Подготовка к Всероссийскому конкурсу КИТ» (2 ч.) Содержание занятия включает выполнение тренировочных конкурсных заданий. Раздел включает резервные уроки.

V. Итоговое занятие (1 ч.)

1. Итоговое занятие (1 ч.) Содержание занятия включает совместное подведение итогов учебного года в форме анкетирования.

2 год обучения (обучающиеся 2 класса):

Содержание программы для обучающихся 2 класса включает шесть образовательных модулей:

I. Техника безопасности (1 ч.)

1. Правила техники безопасности в кабинете информатики (1ч.).

Темы занятий содержат вопросы соблюдения правил техники безопасности при работе с компьютером и его устройствами, правил поведения в кабинете информатики.

II. Подготовка к Всероссийскому конкурсу «КИТ» (3 ч.)

Содержание занятий включает выполнение тренировочных заданий на компьютере и бумажных носителях.

III. Текстовый редактор (8 ч.) Содержание занятий включает приобретение навыка работы в текстовом редакторе Word с использованием всех возможностей редактора.

1. Летние воспоминания. (4 ч.) Содержание занятий включает приобретение навыка создания текстового документа с иллюстрациями.

2. Выполнение творческого задания. (4 ч.) Содержание занятий включает приобретение навыка создания текстового документа с иллюстрациями.

IV. Создание презентаций (4 ч.)

1. Знакомство с возможностями программы PowerPoint (1 ч.).

Содержание занятия включает: настройка размера слайда, дизайн презентации, создание титульного слайда.

2. Содержание последующих занятий (3 ч.) включает знакомство с возможностями программы PowerPoint, практическое приобретение и отработку навыков создания презентации по заданной теме: Создание слайдов. Макет слайда; Поиск иллюстраций в сети Интернет, приёмы копирования и вставки картинки в презентацию.

V. Линейные алгоритмы. Исполнители алгоритмов (6ч.)

1. Содержание занятий включает знакомство с понятиями «линейный алгоритм», «исполнитель алгоритма», отработку умения составлять простейший линейный алгоритм для конкретного исполнителя.

VI. Создание презентаций (14 ч.) Содержание занятий включает знакомство с возможностями программы PowerPoint, практическое приобретение и отработку навыков создания презентации по заданной теме и собственному замыслу и использование полного спектра возможностей программы.

VII. Мой проект (15 ч.).

1. Выбор темы проекта. План работы над проектом (2 ч)

Теория: Личные интересы и вопросы, на которые хочется найти ответы. Этапы работы над проектом. Что такое план и как его составить.

Практика: Формулирование темы проекта. Составление плана работы над проектом.

2. Поиск и обработка информации (3 ч) Обработка информации.

Практика: Поиск информации в различных источниках, в том числе в сети Интернет, с помощью анкетирования, наблюдения, исследования, эксперимента.

3. Создание продукта проектной деятельности (4 ч.)

Теория: Приёмы и методы создания конкретного продукта в зависимости от темы проекта.

Практика: Создание продукта с использованием необходимых материалов, инструментов, лабораторного оборудования.

4. Создание презентационных медиаматериалов (8 ч.)

Теория: Использование необходимого оборудования для создания презентационных медиаматериалов.

Практика: Создание презентаций, видеофильмов, фотогалерей, буклетов, памяток, стендовых докладов.

5. Отработка навыков публичного представления результатов работы (2 ч.)

Теория: Правила публичного выступления.

Практика: Репетиции публичного выступления.

6. Итоговое занятие (1 ч.) Содержание занятий включает совместное подведение итогов проектной деятельности: выявление проблем, поиск путей решения проблем. Планирование летнего индивидуального проекта.

Раздел включает дополнительные резервные уроки.

3-4 год обучения (обучающиеся 3-4 класса):

Содержание программы для обучающихся 3-4 класса включает семь образовательных модулей:

I. Техника безопасности (1 ч.)

1. **Правила техники безопасности в кабинете информатики (1ч.).**

Темы занятий содержат вопросы соблюдения правил техники безопасности при работе с компьютером и его устройствами, правил поведения в кабинете информатики.

II. Подготовка к Всероссийскому конкурсу «КИТ» (2 ч.) Содержание занятий включает выполнение тренировочных заданий на компьютере и бумажных носителях.

III. Текстовый редактор (9 ч.)

1. Текстовая информация. Обработка текста на компьютере (7ч.)

Тема занятия содержит практику работы в текстовом редакторе Word.

2. Дополнительные возможности текстового процессора (2 ч.) Тема занятия содержит практику работы в текстовом редакторе Word.

IV. Алгоритмы (8 ч.) Содержание занятий включает знакомство с понятиями «Линейный алгоритм», «Алгоритм с ветвлением», «Алгоритмы с циклом» и практику выполнения и составления алгоритмов.

V. Мой проект (28 ч.).

1. Выбор темы проекта. План работы над проектом (1 ч)

Теория: Личные интересы и вопросы, на которые хочется найти ответы. Этапы работы над проектом. Что такое план и как его составить.

Практика: Формулирование темы проекта. Составление плана работы над проектом.

2. Поиск и обработка информации (6 ч.)

Теория: Полезная и бесполезная информация. Источники информации. Обработка информации.

Практика: Поиск информации в различных источниках, в том числе в сети Интернет, с помощью анкетирования, наблюдения, исследования, эксперимента.

3. Создание продукта проектной деятельности (9 ч.)

Теория: Приёмы и методы создания конкретного продукта в зависимости от темы проекта.

Практика: Создание продукта с использованием необходимых материалов, инструментов, лабораторного оборудования.

4. Создание презентационных медиаматериалов (11 ч.)

Теория: Использование необходимого оборудования для создания презентационных медиаматериалов.

Практика: Создание презентаций, видеофильмов мастер-класса с использованием видеоредактора Movavi, фотогалерей, буклетов, памяток, стендовых докладов.

5. Отработка навыков публичного представления результатов работы (1 ч.)

Теория: Правила публичного выступления.

Практика: Репетиции публичного выступления. Подготовка к выступлению в рамках научно-практической конференции.

VI. Проектная работа «Буктрейлер» (10 ч.) Содержание занятий предусматривает приобретение навыка работы в видеоредакторе Movavi и включает самостоятельную творческую деятельность обучающихся по созданию буктрейлеров по собственному замыслу с использованием видеоредактора Movavi.

Разделом предусмотрено Итоговое занятие и дополнительные резервные уроки.

5 год обучения (обучающиеся 5-6 класса):

Содержание программы для обучающихся 5 класса включает шесть образовательных модулей:

I. Техника безопасности (1 ч.)

Правила техники безопасности в кабинете информатики (1ч.).

Темы занятий содержат вопросы соблюдения правил техники безопасности при работе с компьютером и его устройствами, правил поведения в кабинете информатики.

II. Подготовка к Всероссийскому конкурсу «КИТ» (2 ч.) Содержание занятий включает выполнение тренировочных заданий на компьютере и бумажных носителях.

III. Создание презентаций (2 ч.)

Содержание занятий включает знакомство с возможностями программы PowerPoint, практическое приобретение и отработку навыков создания презентации по заданной теме и использование полного спектра возможностей программы.

IV. Текстовый редактор (6 ч.)

1. Текстовая информация. Обработка текста на компьютере (1ч.)

2. Дополнительные возможности текстового процессора (2 ч.)

Тема занятия содержит практику работы в текстовом редакторе Word.

3. Практическая работа на компьютере (3 ч.)

Темы занятий содержат практику по заданной тематике и собственному замыслу с использованием полного спектра возможностей программы.

IV. Информационные технологии в мире профессий. Мой проект (49 ч.).

1. Знакомство с профессией видеомонтажёр (2ч).

Теория: Профессия видеомонтажер. Видеомонтажер — это специалист, работающий с видеоматериалами. Суть профессии — монтаж удачных кадров, вырезание ненужных фрагментов, создание переходов и наложение музыки после съемки оператором видео.

Практика: Работа в программе видеоредактора Movavi.

2. Знакомство с профессиями звукорежиссёр и звукооператор (2 ч.)

Теория: Звукорежиссер занимается полноценным звуковым оформлением проектов. Он создает аранжировки, выполняет динамическую и пространственную обработку звука, готовит материалы к микшированию и сведению, выполняет мастеринг. Мастеринг - это работа над сведенным треком (одной дорожкой), либо над группами инструментов (stem-mastering). Мастеринг подразумевает выравнивание к желаемому балансу, ширине и оттенку (за основу, как правило, берутся современные треки) и составляет не более 10-15% всего качества.

Звукооператоры работают на студиях звукозаписи, на радио и телевидении, озвучивают фильмы, обслуживают концерты и спектакли, занимаются обработкой звука. А еще можно найти работу в клубах, домах культуры и на фестивалях.

Практика: Работа в программе видеоредактора Movavi.

3. Выбор темы проекта. План работы над проектом (1 ч)

Теория: Личные интересы и вопросы, на которые хочется найти ответы. Этапы работы над проектом. Что такое план и как его составить.

Практика: Формулирование темы проекта. Составление плана работы над проектом.

4. Поиск и обработка информации (6 ч.)

Теория: Полезная и бесполезная информация. Источники информации. Обработка информации.

Практика: Поиск информации в различных источниках, в том числе в сети Интернет, с помощью анкетирования, наблюдения, исследования, эксперимента.

5. Создание продукта проектной деятельности (17 ч.)

Теория: Приёмы и методы создания конкретного продукта в зависимости от темы проекта.

Практика: Создание продукта с использованием необходимых материалов, инструментов, лабораторного оборудования.

6. Создание презентационных медиаматериалов (17 ч.)

Теория: Использование необходимого оборудования для создания презентационных медиаматериалов.

Практика: Создание презентаций, видеофильмов мастер-класса с использованием видеоредактора Movavi, фотогалерей, буклетов, памяток, стендовых докладов.

7. Отработка навыков публичного представления результатов работы (4 ч.)

Теория: Правила публичного выступления.

Практика: Репетиции публичного выступления.

8. Просмотр готовых проектов .

Практика: Предпросмотр публичного выступления.

9. Подготовка к участию в научно-практической конференции

Практика: Отработка публичного выступления и корректировка материалов для жюри.

VI. Итоговое занятие (4 ч.) Содержание занятий включает совместное подведение итогов проектной деятельности: выявление проблем, поиск путей решения проблем.

В раздел включены дополнительные резервные уроки.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами курса внеурочной деятельности.

Гражданско-патриотическое воспитание:

Первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений. Понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества. Представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Духовно-нравственное воспитание:

Проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности. Умение соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Эстетического воспитания:

Использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности, в том числе в продуктах, созданных с использованием компьютерных технологий.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

Соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни. Установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ. Бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудовое воспитание:

Осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда. Интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологического воспитания:

Проявление бережного отношения к природе; неприятие действий, приносящих вред природе. Наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Ценности научного познания:

Наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию; овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия; наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение? Какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и в условиях самообразования?».

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ РЕГУЛЯТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Самоорганизация:

1. Осознавать интересы, понимать учебную задачу, мобилизовывать волевые усилия для её решения;

2. Составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся;
3. Ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
4. Анализировать и синтезировать необходимую информацию для создания творческой работы;
5. Осознавать и оценивать собственные возможности с позиции «Я - в продукте» (мой вклад в создание проекта);
6. Проявлять инициативу действия в учебном сотрудничестве.

Самоконтроль (рефлексия):

1. Владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
2. Учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
3. Вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
4. Оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

1. Ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

1. Осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Общение:

1. Быть открытым к общению и способным выражать собственные мысли, сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога;
2. Оказывать помощь друг другу, координировать свои действия с учётом позиций сотрудничества;
3. Публично представлять результаты выполненного опыта (презентации, исследования, проекта);

Совместная деятельность (сотрудничество):

1. Понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
2. Принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

Читательские компетенции:

1. Уметь самостоятельно организовывать поиск информации, осознанно воспринимать и оценивать содержание и специфику различных текстов, критически относиться к получаемой информации, сопоставлять её с информацией из других источников и имеющимся жизненным опытом.
2. Осознавать значимость навыка осознанного чтения для успешного участия в проекте и личного развития, проявлять потребность в систематическом чтении.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Базовые логические действия:

1. Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
2. Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

Базовые исследовательские действия:

1. Оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
2. Прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

1. Выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
2. Применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
3. Выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
4. Выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
5. Оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
6. Запоминать и систематизировать информацию.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**1 год обучения (обучающиеся 1 класса):**

К концу обучения в первом классе обучающийся научится:

2. Иметь начальные представления о компьютерной грамотности (уверенные навыки использования графического редактора Paint); использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
3. Иметь начальные представления о правилах набора текстов; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев;
4. Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
5. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
6. Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
7. Критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

2 год обучения (обучающиеся 2 класса):

2. Иметь начальные представления о компьютерной грамотности (уверенные навыки использования графических и текстовых редакторов, конструктора презентаций PowerPoint, поисковой системы сети Интернет);
3. Создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию;
4. Иметь навыки работы с необязательными компьютерными устройствами (микрофон) и цифровыми устройствами (фотоаппарат, видеокамера, диктофон); Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
5. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
6. Понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
7. Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
8. Уметь искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения поставленной задачи/проблемы;
9. Критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

3 год обучения (обучающиеся 3 класса):

2. Иметь начальные представления о компьютерной грамотности (уверенные навыки использования графических и текстовых редакторов, конструктора презентаций PowerPoint, видеоредактора Movavi, поисковой системы сети Интернет, электронных образовательных ресурсов);
3. Создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения; создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию;
4. Иметь навыки работы с необязательными компьютерными устройствами (принтер, сканер, ксерокс, микрофон) и цифровыми устройствами (фотоаппарат, видеокамера, диктофон); Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
5. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
6. Понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
7. Пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
8. Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
9. Уметь искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения поставленной задачи/проблемы;
10. Критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
11. Уметь проводить простейшие исследования и создавать проекты.

4 год обучения (обучающиеся 4 класса):

2. Иметь начальные представления о компьютерной грамотности (уверенные навыки использования графических и текстовых редакторов, конструктора презентаций PowerPoint, видеоредактора Movavi, поисковой системы сети Интернет, электронных образовательных ресурсов);
3. Создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений; создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения; создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию;
4. Иметь навыки работы с необязательными компьютерными устройствами (принтер, сканер, ксерокс, микрофон) и цифровыми устройствами (фотоаппарат, видеокамера, диктофон); Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
5. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
6. Понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
7. Пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
8. Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
9. Уметь искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения поставленной задачи/проблемы;
10. Критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
11. Уметь проводить простейшие исследования, создавать проекты, представлять результаты своей работы на образовательных событиях разного уровня.

5 год обучения (обучающиеся 5-6 класса):

1. Иметь начальные представления о компьютерной грамотности о значении информационных технологий в мире разных профессий (уверенные навыки использования графических и текстовых редакторов, конструктора презентаций PowerPoint, видеоредактора Movavi, поисковой системы сети Интернет, электронных образовательных ресурсов);
2. Создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений; создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения; создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию;
3. Иметь навыки работы с необязательными компьютерными устройствами (принтер, сканер, ксерокс, микрофон) и цифровыми устройствами (фотоаппарат, видеокамера, диктофон); Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
4. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
5. Понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

6. Пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
7. Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
8. Уметь искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения поставленной задачи/проблемы;
9. Критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
10. Уметь проводить исследования, создавать проекты, представлять результаты своей работы на образовательных событиях разного уровня.

Критерии оценки эффективности реализации программы

№ п/п	Критерий	Инструментарий оценивания
1	Уровень сформированности УУД и ИТК-компетенций.	Внешний мониторинг (Всероссийский конкурс «КИТ-компьютеры, информатика, технологии»; Всероссийское тестирование в рамках Урока безопасности в Интернете).
2	Стабильность и результативность участия обучающихся в творческих выставках, конкурсах, форумах, конференциях юных журналистов.	Наличие дипломов, грамот, сертификатов и других документов, подтверждающих стабильность и результативность участия обучающихся в образовательных событиях разного уровня.
3	Самооценка обучающимися уровня собственных ИКТ-компетенций.	Анкетирование обучающихся.
4	Уровень удовлетворённости родителей.	Анкетирование родителей.
5	Востребованность педагогического опыта реализации программы на разном уровне.	Наличие сертификатов, рецензий, отзывов, подтверждающих востребованность опыта.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(В календарно-тематическом планировании возможны изменения в соответствии с уровнем подготовки обучающихся. При нулевой подготовке обучающихся во втором классе количество часов удваивается).

№ п/п	Образовательный модуль	Тема занятия	Кол-во часов	Виды деятельности	Воспитательные задачи	Цифровые ресурсы
-------	------------------------	--------------	--------------	-------------------	-----------------------	------------------

1 класс

I	Техника безопасности	1. Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1	Участие в эвристической беседе	<p>1. Формировать основные социальные роли, соответствующие ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах, в том числе в виртуальных пространствах.</p> <p>2. Формировать навыки безопасного поведения в интернет-среде.</p> <p>3. Воспитывать установку на здоровый образ жизни, в т. ч. за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.</p>	https://smallgame.s.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
II	Что такое информатика. Сохранение файлов.	1. Что такое информатика. Сохранение файлов. (Гирлянда с флажками).	1	Участие в эвристической беседе	<p>1. Формировать представления об информации, соответствующие современному уровню развития науки и общественной практики.</p> <p>2. Формировать понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.</p>	https://smallgame.s.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
III	Графический редактор		25	Выполнение творческих практических заданий	<p>1. Формировать интерес к обучению и познанию.</p> <p>2. Развивать любознательность.</p> <p>3. Формировать базовые навыки</p>	https://smallgame.s.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html

					самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий.	
		1.Звёздное небо.				
		2. Ночной город.				
		3. Живая конфета.				
		4..Осенний пейзаж.				
		5. Весёлый компьютер (День информатики).				
		6. Зимний пейзаж.				
		7. Новогодняя ель.				
		8. Весёлый Снеговик.				
		9. Дедушка Мороз.				
		10. Птичья столовая.				
		11. Букет в вазе.				
		12.Открытка.				
		13. Тематическая поздравительная открытка (День рождения).				
		14. Тематическая поздравительная открытка (День защитника отечества).				
		15. Тематическая поздравительная открытка (День защитника отечества).				
		16.Тематическая поздравительная открытка (День 8 марта.				
		17.Тематическая поздравительная открытка (День 8 марта.				
		18. День космонавтики.				
		19. День космонавтики.				
		20. День радио.				
		21. День Победы.				
		22. День Победы.				
		23. Весна пришла.				
		24. Бумажный кораблик.				
		25. Бумажный кораблик.				
IV	«КИТ»	Разбираем задания Всероссийского конкурса «КИТ»	2		Формировать навык участия в конкурсах по учебному предмету информатика.	https://konkurskit.ru/test.php
		Резервный урок	3			

V	Итоговое занятие	1.Итоговое занятие.	1	Совместное подведение итогов учебного года в форме анкетирования.	1. Формировать установку на осмысление полученного опыта.	
ВСЕГО			33 часа			
2 класс						
I	Техника безопасности	1. Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1	Участие в эвристической беседе	1. Формировать основные социальные роли, соответствующие ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах, в том числе в виртуальных пространствах. 2. Формировать навыки безопасного поведения в интернет-среде. 3. Воспитывать установку на здоровый образ жизни, в т. ч. за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.	https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
II	«КИТ».	Подготовка к конкурсу «КИТ».	2	Решение заданий.	1. Формировать навык участия в конкурсах по учебному предмету информатика.	https://konkurskit.ru/test.php
III	Текстовый редактор		8	Выполнение творческих практических заданий	1. Формировать интерес к обучению и познанию. 2. Развивать любознательность. 3. Формировать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными	
		1-4. Летние воспоминания				
		5-8. Выполнение творческого задания				

					средствами информационных технологий.	
IV	Создание презентаций		4	Выполнение творческих заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Формировать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий.	
		1. День учителя.				
		2.День Учителя.				
		3.День старшего поколения.				
		4. День старшего поколения.				
V	Линейные алгоритмы. Исполнители алгоритмов		6		1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Формировать базовые навыки самостоятельной и групповой работы с разнообразными средствами информационных технологий. 4. Формировать нормы и правила социальной жизни в группах. 5.Формировать стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе учебной деятельности.	https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
		1-3.Линейный алгоритм.		Участие в эвристической беседе. Выполнение практических заданий.		
		4-6.Составление линейного алгоритма.		Работа в группе. Выполнение творческих практических заданий.		
VI	Создание презентаций		14	Выполнение творческих заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Формировать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий.	
		1-6.Весёлые праздники				
		7-8.Эти удивительные животные.				
		9-10. Вставка звука из файла.				
		11-14.Создание презентации на тему «Эти удивительные животные» (по собственному замыслу).				
VII	Мой проект		19	Выполнение творческих практических заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать	
		1-2..Выбор темы проекта. План работы над проектом.				

		3-5. Поиск и обработка информации			любопытность.	
		6-9. Создание продукта проектной деятельности			3.Формировать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий, справочной литературой.	
		10-17. Создание презентационных медиаматериалов			4.Формировать навыки исследовательской и проектной деятельности.	
		18-19.Отработка навыков публичного представления результатов работы				
		Итоговое занятие.	1	Анализ результатов проектной деятельности.	1. Формировать установку на осмысление полученного опыта.	
		Резервные занятия	12			
Всего			68 Часов			

3 класс. 4 класс

I	Техника безопасности	1. Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1	Участие в эвристической беседе	1. Формировать основные социальные роли, соответствующие ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах, в том числе в виртуальных пространствах. 2.Формировать навыки безопасного поведения в интернет-среде. 3. Воспитывать установку на здоровый образ жизни, в т. ч. за счёт освоения и соблюдения требований безопасной	https://vitk.ru/igri/19366-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html
----------	-----------------------------	--	----------	--------------------------------	--	---

					эксплуатации средств ИКТ.	
II	«КИТ».	Подготовка к конкурсу «КИТ».	2	Решение заданий.	1.Формировать навык участия в конкурсах по учебному предмету информатика.	https://konkurskit.ru/test.php
III	Текстовый редактор		11	Выполнение творческих практических заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Развивать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий.	https://vitk.ru/igri/19366-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html
		1-7.Текстовая информация. Обработка текста на компьютере.				
		8-9.Дополнительные возможности текстового процессора.				
		10-11. Практическая работа на компьютере.				
		5. Практическая работа на компьютере.				
IV	Алгоритмы		8	Выполнение творческих практических заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Формировать базовые навыки самостоятельной и групповой работы с разнообразными средствами информационных технологий. 4. Формировать нормы и правила социальной жизни в группах. 5.Формировать стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе учебной деятельности.	https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
		1.Линейный алгоритм.				
		2-4.Алгоритм с ветвлением.				
		5-8.Алгоритм с циклом.				

VI	Мой проект	1.Выбор темы проекта. План работы над проектом/ 2-7. Поиск и обработка информации. 8-16. Создание продукта проектной деятельности. 17-27. Создание презентационных медиаматериалов. 28. Отработка навыков публичного представления результатов работы.	28	Выполнение творческих практических заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Формировать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий, справочной литературой. 4.Формировать навыки исследовательской и проектной деятельности.	
VII	Проектная работа «Буктрейлер»	1.Выбор литературного произведения. 2-3.Подготовка иллюстраций. 4-6. Работа в видеоредакторе. 7. Подготовка текста и музыки для звукового сопровождения. 8-9. Работа в видеоредакторе 10. Просмотр готовых работ.	10	Выполнение творческих практических заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Развивать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий, справочной литературой. 4.Формировать навыки проектной деятельности.	
		Резервные уроки.	7			
		Итоговое занятие.	1	Участие в анкетировании.	1. Формировать установку на осмысление полученного опыта.	
Всего			68 часов			
5-6 класс						
I	Техника безопасности	1. Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1	Участие в эвристической беседе	1. Формировать основные социальные роли, соответствующие ведущей деятельности возраста, норм и	https://vitk.ru/igri/19366-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html

					правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах, в том числе в виртуальных пространствах. 2.Формировать навыки безопасного поведения в интернет-среде. 3. Воспитывать установку на здоровый образ жизни, в т. ч. за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.	
II	«КИТ».	Подготовка к конкурсу «КИТ».	2	Решение заданий.	1.Формировать навык участия в конкурсах по учебному предмету информатика.	https://konkurskit.ru/test.php
III	Создание презентаций	Повторение приёмов работы в программе PowerPoint.	2	Выполнение творческих практических заданий..	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Развивать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий.	
IV	Текстовый редактор	<div>1.Текстовая информация. Обработка текста на компьютере.</div> <div>2-3.Дополнительные возможности текстового процессора.</div> <div>4-6. Практическая работа на компьютере.</div>	6	Выполнение творческих практических заданий.	1.Формировать интерес к обучению и познанию. 2.Развивать любознательность. 3.Развивать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий.	https://vitk.ru/igri/19366-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html
V	Информационны		49	Выполнение творческих	1.Формировать интерес к обучению	

	е технолог ии в мире професс ий. Мой проект			практических заданий.	и познанию. 2.Развивать любопытность, в том числе к профессиям, связанным с ИКТ- технологиями. 3.Формировать базовые навыки самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных технологий, справочной литературой. 4.Формировать навыки исследовательской и проектной деятельности.	
		<i>1-2. Знакомство с профессией видеомонтажёр</i>				
		<i>3-4. Знакомство с профессиями звукорежиссёр и звукооператор (2 ч.)</i>				
		5.Выбор темы проекта. План работы над проектом.				
		6-11. Поиск и обработка информации				
		12-28. Создание продукта проектной деятельности				
		29-45. Создание презентационных медиа материалов.				
		46. Отработка навыков публичного представления результатов работы.				
		47.Просмотр готовых проектов.				
		48-49. Подготовка к участию в научно- практической конференции.				
		Резервные уроки.	4			
		Итоговое занятие.	4	Анализ результатов проектной деятельности.	1. Формировать установку на осмысление полученного опыта.	
Всего			68 часов			