

## **Примерные результаты освоения учебного курса**

### **Метапредметные результаты**

Курс внеурочной деятельности «Функциональная грамотность» нацелен на достижение следующих метапредметных результатов:

- активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- освоение различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

### **Личностные результаты**

Освоение курса внеурочной деятельности «Функциональная грамотность» в начальной школе вносит существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной и творческой видов деятельности.

В части формирования и развития компетентности в области использования ИКТ обучающиеся:

- приобретут *практический* опыт работы с информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете.

– познакомятся с различными средствами ИКТ, освоят общие безопасные и эргономичные принципы работы с ними; осознают возможности различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры.

– приобретут первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ: научатся вводить различные виды информации в компьютер (текст, звук, изображение, цифровые данные); создавать, редактировать, сохранять и передавать медиасообщения.

– научатся оценивать потребность в дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; определять возможные источники ее получения; критически относиться к информации и к выбору источника информации.

– научатся планировать, проектировать и моделировать процессы в простых учебных и практических ситуациях.

В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ-ресурсов для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, охватывающих содержание всех изучаемых предметов, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые **универсальные учебные действия** и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней школе:

– принимать и сохранять учебную цель и задачи; самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную;

– планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации и искать средства её осуществления;

– контролировать и оценивать свои действия, вносить корректизы в их выполнение на основе оценки и учёта характера ошибок, проявлять инициативу и самостоятельность в обучении;

– осуществлять информационный поиск, сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников;

– демонстрировать способность к осуществлению логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации по родовидовым признакам, к установлению аналогий, отнесения к известным понятиям;

– сотрудничать в группе при решении учебных проблем, принимать на себя ответственность за результаты своих действий.

– осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, в открытом

информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве сети Интернет;

- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели (включая виртуальные) и схемы (включая концептуальные), для решения задач.
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ;
- владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения.

### **Предметные результаты обучения**

Планируемые предметные результаты приводятся в двух блоках. Они ориентируют в том, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от выпускников.

В первый блок «**Выпускник научится**» включается система знаний и учебных действий, которая принципиально необходима для успешного обучения в начальной школе и может быть освоена большинством детей.

Достижение планируемых результатов этой группы выносится на итоговую оценку, которая может осуществляться как в ходе освоения данной программы посредством накопительной системы оценки (например, в форме портфеля достижений), так и по итогам её освоения (с помощью итоговой практической работы).

Уровень достижений второго блока «**Выпускник получит возможность научиться**» могут продемонстрировать только отдельные обучающиеся, имеющие более высокий уровень мотивации и способностей. В повседневной практике обучения эта группа целей не отрабатывается со всеми обучающимися как в силу повышенной сложности учебных действий, так и в силу повышенной сложности учебного материала. Основные цели такого включения – предоставить возможность обучающимся продемонстрировать овладение более высокими (по сравнению с базовым) уровнями достижений и выявить динамику роста численности группы наиболее подготовленных обучающихся. Полученные результаты рекомендуется фиксировать посредством накопительной системы оценки (например, в форме портфеля достижений) в рамках выполнения творческих работ по курсу. Планируемые

результаты данного блока приводятся к каждому разделу программы курса и выделяются курсивом.

### **Знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером**

#### **Выпускник научится:**

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорнодвигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (минизарядку);
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.

### **Технология ввода информации в компьютер: ввод текста, запись звука, изображения, цифровых данных**

#### **Выпускник научится:**

- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять полученную информацию, набирать небольшие тексты на родном языке; набирать короткие тексты на иностранном языке, использовать компьютерный перевод отдельных слов;
- сканировать рисунки и тексты.

#### **Выпускник получит возможность научиться:**

- использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке.

### **Обработка и поиск информации**

#### **Выпускник научится:**

- подбирать оптимальный по содержанию, эстетическим параметрам и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования, использовать сменные носители (флэш-карты);
- описывать по определённому алгоритму объект или процесс наблюдения, записывать аудиовизуальную и числовую информацию о нём, используя инструменты ИКТ;
- пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста; использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять ссылки в сообщениях разного вида;
- искать информацию в соответствующих возрасту цифровых словарях и справочниках, базах данных, контролируемом Интернете, системе поиска внутри компьютера; составлять список используемых информационных источников (в том числе с использованием ссылок);

- заполнять учебные базы данных.

**Выпускник получит возможность научиться:**

- грамотно формулировать запросы при поиске в Интернете и базах данных, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию; критически относиться к информации и к выбору источника информации.

**Создание, представление и передача сообщений**

**Выпускник научится:**

- создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их;
- создавать сообщения в виде аудио- и видеофрагментов или цепочки экранов с использованием иллюстраций, видеоизображения, звука, текста;
- готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку;
- создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);
- размещать сообщение в информационной образовательной среде образовательного учреждения;
- пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде, фиксировать ход и результаты общения на экране и в файлах.

**Выпускник получит возможность научиться:**

- представлять данные;
- создавать музыкальные произведения с использованием компьютера и музыкальной клавиатуры, в том числе из готовых музыкальных фрагментов.

**Планирование деятельности, управление и организация**

**Выпускник научится:**

- создавать движущиеся модели и управлять ими в компьютерно управляемых средах;
- планировать несложные исследования объектов и процессов внешнего мира.

**Выпускник получит возможность научиться:**

- проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей собственной деятельности и деятельности группы;
- моделировать объекты и процессы реального мира.

## **2. Содержание учебного курса**

Содержание курса внеурочной деятельности «Функциональная грамотность» в начальной школе включает три основных тематических блока.

### **1. Информация и компьютер.**

Понятия информации, видов информации. Назначение, состав и устройства компьютера, компьютерные файлы и программы.

Работа с устройствами компьютера и программными средствами на разнообразном предметном материале содержания начального обучения. Информационные технологии (подготовка текста, работа с таблицами, обработка графики, электронная почта и просмотр веб-страниц, работа с каталогами и поиск информации, представление информации в форме презентаций, фото-, аудио- и видеофрагментов, использование компьютера для вычислений, управления компьютерными лабораториями, роботами и исполнителями, работа со средствами коммуникаций — электронной почтой, сайтами в Интернете).

### **2. Информация и информационные процессы.**

Представление информации, кодирование информации, понятие информационных объектов, свойств объектов, информационных процессов обработки, поиска, передачи, сбора, хранения информации.

### **3. Алгоритмы и исполнители.**

Понятия правила и команды, плана и алгоритма, видов алгоритмических конструкций, исполнителя, языка команд исполнителя, высказывания, логических связок НЕ, И, ИЛИ, проверки условия в команде, организации алгоритма ветвления, цикла, программной среды управления исполнителем команд.

**Тематическое планирование**  
**1 класс (66 часа)**

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	1А		1Б			
			По плану	По факту	По плану	По факту		
<i>Тема курса: «Информация и компьютер»</i>								
<b>Глава 1. Информация и компьютер (12 часов).</b>								
1	Информация. Виды информации. Инструктаж по ОТ.	1						
2	Информационные процессы.	1						
3	Познакомься: компьютер. Правила работы за компьютером.	1						
4	Основные устройства компьютера и их назначение.	1						
5	Устройства ввода информации.	1						
6	Устройство ввода информации: компьютерная мышь.	1						
7	Устройство ввода информации: клавиатура.	1						
8	Устройство ввода информации: клавиатура. Постановка рук.	1						
9	Файлы и папки – способ хранения информации в компьютере.	1						
10	Пиктограммы. Компьютерный Рабочий стол.	1						
11	Запуск программ. Окно программы.	1						
12	Меню Пуск.	1						
<b>Глава 2. Обработка графической информации на компьютере (16 часов)</b>								
13	Графическая информация и графический редактор.	1						
14	Меню графического редактора Paint.	1						

15	Меню Палитра. Фигуры.	1				
16	Инструменты графического редактора.	1				
17	Сохранение, загрузка и печать изображения. Повторный инструктаж по ОТ.	1				
18	Приемы рисования в графическом редакторе.	1				
19-20	Создание сюжетного рисунка на свободную тему.	2				
21-22	Конструирование изображения.	2				
22-23	Конструирование изображения: работа с фрагментами.	2				
23-24	Конструирование изображения: вставка фрагментов из файла.	2				
25-26	Конструирование изображения. Творческая работа.	2				

### **Глава 3. Алгоритмы и исполнители (17 часов).**

27	Алгоритм. Способы записи алгоритмов.	1				
28	Исполнители и их наборы команд.	1				
29	Знакомство со средой программирования Scratch. Понятие спрайта и объекта.	1				
30-31	Координатная плоскость. Управление спрайтами.	2				
32-33	Алгоритмы с ветвлением. Условия ветвления.	2				
34-35	Циклический алгоритм. Условие окончания цикла «пока».	2				
36-37	Циклический алгоритм. Условие цикла «для».	2				
38-39	Создание мультиликационного сюжета.	2				
40-41	Творческая работа.	2				

42	Презентация проекта.	1				
<b>Глава 4. Текстовый процессор Microsoft Office Word – 11 часов.</b>						
43	Знакомство с текстовым процессором Microsoft Office Word. Структура окна.	1				
44-45	Набор и редактирование текста. Сохранение файла	2				
46-47	Форматирование текста	2				
48-49	Графические объекты. Создание схем	2				
50-51	Создание простых таблиц.	2				
52-53	Вставка изображений	2				
<b>Глава 5. Введение в Kodu game Lab. Загрузка и установка (13 часов)</b>						
54-55	Запуск Kodu game Lab. Создание мира	2				
56-57	Главное меню. Инструменты	2				
58-59	Параметры мира. Сохранение мира. Сохранение мира на диске компьютера (экспорт)	2				
60-61	Творческая работа «Создание и редактирование миров»	2				
62	Первая программа. Движение. Движение с помощью клавиши. Свободное движение.	1				
63	Движение по путям	1				
64	Движение к цели	1				
65-66	Творческая работа «Построение геометрических фигур»	2				

**Тематическое планирование**  
**2 класс (66 часа)**

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата	
			По плану	По факту
<b>Глава 1. Компьютер – инструмент для обработки информации (6 часов).</b>				
1	Компьютеры вокруг нас. Инструктаж по ОТ.	1		
2	Основные устройства компьютера и их назначение.	1		
3	Системный блок компьютера.	1		
4	Устройство вывода информации: принтер.	1		
5	Дополнительные устройства компьютера.	1		
6	Устройства долговременного хранения информации.	1		
<b>Глава 2. Алгоритмы и исполнители (14 часов).</b>				
7	Алгоритм. Способы записи алгоритмов.	1		
8	Исполнители и их наборы команд.	1		
9-10	Знакомство со средой программирования Scratch. Понятие спрайта и объекта.	2		
11-12	Координатная плоскость. Управление спрайтами.	2		
13-14	Алгоритмы с ветвлением. Условия ветвления.	2		
15-16	Циклический алгоритм. Условие окончания цикла «пока».	2		
17-18	Циклический алгоритм. Условие цикла «для». Создание мультиликационного сюжета.	2		
19-20	Творческая работа.	2		
<b>Глава 3. Обработка текстовой информации на компьютере (16 часов).</b>				

21	Текстовый процессор MS Word. Повторение.	1		
22-23	Приемы ввода и редактирования текста.	2		
24-25	Форматирование текста. Повторный инструктаж по ОТ.	2		
26-27	Заголовок в текстовом документе. Рамка. Параметры страницы.	2		
28	Вставка рисунка в текст.	1		
29	Объекты WordArt.	1		
30-31	Вставка таблицы в текстовый документ.	2		
32	Рисование в текстовом процессоре MS Word.	2		
33	Создание личного рисунка в текстовом процессоре MS Word.			
34-35	Диаграммы в текстовом документе.	2		
36	Гиперссылки.	1		

**Глава 4. Мультимедийные возможности компьютера (15 часов).**

37	Компьютерная презентация. Знакомство с программой MS PowerPoint.	1		
38-39	Создание слайдов. Меню.	2		
40	Дизайн слайда. Оформление слайда.	1		
41	Вставка картинки в слайд.	1		
42-43	Анимация текста и картинок.	2		
44	Анимация слайдов. Обзор пунктов меню «Анимация».	1		
45-46	Добавление и настройка звука.	2		
47-48	Добавление и настройка видеинформации.	2		
49-50	Создание презентации на свободную тему.	2		
51	Конкурс презентаций.	1		

<b>Глава 5. Введение в Kodu game Lab. Загрузка и установка (16 часов)</b>				
52-53	Первая программа. Движение. Движение с помощью клавиши. Свободное движение.	2		
54-55	Движение по путям	2		
56-57	Движение к цели	2		
58	Творческая работа «Построение геометрических фигур»	1		
59-60	Игра «Гонки». Алгоритм создания.	2		
61	Самостоятельная работа «Усложнение игры «Гонки»	1		
62-63	Коду против замка. Алгоритм создания	2		
64-65	Игра «Утром спасение». Усложнение игры и новые параметры	2		
66	Самостоятельная работа «Апгрейд игры «Утром спасение»»	1		

**Тематическое планирование  
3 класс (33 часа)**

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата			
			По плану	По факту		
<i>Тема курса: «Информация и информационные процессы»</i>						
<b>Глава 1. Информационные процессы (18 часов).</b>						
1	Информационные процессы. Сбор информации. Инструктаж по ОТ.	1	8.09.21			
2	Информационная сеть Интернет и web-ресурсы.	1	15.09.21			
3	Поиск информации в сети Интернет.	1	22.09.21			
4-5	Электронная почта.	2	29.09.21			
6-7	Обработка информации. Графическая информация.	2	6.10.21			
8	Обработка информации. Текстовая информация.	1	13.10.21			

9-10	Текстовый процессор MS Word.	2		
11-12	Вставка таблицы в текстовый документ.	2	20.10.21	
13	Диаграммы в текстовом документе.	1	27.10.21	
14	Вставка диаграммы в текстовый документ.	1		
15-16	Рисование в текстовом процессоре MS Word (векторный графический редактор).	2	10.10.21	
17	Обработка информации. Числовая информация.	1	17.10.21	
18	Обработка информации. Звуковая информация.	1	24.10.21	

### **Глава 2. Алгоритмы и исполнители (14 часов).**

19	Алгоритм. Способы записи алгоритмов.	1	1.12.21	
20	Исполнители и их наборы команд.	1	8.12.21	
21-22	Знакомство со средой программирования Scratch. Понятие спрайта и объекта.	2	15.12.21	
23-24	Координатная плоскость. Управление спрайтами.	2	22.12.21	
25-26	Алгоритмы с ветвлением. Условия ветвления.	2	12.01.22	
27-27	Циклический алгоритм. Условие окончания цикла «пока». Повторный инструктаж по ОТ.	2	19.01.22	
29-30	Циклический алгоритм. Условие цикла «для». Создание мультиликационного сюжета.	2	26.01.22	
31-32	Творческая работа.	2	2.02.22	

### **Глава 3. Мультимедийные возможности компьютера (13 часов).**

33	Компьютерная презентация. Программа MS PowerPoint.	1	9.02.22	
34	Создание слайдов. Меню.	1	2.03.22	
35	Дизайн слайда. Оформление слайда.	1	9.03.22	
36-37	Вставка картинки в слайд. Анимация текста и картинок.	2	16.03.22	
38-39	Анимация слайдов. Обзор пунктов меню «Анимация».	2	23.03.22	
40-41	Добавление и настройка звука.	2	6.04.22	

42-23	Добавление и настройка видеинформации.	2	13.04.22	
44-45	Создание презентации на свободную тему.	2	20.04.22	

#### **Глава 4. Компьютер и кинематограф (7 часов).**

46	Мультимедийные возможности компьютера. Знакомство с программой Windows Movie Maker.	1	27.04.22	
47	Импорт видео и изображения. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика.	1	4.05.22	
48	Работа со шкалой времени.	1	11.05.22	
49	Использование видеоэффектов и видеопереходов.	1	18.05.22	
50	Монтаж простого видеоролика из статических изображений.	1	25.05.22	
51	Озвучивание видеоряда. Наложение звука, использование анимации.	1		

#### **Глава 5. Введение в Kodu game Lab (16 часов)**

52	Запуск Kodu game Lab. Создание мира			
53	Главное меню. Инструменты			
54	Параметры мира. Сохранение мира. Сохранение мира на диске компьютера (экспорт)			
55	Самостоятельная работа «Создание и редактирование миров»			

#### **Счётчики**

56-57	Часы, прямой отсчёт времени			
58-59	Часы, обратный отсчёт времени			
60-61	Самостоятельная работа. Создание игры по сюжету на выбор: «Поймай за время», «Гонки2», «Paint Ball»			

#### **Дороги и стены**

62-63	Дороги и стены			
-------	----------------	--	--	--

64-65	Наследование. Родительские и дочерние действия			
66-67	Отрицание			
68	Самостоятельная работа. «Создание модели города сетью дорог, зданиями, парком, пляжем. Игрок здесь турист, осматривающий город.»			

**Тематическое планирование  
4 класс (34 часа)**

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата	
			По плану	По факту
<b>Глава 1. Информация и информационные процессы (6 часов)</b>				
1	Информационные процессы. Повторение. Инструктаж по ОТ.	1		
2	Обработка информации. Графическая информация.	1		
3	Обработка информации. Текстовая информация.	1		
4	Компьютерная презентация.	1		
5	Создание слайдов презентации. Творческая работа.	1		
6	Информационная сеть Интернет и web- ресурсы.	1		
<b>Глава 2. Сервисы Google. Web-сервисы (8 часов).</b>				
7	Аккаунт Google.	1		
8	Аккаунт Google. Управление личным кабинетом.	1		
9	Создание своей карты с Google Maps.	1		
10	Добавление метки на карту Google.	1		
11	Создание тестов, анкет, викторин с помощью форм Google.	1		
12	Создание карты знаний в Bubbl.us.	1		

13	Создание on-line пазлов в веб-сервисе Flash-gear.com.	1		
14	Создание облака слов с помощью сервисов Wordle.net, Tagxedo.com.	1		
<b>Глава 3. Компьютер и кинематограф (10 часов).</b>				
15	Мультимедийные возможности компьютера. Windows Movie Maker.	1		
16	Импорт видео и изображения. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика.	1		
17	Работа со шкалой времени. Повторный инструктаж по ОТ.	1		
18	Использование видеоэффектов и видеопереходов.	1		
19	Монтаж простого видеоролика из статических изображений.	1		
20	Озвучивание видеоряда. Наложение звука.	1		
21	Озвучивание видеоряда. Наложение звука. Использование анимации.	1		
22	Создание надписей и титров.	1		
23	Монтаж видеоролика.	1		
24	Монтаж видеоролика. Редактирование видео.	1		
<i>Тема курса: «Алгоритмы и исполнители»</i>				
<b>Глава 4. Алгоритмы и исполнители (34 часа).</b>				
25	Алгоритм. Способы записи алгоритмов.	1		
26	Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.	1		
27	Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.	1		
28	Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.	1		
29	Синий ящик – команды движения.	1		

30	Темно-зеленый ящик – команды рисования.	1		
31	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта.	1		
32	Оживление объекта с помощью добавления костюмов.	1		
33	Желтый ящик – контроль.	1		
34	Лиловый ящик – добавление звуков.	1		
35	Использование в программах условных операторов.	1		
36	Использование в программах условных операторов.	1		
37	Функциональность работы циклов.	1		
38	Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий.	1		
39	Зеленый ящик – операторы.	1		
40	Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления.	1		
41	События. Оранжевый ящик – переменные.	1		
42	Списки.	1		
43	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных.	1		
44	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных.	1		
45	Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	1		
46	Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	1		
47	Взаимодействие между спрайтами.	1		
48	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.	1		
49	Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.	1		
50	Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.	1		

51	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.	1		
52	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.	1		
53	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	1		
54	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	1		
55	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.	1		
56	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.	1		
57	Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.	1		
58	Разработка и защита творческого проекта	1		

### **Глава 5. Создание текста на компьютере (8 часов)**

59	Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста.	1		
60	Ввод и редактирование текста.	1		
61	Форматирование текста.	1		
62	Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.	1		
63	Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.	1		
64	Вставка таблицы в текстовый документ.	1		
65	Рисование в текстовом процессоре MS Word.	1		
66	Диаграммы в текстовом документе.	1		

### **Оценочные материалы**

Достижение планируемых результатов освоения курса внеурочной деятельности «Инфознайка» выносится на итоговую оценку, которая осуществляется в рамках выполнения творческих работ по курсу, а также посредством накопительной системы оценки (в форме портфеля достижений).

Итоговые и промежуточные творческие задания курса:

<b>1 класс</b>
<i>Глава 1. Информация и компьютер.</i> Практические работы на занятиях (электронное приложение к УМК Могилев А.В. и др. 3-4 кл. Информатика «Мир информатики»).
<i>Глава 2. Обработка графической информации на компьютере.</i> Урок №19. Создание сюжетного рисунка на свободную тему.
<i>Глава 3. Алгоритмы и исполнители</i> Урок №32-33. Творческая работа. Презентация проекта.
<b>2 класс</b>
<i>Глава 1. Компьютер – инструмент для обработки информации.</i> Практические работы на занятиях (электронное приложение к УМК Могилев А.В. и др. 3-4 кл. Информатика «Мир информатики»).
<i>Глава 2. Обработка текстовой информации на компьютере.</i> Урок №19-20. Создание текстового документа на тему «Вот он какой... компьютер!».
<i>Глава 3. Мультимедийные возможности компьютера.</i> Урок №19-20. Конкурс презентаций.
<b>3 класс</b>
<i>Глава 1. Информационные процессы.</i> Практические работы на занятиях (программа «Калькулятор», программа звукозаписи).
<i>Глава 2. Компьютер и кинематограф.</i> Урок №22-23. Монтаж видеоролика.
<i>Глава 3. Сервисы Google. Web-сервисы.</i> Практические работы на занятиях (создание карты с Google Maps, тестов, анкет, викторин с помощью форм Google, on-line пазлов в веб-сервисе Flash-gear.com, комиксов в веб-сервисе ToonDoo.com, карты знаний в Bubble.us, ленты времени в Dipity.com, облака слов с помощью сервисов Wordle.net, Tagxedo.com).
<b>4 класс</b>
<i>Глава 1. Алгоритмы и исполнители.</i> Урок №12. Урок-состязание в алгоритмической среде управления Транспортером.
<i>Глава 2. Среда программирования Scratch.</i> Урок №34. Творческая работа. Презентация проекта.

## **Перечень учебно-методического обеспечения**

*Литература:*

1. Информатика. 3 класс: учебник в 2 ч. / А.В. Могилев, В.Н. Могилева, М.С. Цветкова.
2. Информатика. 3 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. / А.В. Могилев, В.Н. Могилева, М.С. Цветкова.
3. Информатика. 3 класс: задачник / М.С. Цветкова.
4. Информатика. 3-4 классы. Творческие задания / М.С. Цветкова.
5. Информатика. 4 класс: учебник в 2 ч. / А.В. Могилев, В.Н. Могилева, М.С. Цветкова.
6. Информатика. 4 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. / А.В. Могилев, В.Н. Могилева, М.С. Цветкова.
7. Информатика. 3-4 классы: методическое пособие / Цветкова М.С.
8. Д.В. Голиков, А.Д. Голиков. Книга юных программистов на Scratch. – SmashWords, 2013.
9. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скетч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008.

*Электронные образовательные ресурсы:*

1. Портал Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (открытый ресурс для школ России): [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru): разделы «Информатика и ИКТ», «Окружающий мир», 3-4 классы.
2. Электронное приложение к УМК Могилев А.В. и др. 3-4 кл. Информатика «Мир информатики» (Компания Кирилл и Мефодий).
3. <https://scratch.mit.edu/> – официальный сайт Скетч (язык программирования).
4. <http://www.infoznaika.ru/> – международная игра-конкурс по информатике «Инфознайка».
5. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5> – он-лайн поддержка учителей, использующих УМК А.В. Могилева, В.Н. Могилевой, М.С. Цветковой «Информатика» для 3 и 4 классов.