

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.

- познакомиться 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 коррективы 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 знаковосимволические 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 выносятся 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
Тема курса: «Информация и компьютер»						
Глава 1. Информация и компьютер (12 часов).						
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				
Глава 2. Обработка графической информации на компьютере (16 часов)						
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 мультипликационного сюжета.	2				
40-41	Творческая работа.	2				

42	Презентация проекта.	1				
Глава 4. Текстовый процессор Microsoft Office Word – 11 часов.						
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				
Глава 5. Введение в Kodu game Lab. Загрузка и установка (13 часов)						
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
Глава 1. Компьютер – инструмент для обработки информации (6 часов).				
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		
Глава 2. Алгоритмы и исполнители (14 часов).				
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 мультипликационного сюжета.	2		
19-20	Творческая работа.	2		
Глава 3. Обработка текстовой информации на компьютере (16 часов).				

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 видеоинформации.	2		
49-50	Создание презентации на свободную тему.	2		
51	Конкурс презентаций.	1		

Глава 5. Введение в Kodu game Lab. Загрузка и установка (16 часов)				
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
Тема курса: «Информация и информационные процессы»				
Глава 1. Информационные процессы (18 часов).				
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 мультипликационного 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 видеoinформации.	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
Глава 1. Информация и информационные процессы (6 часов)				
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		
Глава 2. Сервисы Google. Web-сервисы (8 часов).				
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		
Глава 3. Компьютер и кинематограф (10 часов).				
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>				
Глава 4. Алгоритмы и исполнители (34 часа).				
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		

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:

1 класс
<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.
2 класс
<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.
3 класс
<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 Bubbl.us, ленты времени в Dipity.com, облака слов с помощью сервисов Wordle.net, Tagxedo.com).
4 класс
<i>Глава 1. Алгоритмы и исполнители.</i> Урок №12. Урок-соревнование в алгоритмической среде управления Транспортёр.
<i>Глава 2. Среда программирования Scratch.</i> Урок №34. Творческая работа. Презентация проекта.

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 Скретч (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: 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 Скретч (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.