

02-04

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Елабужская школа-интернат для детей с ограниченными возможностями здоровья»

«Рассмотрено»  
Руководитель МО  
Начальных классов  
\_\_\_\_\_/И.И.Баранова/  
Протокол №1 от  
«27» августа 2020 г.

«Согласовано»  
Заместитель директора  
по УВР ГБОУ «Елабужская  
школа-интернат »  
\_\_\_\_\_/Р.З.Габитова/  
«28 » августа 2020 г.

«Утверждаю»  
Директор ГБОУ «Елабужская  
школа-интернат »  
\_\_\_\_\_/Р.И.Марданов/  
Приказ № 122 от «28 »августа 2020 г.

### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

(приложение к основной образовательной программе начального общего образования)  
по учебному предмету  
**«Компьютерные технологии»**  
2-5 классы  
(вариант 1.2)

2020-2021 учебный год

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, 2 КЛАСС

№	Наименование раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
1.	<b>Информация</b>	<b>ученик научится</b> приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; приводить примеры информационных носителей; <b>ученик получит возможность научиться</b> классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях.	<i>Регулятивные универсальные учебные действия</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;</li> <li>• формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;</li> <li>• соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий;</li> <li>• владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</li> <li>• оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с</li> </ul>	К личностным результатам освоения компьютерных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести: <ul style="list-style-type: none"> <li>• критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;</li> <li>• уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;</li> <li>• осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;</li> <li>• способность и готовность к</li> </ul>
2.	<b>Компьютер</b>	<b>ученик научится</b> находить и запускать нужную программу; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами - изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять папки и файлы; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. <b>ученик получит возможность научиться</b> выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; определять устройства ввода-вывода информации в компьютер.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий;</li> <li>• владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</li> <li>• оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с</li> </ul>	
3.	<b>Технология обработки текста</b>	<b>ученик научится</b> создавать несложные текстовые документы на русском языке; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами <b>ученик получит возможность научиться</b> называть объекты текста, соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и		

		возможности текстового редактора по их реализации; определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.	принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
4.	<b>Технология обработки изображений</b>	<b>ученик научится</b> использовать простейший (растровый и/ или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами; выполнять точные построения и создавать рисунки с помощью вспомогательных построений. <b>ученик получит возможность научиться</b> выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; применять технологию конструирования из меню готовых форм	<i>Познавательные универсальные учебные действия</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в хранилищах информационных образовательных ресурсов;</li> <li>использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с компьютерными технологиями.</li> </ul>
5.	<b>Технология обработки чисел</b>	<b>ученик научится</b> производить сбор числовых данных в естественнонаучных наблюдениях и экспериментах. <b>ученик получит возможность научиться</b> проводить по определённому алгоритму описание объектов или процесс наблюдения, записывать числовую информацию об объектах или процессах, используя инструменты ИКТ	<i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>создание медиасообщений, включающих цифровые данные;</li> <li>подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.</li> </ul>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, 2 КЛАСС

№	НАЗВАНИЕ РАЗДЕЛА	СОДЕРЖАНИЕ
1.	Информация	Информация Способы получения информации. Виды информации.
2.	Компьютер	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Программы и документы. Окно программы и его компоненты. Элементы пользовательского интерфейса: проводник, рабочий стол; панель задач. Файлы и папки. Клавиатура. Клавиатурный тренажер
3.	Технология обработки текста	Текст: основные объекты. Текстовый редактор Блокнот. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Правила набора текста. Шрифт.
4.	Технология обработки изображений	Основные возможности графического редактора. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Сохранение рисунка. Использование команды Отменить. Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Использование клавиши Shift для построения прямых, квадратов, кубов, кругов. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов.
	Технология обработки чисел	Наблюдения за процессами в природе. Инструменты сбора данных – датчики, камера и др. Сбор и запись результатов. Анализ результатов

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
2 КЛАСС**

№	Название раздела	Количество часов
1.	Информация	3
2.	Компьютер	9
3.	Технология обработки текста	7
4.	Технология обработки изображений	11
5.	Технология обработки чисел	4
Итого:		34

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА  
3 КЛАСС**

№	Наименование раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
1.	<b>Информация</b>	<b>ученик научится</b> приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; <b>ученик получит возможность научиться</b> классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком.	<i>Регулятивные универсальные учебные действия</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;</li> <li>• формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;</li> <li>• соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий;</li> <li>• владение основами</li> </ul>	К личностным результатам освоения компьютерных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести: <ul style="list-style-type: none"> <li>• критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;</li> <li>• уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;</li> </ul>
2.	<b>Компьютер</b>	<b>ученик научится</b> находить и запускать нужную программу; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами - изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять папки и файлы; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. <b>ученик получит возможность научиться</b> выделять		

		аппаратное и программное обеспечение компьютера; определять устройства ввода-вывода информации в компьютер.	самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;	<ul style="list-style-type: none"> <li>осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;</li> </ul>
3.	<b>Технология обработки текста</b>	<p><b>ученик научится</b> создавать несложные текстовые документы на русском языке; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового редактора; оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста, создавать и форматировать абзацы.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> знать и называть объекты текста, соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности текстового редактора по их реализации; определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.</li> </ul> <p><i>Познавательные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в хранилищах информационных образовательных ресурсов;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ; начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с компьютерными технологиями</li> </ul>
4.	<b>Технология обработки изображений</b>	<p><b>ученик научится</b> использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами; выполнять точные построения и создавать рисунки с помощью вспомогательных построений; разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм; конструировать разнообразные графические объекты.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; применять технологию конструирования из меню готовых форм</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.</li> </ul> <p><i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>создание медиасообщений, включающих цифровые данные;</li> <li>подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.</li> </ul>	

5.	<b>Технология мультимедиа</b>	<p><b>ученик научится</b> использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; создавать на заданную тему мультимедийную презентацию, слайды которой содержат тексты, графические изображения; создание анимации по имеющемуся сюжету.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> планировать последовательность событий на заданную тему; подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.</p>		
6.	<b>Технология обработки чисел</b>	<p><b>ученик научится</b> производить сбор числовых данных в естественно-научных наблюдениях и экспериментах.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> проводить по определённому алгоритму описание объектов или процесс наблюдения, записывать числовую информацию об объектах или процессах, используя инструменты ИКТ</p>		

### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, 3 КЛАСС

№	Название раздела	Содержание
	Информация	<p>Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приемник.</p>
	Компьютер	<p>Компьютер — универсальная машина для работы с информацией Техника безопасности и организация рабочего места. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p>

	Технология обработки текста	Текст: основные объекты. Текстовый редактор. Назначение текстового редактора. Команды Основного меню текстового редактора. Правила набора текста. Редактирование текста. Шрифт. Форматирование текста. Абзац. Форматирование абзацев.
	Технология обработки изображений	Создание рисунков с помощью инструментов. Использование команды Отменить. Ластик. Фрагмент рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Построение геометрических фигур. Понятие типового элемента мозаики. Создание мозаики
	Технология мультимедиа	Мультимедийная презентация. Программа создания презентаций. Дизайн и шаблоны презентации. Ввод текста и вставка изображения. Анимация. Настройка анимации. Подготовка доклада на выбранную тему.
	Технология обработки чисел	Живая физика. Мир Биологии. Сбор и запись результатов.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ, 3 КЛАСС

№	Название раздела	Количество часов
1.	Информация	4
2.	Компьютер	4
3.	Технология обработки текста	10
4.	Технология обработки изображений	7



5.	Технология мультимедиа	6
6.	Технология обработки чисел	3
Итого:		34

### ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, 4 КЛАСС

№	Наименование раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
1.	Информация	<b>ученик научится</b> приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; <b>ученик получит возможность научиться</b> ; классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком.	<i>Регулятивные универсальные учебные действия</i> • освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; • формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;	• критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; • уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
2.	Компьютер	<b>ученик научится</b> находить и запускать нужную программу; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами - изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять папки и файлы; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. <b>ученик получит возможность научиться</b> : выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; определять устройства ввода-вывода информации в компьютер.	• соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий; • владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного	• осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями; • способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных
3.	Технология обработки	<b>ученик научится</b>	осуществления осознанного	

	текста	<p>создавать несложные текстовые документы на русском языке; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового редактора; оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; создавать, форматировать и заполнять данными таблицы</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> называть объекты текста, соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности текстового редактора по их реализации; определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.</p>	<p>выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла. <p><i>Познавательные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в хранилищах информационных образовательных ресурсов;</li> <li>использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач. <p><i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>создание медиасообщений, включающих цифровые данные;</li> <li>подготовка выступления с</li> </ul> </li></ul> </li></ul>	<p>гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с компьютерными технологиями.</li> </ul>
4.	Технология обработки изображений	<p><b>ученик научится</b> использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами; выполнять точные построения и создавать рисунки с помощью вспомогательных построений; разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; применять технологию конструирования из меню готовых форм.</p>	<p>информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в хранилищах информационных образовательных ресурсов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач. <p><i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>создание медиасообщений, включающих цифровые данные;</li> <li>подготовка выступления с</li> </ul> </li></ul>	
5.	Технология мультимедиа	<p><b>ученик научится</b> использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; создавать на заданную тему мультимедийную презентацию, слайды которой содержат тексты, графические изображения; создавать на заданную</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>создание медиасообщений, включающих цифровые данные;</li> <li>подготовка выступления с</li> </ul>	

		<p>тему мультимедийную презентацию с гиперссылками.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> планировать последовательность событий на заданную тему; подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.</p>	аудиовизуальной поддержкой.	
6.	Технология обработки чисел	<p><b>ученик научится</b> производить сбор числовых данных в естественно-научных наблюдениях и экспериментах, используя цифровые датчики, камеру и другие средства ИКТ.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> проводить по определённому алгоритму описание объектов или процесс наблюдения, записывать числовую информацию об объектах или процессах, используя инструменты ИКТ; находить значение числового выражения в программе Калькулятор; создавать вычислительные таблицы в текстовом редакторе, вставлять формулу для нахождения суммы, максимального и минимального значения.</p>		
7.	Коммуникационные технологии	<p><b>ученик научится</b> работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> владеть простейшими приёмами поиска информации (по ключевым словам, каталогам) и использовать электронные образовательные ресурсы в образовательном процессе.</p>		

### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, 4 КЛАСС

№	Название раздела	Содержание
	Информация	<p>Формы представления информации.                      Обработка информации.                      Изменение формы представления информации</p>
	Компьютер	<p>Компьютер — универсальная машина для работы с информацией                      Техника безопасности и организация рабочего места.                      Главное меню.                      Запуск программ. Проводник.                      Диалоговые окна. Основные элементы управления.</p>
	Технология обработки текста	<p>Текст: основные объекты.                      Редактирование текста.                      Шрифт. Форматирование текста.                      Абзац. Форматирование абзацев.                      Правописание.                      Списки.                      Таблицы.                      Вставка рисунка.</p>
	Технология обработки изображений	<p>Фрагмент рисунка.                      Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения.                      Понятие конструирования.                      Меню готовых форм — плоских и объемных.                      Конструирование с помощью меню готовых форм.</p>
	Технология мультимедиа	<p>Понятие мультимедиа. Мультимедийная презентация.                      Анимация. Настройка анимации.                      Гиперссылка.                      Подготовка доклада на выбранную тему.</p>
	Технология обработки чисел	<p>Наблюдения за процессами в природе.                      Сбор и запись результатов.                      Программа Калькулятор.                      Вычислительные таблицы.                      Формулы.                      Проект.</p>

	Коммуникационные технологии	Компьютерные сети. Всемирная сеть Интернет. Аккаунт. Электронная почта. Информационные ресурсы. Поиск информации.
--	-----------------------------	---

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ, 4 КЛАСС

№	НАЗВАНИЕ РАЗДЕЛА	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ
1.	<b>ИНФОРМАЦИЯ</b>	3
2.	<b>КОМПЬЮТЕР</b>	5
3.	<b>ТЕХНОЛОГИЯ ОБРАБОТКИ ТЕКСТА</b>	8
4.	<b>ТЕХНОЛОГИЯ ОБРАБОТКИ ИЗОБРАЖЕНИЙ</b>	9
5.	<b>МУЛЬТИМЕДИА</b>	6
6.	<b>ТЕХНОЛОГИЯ ОБРАБОТКИ ЧИСЕЛ</b>	6
7.	<b>КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ</b>	3
<b>ИТОГО:</b>		<b>34</b>

### ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА 5 КЛАСС

№	Наименование раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
1.	<b>Информация</b>	<p>ученик научится приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; приводить примеры информационных носителей; классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях. Знать единицы измерения информации</p> <p>ученик получит возможность научиться кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений; определять количество</p>	<p><i>Регулятивные</i> <i>универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;</li> <li>• формирование умений ставить цель -</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;</li> <li>• уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других</li> </ul>

		информации	создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;	людей;
2.	<b>Компьютер</b>	<p><b>ученик научится</b> находить и запускать нужную программу; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами - изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять папки и файлы; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять устройства ввода-вывода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p>	<p>• соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий;</p> <p>• владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <p>• оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным</p>	<p>• осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;</p> <p>• способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;</p> <p>• начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с компьютерными технологиями.</p>
3.	<b>Технология обработки текста</b>	<p><b>ученик научится</b> создавать несложные текстовые документы на русском языке; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового редактора; оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; создавать и форматировать списки; создавать, форматировать и заполнять данными таблицы; вставлять рисунки и диаграммы в текст; распечатывать документ.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> называть объекты текста, соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности текстового редактора по их реализации; определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.</p>	<p>• владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <p>• оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным</p>	<p>людей;</p> <p>• осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;</p> <p>• способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;</p> <p>• начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с компьютерными технологиями.</p>

4.	<b>Технология обработки изображений</b>	<p><b>ученик научится</b> использовать простейший (растровый и/ или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами; выполнять точные построения и создавать рисунки с помощью вспомогательных построений; разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм; конструировать разнообразные графические объекты; работать со слоями, создавать текстовые эффекты, анимацию, коллаж сканировать, выводить рисунок на печать.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; применять технологию конструирования из меню готовых форм</p>	<p>замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.</p> <p><i>Познавательные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в хранилищах информационных образовательных ресурсов;</li> </ul>	
5.	<b>Технология мультимедиа</b>	<p><b>ученик научится</b> использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; записывать звук, создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения, видео.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> планировать последовательность событий на заданную тему; подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.</li> </ul>	
6.	<b>Технология проектирования</b>	<p><b>ученик научится</b> различать план, чертёж, рисунок изделия; выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> проектировать и создавать макет дома; проектировать и создавать макет квартиры; создавать простейшие проекты домов и квартир; использовать основы компьютерного проектирования при создании проекта изделия; создавать проект (эскиз); выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>	<p><i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i></p>	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>создание медиасообщений, включающих цифровые данные;</li> <li>подготовка выступления аудиовизуальной поддержкой.</li> </ul>	
7.	<b>Технология создания компьютерных игр</b>	<p><b>ученик научится</b> выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ: создание спрайтов, костюмов, сцен, фона; создавать скрипты, используя алгоритмические конструкции; сохранять созданную игру и вносить в неё изменения.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> при выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать компьютерную игру, предназначенную для какой-либо цели, и создавать её при помощи компьютера</p>		
8.	<b>Коммуникационные технологии</b>	<p><b>ученик научится</b> владеть простейшими приёмами поиска информации (по ключевым словам, каталогам) и использовать электронные образовательные ресурсы в образовательном процессе.</p> <p><b>ученик получит возможность научиться</b> работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них.</p>		



## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, 5 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание
1.	<b>Информация</b>	Информация. Виды информации.
		Понятие количества информации.
		Единицы измерения количества информации.
2.	<b>Компьютер</b>	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.
		Компьютерные объекты.
		Устройства ввода информации. Устройства вывода информации
		Ввод информации в память компьютера.
3.	<b>Технология обработки текста</b>	Текст: основные объекты. Правила набора текста.
		Редактирование текста. Форматирование текста.
		Вставка диаграммы.
		Параметры страницы. Печать документа.
4.	<b>Технология обработки изображений</b>	Работа со слоями.
		Анимация текста. Текстовые эффекты
		Коллаж. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.
		Сканирование и печать изображений.
5.	<b>Технология мультимедиа</b>	Технология мультимедиа. Мультимедийная презентация.
		Анимация. Настройка анимации.
		Гиперссылка.
		Запись и вставка звука. Вставка видео.
		Подготовка доклада на выбранную тему.
6.	<b>Технология проектирования</b>	Компьютерное проектирование. Программы для проектирования зданий.
		Основные операции при проектировании.
		Порядок действий при проектировании дома, квартиры.
		План территории, местности.
		Защита индивидуального творческого проекта.
7.	<b>Технология создания компьютерных игр</b>	Программы для создания компьютерных игр. Scratch.
		Моя первая компьютерная игра.
		Создание и редактирование персонажей.
		Переменные и данные. Типы данных. Операторы.
		Координаты и координатная плоскость. Алгоритмические конструкции.
		Работа со звуком и музыкой в Scratch.

8.	<b>Коммуникационные технологии</b>	Компьютерные энциклопедии и справочники.
		Запросы. Архивирование и разархивирование.
		Информационная этика. Информационная безопасность.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№	Название раздела	Количество часов
1.	Информация	3
2.	Компьютер	4
3.	Технология обработки текста	4
4.	Технология обработки изображений	4
5.	Технология мультимедиа	5
6.	Технология проектирования	5
7.	Технология создания компьютерных игр	6
8.	Коммуникационные технологии	3
Итого:		34