Приложение \_\_\_\_

к приказу Министра образования

и науки Республики Казахстан

от « » \_\_\_\_\_\_\_\_ 2017 года №\_\_\_\_

Приложение \_\_\_\_

к приказу Министра образования

и науки Республики Казахстан

от 3 апреля 2013 года №115

Типовая учебная программа

по учебному предмету «Информационная грамотность» для 1-2 классов уровня начального образования

Глава 1. Общие положения

1. Учебная программа по предмету «Информационная грамотность» разработана в соответствии с Государственным общеобязательным стандартом среднего образования (начального, основного среднего, общего среднего образования), утвержденным постановлением Правительства Республики Казахстан от 23 августа 2012 года № 1080.

2. Учебная программа является учебно-нормативным документом, определяющим по каждому учебному предмету содержание и объем знаний, умений, навыков соответственно возрастным познавательным возможностям обучающихся.

3. Учебная программа по предмету разработана на основе принципа «спиральности», согласно которой большинство целей обучения и тем по истечении определенных академических периодов обучения (в течение учебного года или в следующих классах) рассматриваются вновь с постепенным углублением, усложнением и наращиванием объема знаний и навыков по ним.

4. Учебная программа реализуется в соответствии с долгосрочным планом, определяющим последовательность изучения разделов программы в течение учебного года. Распределение часов, а также последовательность изучения тем в четверти варьируется по усмотрению учителя.

5. Учебная программа ориентирует процесс обучения на использование методического потенциала каждого предмета для осознанного усвоения обучающимися знаний и приобретения умений по предметным областям, развитие самостоятельности путем овладения способами учебной, проектной, исследовательской деятельности, умениями ориентироваться в социокультурном пространстве.

6. Учебная программа отражает традиционные функции учебно-нормативного документа и описание инновационных педагогических подходов к организации образовательного процесса в современной школе. Подходы к обучению являются основными ориентирами в построении принципиально новой структуры учебной программы по предмету.

7. Учебная программа ориентирована на одно из основных требований к процессу обучения на современном этапе – организацию активной деятельности обучающегося по самостоятельному «добыванию» знаний. Такой подход способствует не только приобретению предметных знаний, социальных и коммуникативных навыков, но и личностных качеств, которые позволяют ему осознавать собственные интересы, перспективы и принимать конструктивные решения. Активная познавательная деятельность обучающегося приобретает устойчивый характер в условиях сотворчества и поддержки учителя как партнера, консультанта.

8. Усиление личностно-ориентированного образования осуществляется за счет использования интерактивных методов обучения, которые в различных сочетаниях создают предпосылки для сотрудничества всех участников образовательного процесса, не допуская авторитарности во взаимоотношениях. Использование диалоговых и рефлексивных технологий сочетается с организацией проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

9. Все инновационные подходы к организации образовательного процесса превращают обучение в модель общения обучающихся в реальном творческом процессе, предполагающем активный обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

10. Учебная программа направлена на развитие активности ученика в познавательном и социальном плане путем организации учебной проектной деятельности, ориентированной на использование материалов регионального характера (объекты, предприятия, источники информации). Проектная деятельность воспитательного характера, осуществляемая в рамках достижения целей обучения данному предмету, организуется в партнерстве с родителями, представителями местного сообщества.

11. В учебной программе предусмотрена реализация трехъязычного образования, которое предполагает не только обучение на трех языках, но и организацию внеурочной деятельности обучающихся на трех языках (казахском, русском и английском).

12. В процессе усвоения предметного содержания и достижения целей обучения создаются условия, предпосылки для развития у обучающихся навыков применения информационно-коммуникационных технологий, включая поиск, обработку, извлечение, создание и презентацию необходимой информации, сотрудничество для обмена информацией и идеями, оценивание и совершенствование своей работы через использование широкого спектра оборудования и приложений.

13. В учебной программе сформулированы ожидаемые результаты, представленные в виде системы целей обучения, которые служат основой для определения содержания учебного предмета.

14. Учебная программа обеспечивает реализацию принципа единства воспитания и обучения, основанного на взаимосвязанности и взаимообусловленности ценностей образования и результатов на «выходе» из школы с системой целей обучения конкретному предмету.

15. Отличительной особенностью учебной программы является ее направленность на формирование не только предметных знаний и умений, но и навыков широкого спектра. Выстроенная система целей обучения является основой развития следующих навыков широкого спектра: функциональное и творческое применение знаний, критическое мышление, проведение исследовательских работ, использование информационно-коммуникационных технологий, применение различных способов коммуникации, умение работать в группе и индивидуально, решение проблем и принятие решений.

16. Современные инновации в экономике, изменения на рынке труда обусловливают необходимость владения такими навыками, которые в совокупности позволяют обучающимся анализировать и оценивать ситуацию и информацию для решения задач, творчески использовать имеющиеся знания и опыт для синтеза новой идеи и информации. Актуальными становятся такие личностные качества, как инициативность, любознательность, готовность к изменениям, коммуникабельность.

17. Содержание ежедневного образовательного процесса подчинено целям обучения и ориентировано на формирование у обучающихся готовности творчески использовать приобретенные знания, умения и навыки в любой учебной и жизненной ситуации, развитие настойчивости в достижении успеха.

18. Развитие личностных качеств в органическом единстве с навыками широкого спектра являются основой для привития обучающимся базовых ценностей образования: «казахстанский патриотизм и гражданская ответственность», «уважение», «сотрудничество», «труд и творчество», «открытость», «образование в течение всей жизни». Эти ценности призваны стать устойчивыми личностными ориентирами ученика, мотивирующими его поведение и повседневную деятельность.

1.1. Цель и задачи изучения учебного предмета «Информационная грамотность»

19. Информационные технологии становятся неотъемлемой частью повседневной жизни и постепенно проникают во все сферы человеческой деятельности. Использование информационных технологий ускоряет и облегчает процесс работы с различными видами информации, представленными в цифровой форме.

20. Информационные технологии становятся новым инструментарием при изучении других учебных предметов, предоставляя ресурсы и технические средства для интеграции с различными образовательными областями.

21. Целью изучения предмета «Информационная грамотность» является обеспечение обучающихся базовыми знаниями, умениями и навыками работы с современными информационными технологиями для их эффективного использования в учебе и повседневной жизни.

22. Основные задачи:

1) предоставить обучающимся первоначальные сведения о компьютере, современных цифровых устройствах и их роли в жизни общества;

2) формировать у обучающихся навыки поиска, сбора, обработки, хранения и передачи информации в различных формах с использованием информационно-коммуникационных технологий;

3) способствовать возможности обучающихся представлять свои идеи, используя различные программные приложения;

4) способствовать использованию информационно-коммуникационных технологий для общения, обмена информацией и сотрудничества;

5) прививать обучающимся правила безопасной работы с компьютером и уважение авторских прав.

23. Изучение предмета «Информационная грамотность» в начальной школе обеспечивает пропедевтику изучения базового курса информатики в основной школе, создавая необходимую базу для эффективной организации образовательного процесса.

# 1.2. Педагогические подходы к организации учебного процесса

24. В соответствии с приоритетным направлением в образовании обучающиеся должны «научиться учиться» и стать самостоятельными, мотивированными, заинтересованными, уверенными, ответственными и интеллектуально развитыми личностями.

25. Учитель воспитывает и развивает данные качества обучающихся посредством использования различных методик преподавания и обучения, которые включают в себя:

1) выслушивание мнения ученика и признание важности использования имеющихся знаний, умений и навыков для дальнейшего развития;

2) стимулирующее и развивающее обучение с помощью тщательно подобранных заданий и видов деятельности;

3) моделирование и сопровождение примерами стратегий решения задач способом, понятным для обучающихся;

4) поддержку обучающихся посредством «оценивания для обучения»;

5) поощрение исследовательской деятельности обучающихся и активного обучения, основанного на анализе и решении задач;

6) развитие критического мышления обучающихся;

7) организацию индивидуальной, парной, групповой деятельности обучающихся и работы всем классом.

26. Педагогические подходы:

1) дифференцированный подход активно развивает творческое и критическое мышление обучающихся, обеспечивает мотивацию обучения, способствует творческому развитию личности;

2) деятельностный подход позволяет направить обучение на исполнительскую деятельность, формирующую ключевые информационные и коммуникационные компетенции на основе максимальной самостоятельной познавательной деятельности обучающихся;

3) личностно-ориентированный подход предполагает равноправное взаимодействие учителя и ученика в процессе достижения образовательных целей и позволяет решать следующие образовательные задачи: разрушение барьеров между учеником и препо­давателем; установление диалогических отношений; содействие проявлению личностных качеств, творческих способностей, стремления к сотрудничеству и социальной активности;

4) компетентностный подход предполагает усвоение обучающимися знаний и умений в комплексе, а не отдельно друг от друга;

5) интегративный подход позволяет тесно связать предмет «Информационная грамотность» со многими другими дисциплинами;

6) системный подход в обучении «Информационная грамотность» заключается в том, что изучаемые разделы курса рассматриваются не изолированно, а в их взаимосвязи.

27. Реализация этих подходов осуществляется через:

1) работу в группах, где команды обучающихся выполняют общий проект;

2) стимулирование исследовательской деятельности: изучение конкретных учебных примеров, которые способствуют развитию аналитических, практических, коммуникационных (публичное выступление) навыков;

3) применение критического мышления при сборе, обработке, сохранении и передаче информации;

4) проектную работу: способность планировать дальнейшую работу, ставить цели, получать необходимую информацию из различных источников, представлять и доказывать гипотезу, проводить эксперименты, представлять результаты проделанной работы, анализировать и оценивать, а также умело защищать свой проект;

5) поощрение обучающихся к применению приобретенных навыков в различных жизненных ситуациях;

6) постановку открытых вопросов и задач, которые требуют творческого подхода и интерпретации.

28. Использование информационно-коммуникационных технологий. Обучающиеся развивают навыки использования информационно-коммуникационных технологий на протяжении всего процесса обучения путем поиска, создания и обработки информации, сотрудничества и обмена информацией и идеями, оценивания и совершенствования своей работы.

29. Предмет «Информационная грамотность» наглядно демонстрирует примеры использования компьютеров в обучении.

30. Развитие коммуникативных навыков обучающихся. Одной из целей учебной программы по предмету ««Информационная грамотность» является социализация личности, т.е. воспитание граждан, способных эффективно общаться с различной аудиторией слушателей. Развитие навыков, необходимых для достижения данной цели, сопровождается стимулирующей и поддерживающей средой, где обучающиеся уверенно выражают собственное мнение.

31. В процессе обучения поощряется общение между одноклассниками, учителями и более широкой аудиторией как в устной, так и в письменной формах, с использованием различных средств связи, грамотного применения понятийного аппарата и академического языка предмета «Информационная грамотность».

32. В процессе обучения предмету «Информационная грамотность» у обучающихся развиваются навыки слушания:

1. обучающиеся задают вопросы при возникновении непонятных для них моментов;
2. выделяют нужную информацию;
3. обучающиеся учатся не делать выводы без проверки достоверности.

33. Развитию навыков говорения у обучающихся способствует выступление с защитой продукта групповой работы перед аудиторией. Качество данных выступлений определяется мнением всех обучающихся группы.

34. Примеры видов работ, способствующих развитию навыка чтения:

1. выделение ключевых слов в тексте;
2. чтение текстов и нахождение семантической составляющей.

35. Примеры видов работ, способствующих развитию навыка письма:

1. составление алгоритмов, инструкций для выполнения заданий;
2. описание способа выполнения задач;
3. анализ процесса выполнения задания (устно и письменно).

# 1.3. Оценивание учебных достижений

36. Оценивание результатов изучения предмета «Информационная грамотность» осуществляется с применением критериального оценивания.

37. Критериальное оценивание основано на взаимосвязи обучения и оценивания. Результаты критериального оценивания используются для эффективного планирования и организации образовательного процесса.

38. Критериальное оценивание включает формативное и суммативное оценивание.

39. Формативное оценивание проводится непрерывно, обеспечивает обратную связь между обучающимся и учителем и позволяет своевременно корректировать учебный процесс.

40. Суммативное оценивание проводится по завершении изучения блока учебной информации в определенном периоде обучения, используется для предоставления обратной связи обучающимся, выставления четвертных и годовых оценок по предмету.

# Глава 2. Организация содержания учебного предмета «Информационная грамотность»

## 

41. Объем учебной нагрузки по предмету «Информационная грамотность» составляет:

1) в 1 классе 1 час в неделю со 2-го полугодия, 17 часов в учебном году;

2) во 2 классе 1 час в неделю, 34 часа в учебном году;

3) в 3 классе 1 час в неделю, 34 часа в учебном году;

4) в 4 классе 1 час в неделю, 34 часа в учебном году.

42. Основным требованием для преподавания «Информационной грамотности» является доступ к компьютерным системам. Список оборудования, необходимый для классного кабинета для изучения предмета «Информационная грамотность» включает:

1. персональные компьютеры, укомплектованные гарнитурой (наушниками с микрофоном);
2. высококачественная сеть открытого доступа для обеспечения обмена данными между устройствами и коммуникации учителей и обучающихся с широкополосным доступом к сети Интернет;
3. периферийные устройства: принтер, сканер, копировальная техника, интерактивный проектор/интерактивная доска.

43. Содержание учебной программы по предмету «Информационная грамотность» состоит из разделов обучения. Разделы разбиты на подразделы, которые содержащие цели обучения для каждого класса в виде ожидаемых результатов: знания, понимания, навыка и умения. Цели обучения позволяют учителю планировать свою работу и оценивать достижения обучающихся и информировать их о следующих этапах обучения.

44. Базовое содержание учебного предмета включает 4 раздела:

1) компьютер;

2) представление и обработка информации

3) работа в сети Интернет

4) вычислительное мышление.

45. Раздел «Компьютер» включает следующие подразделы:

1) устройства компьютера;

2) программное обеспечение;

3) безопасность.

46. Раздел «Представление и обработка информации» включает следующие подразделы:

1) тексты;

2) графика;

3) презентации;

4) мультимедиа.

47. Раздел «Работа в сети Интернет» включает следующие подразделы:

1) поиск информации;

2) обмен информацией.

48. Раздел «Вычислительное мышление» включает следующие подразделы:

1) алгоритмы;

2) программирование.

49. Базовое содержание учебного предмета «Информационная грамотность» 1 класса:

1) «Компьютер».

Устройства компьютера (клавиатура, мышь, системный блок, монитор). Программное обеспечение: назначение компьютерных программ; меню программ; запуск и завершение работы программы; использовавние команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах.

Безопасность: правила техники безопасности;

2) «Представление и обработка информации».

Графика: назначение графического редактора; открытие и сохранение рисунков; создание изображений с использованием инструментов редактора;

3) «Вычислительное мышление».

Алгоритмы: алгоритмы; исполнитель; составление и использование алгоритмов при создании рисунков в графическом редакторе.

50. Базовое содержание учебного предмета «Информационная грамотность» 2 класса:

1) «Компьютер».

Устройства компьютера: устройства ввода (мышь, клавиатура, микрофон) и вывода (монитор, принтер, колонки/наушники).

Программное обеспечение: понятие файла и папки; использование команд меню.

Безопасность: правила техники безопасности при работе с цифровыми устройствами; достовернность и польза информации, размещаемая в сети.

2) «Представление и обработка информации».

Тексты: набор предложений в текстовом редакторе; форматирование шрифта и абзаца (начертание, цвет, выравнивание); вырезание, копирование, вставка выделенного текста в документ.

Графика: редактирование рисунка; обрезка, поворот и изменение размера рисунка; копирование и отражение фрагмента рисунка.

Мультимедиа: запись и воспроизведение звука; звуковые эффекты; редактирование звуковых файлов.

3) «Вычислительное мышление».

Алгоритмы: линейный алгоритм; словесная форма алгоритма; графическая форма алгоритма.

Программирование: система команд исполнителя; лабиринт.

51. Базовое содержание учебного предмета «Информационная грамотность» 3 класса:

1) «Компьютер».

Устройства компьютера: устройства ввода и вывода.

Программное обеспечение: создание, копирование, перемещение и удаление файлов и папок; контекстное меню.

Безопасность: ограничение времени работы с цифровыми устройствами, оснащенными экранами (смартфоны, планшеты, интрективные доски); риски нежелательных контактов в сети;

2) «Представление и обработка информации».

Тексты: маркированные и нумерованные списки.

Презентации: назначение программы создания презентаций; меню программы; открытие и сохранение презентаций; размещение текста и изображений на слайде; переходы между слайдами; дизайн презентации.

Мультимедиа: программа для обработки фотографий (яркость, контрасность, рамки);

3) «Работа в сети Интернет».

Поиск информации: назначение программы просмотра веб-страниц; поисковые системы; поиск информации по ключевым словам.

Обмен информацией: способы обмена инфомацией в сети;

4) «Вычислительное мышление».

Алгоритмы: алгоритмы ветвления; словесная и графическая форма алгоритма ветвления.

Программирование: система команд исполнителя при реализации алгоритма ветвления; персонажи визуального конструктора; сценарий игры; создание игры в визуальном конструкторе с использованием алгоритма ветвления.

52. Базовое содержание учебного предмета «Информационная грамотность» 4 класса:

1) «Компьютер».

Устройства компьютера: влияние научно-технического прогресса на устаревание компьютерной и мобильной техники.

Программное обеспечение: возможности прикладных программ; «горячие» клавиши в прикладных программах.

Безопасность: правила и нормы техники безопасности при работе за компьютером; критерий надежного пароля;

2) «Представление и обработка информации».

Тексты: таблицы в тексте; вставка рисунков в документ.

Презентации: макет слайда; анимация объектов в презентации; вставка изображений, декоративного текста, видео и звука в презентацию.

Мультимедиа: внутренние и внешние устройства для записи и просмотра видео; создание и монтаж видео с помощью видео редакторов; копирование, перемещение и удаление фрагментов видео;

3) «Работа в сети Интернет».

Поиск информации: поиск информации (файлов и папок на компьютере, фрагменты текста в документе); настройки браузера (закладки, история и загрузки).

Обмен информацией: электронная почта; прием и отправка сообщений; сообщения с вложенными файлами;

4) «Вычислительное мышление».

Алгоритмы: циклические алгоритмы; словесная и графическая форма циклического алгоритма.

Программирование: система команд исполнителя при реализации циклического алгоритма; создание игры в визуальном конструкторе с использованием циклического алгоритма.

Глава 3. Система целей обучения

53. В программе для удобства использования учебных целей введена кодировка. В коде первое число обозначает класс, второе и третье числа – раздел и подраздел, четвертое число показывает нумерацию учебной цели. Например, в кодировке 1.2.1.4: «1» – класс, «2.1» – подраздел, «4» – нумерация учебной цели.

54. Обучающиеся должны:

1) Компьютер

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Подраздел | 1 класс | 2 класс | 3 класс | 4 класс |
| 1.1  Устройства компьютера | 1.1.1.1 рассказывать об устройствах компьютера (клавиатура, мышь, системный блок, монитор) | 2.1.1.1  отличать устройства ввода (мышь, клавиатура, микрофон) и вывода (монитор, принтер, колонки/наушники) | 3.1.1.1 использовать различные устройства ввода и вывода информации | 4.1.1.1 понимать, что устаревание компьютерной и мобильной техники связано с научно-техническим прогрессом |
| 1.2  Программное обеспечение | 1.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач | 2.1.2.1  объяснять понятия файла и папки | 3.1.2.1 создавать, копировать, перемещать и удалять файлы и папки; | 4.1.2.1 рассказывать о возможностях используемых прикладных программ |
| 1.1.2.2 запускать и завершать работу программы;  1.1.2.3 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах | 2.1.2.2 использовать команды меню в компьютерных программах | 3.1.2.2 использовать контекстное меню в своей работе | 4.1.2.2 использовать «горячие» клавиши в прикладных программах |
| 1.3 Безопасность | 1.1.3.1 соблюдать правила поведения в кабинете информатики | 2.1.3.1  следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами | 3.1.3.1 формулировать важность ограничения времени работы с цифровыми устройствами, оснащенными экраном (смартфоны, планшеты, интерактивные доски) | 4.1.3.1 оценивать соблюдение правил и норм техники безопасности при работе за компьютером |
| 2.1.3.2  понимать, что не вся информация, размещаемая в сети достоверна и полезна. | 3.1.3.2 показывать элементарное понимание рисков нежелательных контактов в сети | 4.1.3.2 выделять критерии надежного пароля |

2) Представление и обработка информации

| Подраздел | 1 класс | 2 класс | 3 класс | 4 класс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.1  Тексты |  | 2.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе;  2.2.1.2 форматировать шрифт и абзац (начертание, цвет, выравнивание);  2.2.1.3  вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ | 3.2.1.1  создавать маркированные, нумерованные списки | 4.2.1.1 создавать простые таблицы в тексте;  4.2.1.2 вставлять в документ рисунки |
| 2.2  Графика | 1.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора. | 2.2.2.1  копировать и отражать фрагмент рисунка;  2.2.2.2  изменять внешний вид объекта (обрезка, поворот, изменение размера) |  |  |
| 2.3  Презентации |  |  | 3.2.3.1 создавать простые презентации, содержащие текст и изображение;  3.2.3.2 использовать переходы между слайдами;  3.2.3.3 использовать готовый дизайн для оформления презентации | 4.2.3.1 выбирать макет для слайда;  4.2.3.2 настраивать анимацию объектов в презентации |
| 2.4 Мультимедиа |  | 2.2.4.1 использовать программы для записи и воспроизведение звука;  2.2.4.2 редактировать звуковые файлы | 3.2.4.1 использовать программы для обработки фотографий (яркость, контрастность, рамки) | 4.2.4.1 использовать фотографии, звуки и видео на определенную тему;  4.2.4.2 создавать простейшие видео ролики |

3) Работа в сети Интернет

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Подраздел | 1 класс | 2 класс | 3 класс | 4 класс |
| 3.1  Поиск информации |  |  | 3.3.1.1 использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы | 4.3.1.1 осуществлять поиск информации (файлов и папок на компьютере, фрагмента текста в документе)  4.3.1.2 использовать настройки браузера (создавать закладки, просматривать историю и загрузки) |
| 3.2  Обмен информацией |  |  | 3.3.2.1 объяснять способы обмена информацией в сети | 4.3.2.1 получать и отправлять по электронной почте сообщения с прикрепленными файлами |

4) Вычислительное мышление

| Подраздел | 1 класс | 2 класс | 3 класс | 4 класс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4.1  Алгоритмы | 1.4.1.1  знать, что алгоритм представляет собой последовательность команд, приводящих к ожидаемому результату | 2.4.1.1  составлять несколько линейных алгоритмов на одну реальную ситуацию | 3.4.1.1  строить алгоритмы с использованием ветвления | 4.4.1.1  строить алгоритмы, использующие повторение (цикл) |
| 1.4.1.2 упорядочивать действия в их логической последовательности | 2.4.1.2 представлять линейный алгоритм в словесной и графической форме | 3.4.1.2 представлять алгоритм ветвления в словесной и графической форме | 4.4.1.2 представлять циклический алгоритм в словесной и графической форме |
| 4.2 Программирование | 1.4.2.1 объяснять, что исполнителям в отличие от людей нужны особые указания | 2.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации линейного алгоритма | 3.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации алгоритма ветвления | 4.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации циклического алгоритма |
| 3.4.2.2 использовать алгоритм ветвления при создании игры в визуальном конструкторе | 4.4.2.2 использовать циклический алгоритм при создании игры в визуальном конструкторе |

55. Настоящая учебная программа реализуется в соответствии с Долгосрочным планом к Типовой учебной программе по учебному предмету «Информационная грамотность» для 1-2 классов уровня начального образования по обновленному содержанию.

56. Распределение часов в четверти по разделам и внутри разделов варьируется по усмотрению учителя.

Приложение

к Типовой учебной программе

по учебному предмету «Информационная грамотность»

для 1-2 классов уровня

начального образования

Долгосрочный план

по реализации Типовой учебной программы по учебному предмету «Информационная грамотность» для 1-2 классов уровня начального образования

1) 1 класс:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Разделы долгосрочного плана (сквозные темы)\* | Темы предмета | Цели обучения |
| 3 четверть | | |
| Раздел 1 – Компьютер и программы (сквозная тема: «Путешествие») | Сохраняем свое здоровье | 1.1.3.1 соблюдать правила поведения в кабинете информатики |
| Устройства компьютера | 1.1.1.1 рассказывать об устройствах компьютера (клавиатура, мышь, системный блок, монитор) |
| Компьютер и программа | 1.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач.  1.1.2.2 запускать и завершать работу программы |
| Раздел 2 – Компьютерные рисунки (сквозная тема: «Традиции и фольклор») | Фигуры и цвета в графическом редакторе | 1.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора;  1.1.3.1 соблюдать правила поведения в кабинете информатики  1.1.2.2 запускать и завершать работу программы |
| Инструменты графического редактора (кисть, ластик, толщина, кривая, заливка) | 1.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора;  1.1.2.3 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах |
| Редактирование рисунка | 1.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора;  1.1.2.3 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах;  1.1.3.1 соблюдать правила поведения в кабинете информатики |
| 4 четверть | | |
| Раздел 3 – Алгоритмы в нашей жизни (сквозные темы: «Еда и напитки»,  «В здоровом теле – здоровый дух») | Первое знакомство с алгоритмом | 1.4.1.1 знать, что алгоритм представляет собой последовательность команд, приводящих к ожидаемому результату; 1.4.1.2 упорядочивать действия в их логической последовательности |
| Исполнитель. Система команд исполнителей. | 1.4.2.1 объяснять, что исполнителям в отличие от людей нужны особые указания |
| Составление и использование алгоритмов при создании рисунков в графическом редакторе | 1.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора.  1.1.2.3 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах  1.4.1.2 упорядочивать действия в их логической последовательности |

2) 2 класс:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Разделы долгосрочного плана (сквозные темы)\* | Темы предмета | Цели обучения |
| 1 четверть | | |
| Раздел 1 – Компьютер и программы (сквозная тема: «Все обо мне») | Сохраняем свое здоровье. | 2.1.3.1 следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами |
| Поиск информации | 2.1.3.2 понимать, что не вся информация, размещаемая в сети достоверна и полезна |
| Устройства ввода и вывода | 2.1.1.1 отличать устройства ввода (мышь, клавиатура, микрофон) и вывода (монитор, принтер, колонки/наушники) |
| Файлы и папки | 2.1.2.1 объяснять понятия файла и папки |
| Раздел 2 – Творчество и компьютер (сквозная тема: «Моя семья и друзья» | Повторяющиеся фрагменты рисунка | 2.2.2.1 копировать и отражать фрагмент рисунка |
| Изменение рисунка | 2.1.2.2 использовать команды меню в компьютерных программах. 2.2.2.2 изменять внешний вид объекта (обрезка, поворот, изменение размера) |
| Создаем орнаменты | 2.1.2.2 использовать команды меню в компьютерных программах; 2.2.2.1 копировать и отражать фрагмент рисунка; 2.2.2.2 изменять внешний вид объекта (обрезка, поворот, изменение размера) |
| 2 четверть | | |
| Раздел 3 – Слово за слово (сквозная тема: «Моя школа», «Мой родной край») | Знакомство с клавиатурой | 2.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе |
| Набор и редактирование текста | 2.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе |
| Шрифты | 2.2.1.2\*\* форматировать шрифт и абзац (начертание, цвет, выравнивание) |
| Форматирование текста | 2.2.1.2\*\* форматировать шрифт и абзац (начертание, цвет, выравнивание) |
| Повторяющиеся фрагменты текста | 2.2.1.3 - вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ |
| 3 четверть | | |
| Раздел 4 – Алгоритмы в нашей жизни (сквозная тема: «В здоровом теле – здоровый дух!») | Линейный алгоритм | 2.4.1.1 составлять несколько линейных алгоритмов на одну реальную ситуацию |
| Словесная форма алгоритма | 2.4.1.2\*\* представлять линейный алгоритм в словесной и графической форме;  2.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе |
| Графическая форма алгоритма | 2.4.1.2\*\* представлять линейный алгоритм в словесной и графической форме. 2.2.2.1 копировать и отражать фрагмент рисунка |
| Раздел 5 – Программирование (сквозная тема: «Традиции и фольклор») | Отдаем команды роботу | 2.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации линейного алгоритма. |
| Лабиринт | 2.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации линейного алгоритма |
| 4 четверть | | |
| Раздел 6 – Мультимедиа (сквозная тема: «Окружающая среда», «Путешествие») | Запись и воспроизведение звука | 2.1.1.1 отличать устройства ввода (мышь, клавиатура, микрофон) и вывода (монитор, принтер, колонки/наушники); 2.2.4.1 использовать программы для записи и воспроизведение звука |
| Звуковые эффекты | 2.2.4.2 редактировать звуковые файлы. |
| Редактирование звука | 2.1.2.2 использовать команды меню в компьютерных программах; 2.2.4.2 редактировать звуковые файлы |
| Звуки вокруг нас | 2.1.2.2 использовать команды меню в компьютерных программах; 2.2.4.2 редактировать звуковые файлы |

3) 3 класс:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Раздел (сквозные темы)\* | Темы предмета | Цели обучения |
| 1 четверть | | |
| Раздел 1 – Компьютер и программы (сквозная тема: «Живая природа») | Устройства компьютера | 3.1.3.1 формулировать важность ограничения времени работы с цифровыми устройствами, оснащенными экраном (смартфоны, планшеты, интерактивные доски); 3.1.1.1 использовать различные устройства ввода и вывода информации |
| Файлы и папки | 3.1.2.1 создавать, копировать, перемещать и удалять файлы и папки;  3.1.2.2 использовать контекстное меню в своей работе |
| Раздел 2 – В Интернете обо всем на свете (сквозная тема: «Что такое хорошо, что такое плохо?») | Поиск информации | 3.3.1.1 - использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы |
| Безопасность в сети Интернет | 3.3.2.1 - объяснять способы обмена информацией в сети; 3.1.3.2 показывать элементарное понимание рисков нежелательных контактов в сети |
| Я и Интернет | 3.2.1.1 создавать маркированные, нумерованные списки; 3.3.1.1 - использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы; 3.1.2.2 использовать контекстное меню в своей работе |
| 2 четверть | | |
| Раздел 3 – Презентации (сквозные темы: «Время», «Архитектура») | Создание презентации | 3.1.2.2 использовать контекстное меню в своей работе; 3.2.3.1\*\* - создавать простые презентации, содержащие текст и изображение |
| Дизайн презентации | 3.2.3.3 - использовать готовый дизайн для оформления презентации |
| Анимация и переходы | 3.2.3.2 - использовать переходы между слайдами |
| 3 четверть | | |
| Раздел 4 – Текст, графика и презентация (сквозная тема: «Искусство») | Фотографии | 3.2.4.1 использовать программы для обработки фотографий (яркость, контрастность, рамки) |
| Моя первая презентация | 3.3.1.1 - использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы; 3.2.3.1 - создавать простые презентации, содержащие текст и изображение; 3.2.3.3 - использовать готовый дизайн для оформления презентации; 3.2.3.2 - использовать переходы между слайдами |
| Раздел 5 – Алгоритмы вокруг нас. (сквозная тема: «Выдающиеся личности») | Выбор | 3.4.1.1 строить алгоритмы с использованием ветвления |
| Алгоритмы и списки | 3.4.1.2\*\* представлять алгоритм ветвления в словесной и графической форме; 3.2.1.1 создавать маркированные, нумерованные списки |
| От текста к графике | 3.4.1.2\*\* представлять алгоритм ветвления в словесной и графической форме; 3.3.1.1 использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы |
| 4 четверть | | |
| Раздел 6 – Программирование (сквозные темы: «Вода – источник жизни», «Культура отдыха. Праздники.») | Движение робота | 3.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации алгоритма ветвления |
| Система команд визуального конструктора. | 3.4.2.2 использовать алгоритм ветвления при создании игры в визуальном конструкторе |
| Персонажи визуального конструктора. | 3.4.2.2 использовать алгоритм ветвления при создании игры в визуальном конструкторе |
| Сценарий игры. | 3.4.2.2 использовать алгоритм ветвления при создании игры в визуальном конструкторе |
| Моя игра. | 3.4.2.2 использовать алгоритм ветвления при создании игры в визуальном конструкторе |

4) 4 класс:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Разделы  (сквозные темы)\* | Темы предмета | Цели обучения |
| 1 четверть | | |
| Компьютер и программы (сквозная тема: «Моя Родина – Казахстан») | Моя безопасность | 4.1.3.1 оценивать соблюдение правил и норм техники безопасности при работе за компьютером |
| Прикладные программы | 4.1.2.1 рассказывать о возможностях используемых прикладных программ |
| Горячие клавиши | 4.1.2.1 - рассказывать о возможностях используемых прикладных программ;  4.1.2.2 использовать (горячие) клавиши в прикладных программах |
| 2. Работа с текстом  (сквозная тема: «Человеческие ценности») | Иллюстрации в документе | 4.2.1.2 вставлять в документ рисунки; 4.1.2.2 использовать «горячие» клавиши в прикладных программах |
| Таблицы | 4.2.1.1 создавать простые таблицы в тексте |
| 2 четверть | | |
| 5. Создание видео  (сквозная тема: «Природные явления») | Видеозапись | 4.1.2.1 - рассказывать о возможностях используемых прикладных программ;  4.2.4.2 создавать простейшие видео ролики |
| Монтаж видео | 4.2.4.2 создавать простейшие видео ролики |
| 4. Презентации  (сквозная тема: «Мир профессий») | Информация для презентации | 4.2.3.1 - выбирать макет для слайда;  4.3.1.1 - осуществлять поиск информации (файлов и папок на компьютере, фрагмента текста в документе);  4.3.1.2 - использовать настройки браузера (создавать закладки, просматривать историю и загрузки) |
| Таблицы в презентации | 4.2.1.1 создавать простые таблицы в тексте |
| Анимация в презентации | 4.2.3.2 - настраивать анимацию объектов в презентации; 4.2.1.2 вставлять в документ рисунки |
| 3 четверть | | |
| 6. Мультимедиа  (сквозная тема: «Охрана окружающей среды») | Звуки в презентации | 4.2.1.2 вставлять в документ рисунки; 4.2.3.2 настраивать анимацию объектов в презентации |
| Видео в презентации | 4.3.1.1 - осуществлять поиск информации (файлов и папок на компьютере, фрагмента текста в документе);  4.2.3.2 - настраивать анимацию объектов в презентации; 4.2.4.1 использовать фотографии, звуки и видео на определенную тему |
| 7 Алгоритмы и программирование | Циклы | 4.4.1.1строить алгоритмы, использующие повторение (цикл);  4.4.1.2 представлять циклический алгоритм в словесной и графической форме |
| Сценарий игры. | 4.4.2.1 использовать систему команд исполнителя при реализации циклического алгоритма |
| Моя игра. | 4.4.2.2 использовать циклический алгоритм при создании игры в визуальном конструкторе |
| 4 четверть | | |
| 8. Компьютера будущего (сквозные темы: «Путешествие в будущее», «Путешествие в Космос») | Передача данных в Интернет | 4.3.2.1 - получать и отправлять по электронной почте сообщения с прикрепленными файлами |
| Надежность паролей | 4.3.1.2 - использовать настройки браузера (создавать закладки, просматривать историю и загрузки);  4.3.2.1 - получать и отправлять по электронной почте сообщения с прикрепленными файлами;  4.3.3.1 - выделять критерии надежного пароля |
| Компьютеры будущего | 4.1.3.1 оценивать соблюдение правил и норм техники безопасности при работе за компьютером; 4.1.1.1 понимать, что устаревание компьютерной и мобильной техники связано с научно-техническим прогрессом |
| Мини-проект «Компьютер будущего» | 4.3.1.1 - осуществлять поиск информации (файлов и папок на компьютере, фрагмента текста в документе); 4.2.1.2 вставлять в документ рисунки. 4.2.4.1 использовать фотографии, звуки и видео на определенную тему; |

\* Рекомендуется в одной четверти интегрировать (по возможности) цели обучения со сквозными темами, исходя из расчета – 2 сквозные темы на четверть.

\*\* Используется одна из частей цели обучения учебной программы.