

Рабочая программа составлена на основе:

1. Федерального государственного образовательного стандарта (2010 г.);
2. Федерального базисного учебного плана от 30.08.2010;
3. Московского базисного учебного плана от 04.05.2011;
4. Программы по технологии (для четырехлетней начальной школы) О.А. Куревиной, Е.А. Лутцевой. М., 2010. "Школа 2100";
5. Программы "Информатика" для начальной школы. 2-4 классы. Матвеевой Н.В., Цветкова М.С. М.:Бинوم. Лаборатория знаний. 2012;
6. Учебного плана ОЧУ школа «Маленький принц».

Пояснительная записка

Целью курса "Технология и ИКТ" является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно учебной деятельности, саморазвитие и развитие личности каждого ребёнка в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

Задачами курса являются:

- формирование целостной картины мира материальной и духовной культуры как продукта творческой предметно-преобразующей деятельности человека;
- формирование первоначальных конструкторско-технологических знаний и умений;
- развитие знаково-символического и пространственного мышления, творческого и репродуктивного воображения (на основе решения задач по моделированию и отображению объекта и процесса его преобразования в форме моделей: рисунков, планов, схем, чертежей); творческого мышления (на основе решения художественных и конструкторско-технологических задач);
- развитие регулятивной структуры деятельности, включающей целеполагание, планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку;
- формирование внутреннего плана деятельности на основе поэтапной отработки предметно-преобразовательных действий;
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности;
- формирование умения искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических – текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год (1ч в неделю), итого 105 часов за курс 2–4 классов с учетом резервных часов (1 час в год).

Характеристика универсальных учебных действий

Метапредметные:

- определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно;
- учиться совместно с учителем выявлять и формулировать учебную проблему (в ходе анализа предъявляемых заданий, образцов изделий);
- учиться планировать практическую деятельность на уроке;

- с помощью учителя отбирать наиболее подходящие для выполнения задания материалы и инструменты;
- учиться предлагать свои конструкторско-технологические приёмы и способы выполнения отдельных этапов изготовления изделий (на основе продуктивных заданий в учебнике);
- работая по совместно составленному плану, использовать необходимые средства (рисунки, инструкционные карты, приспособления и инструменты), осуществлять контроль точности выполнения операций (с помощью сложных по конфигурации шаблонов, чертежных инструментов);
- наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.
- соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;
- устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
- понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели: текста, рисунка и пр.);
- в процессе информационного моделирования и сравнения объектов выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; анализировать результаты сравнения, различать целое и часть;
- при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять план действий, проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного суждения;
- при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки;
- получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания;
- приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Предметные:

- получение первоначальных представлений о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества; о мире профессий и важности правильного выбора профессии;
- усвоение первоначальных представлений о материальной культуре как продукте предметно-преобразующей деятельности человека;
- приобретение навыков самообслуживания; овладение технологическими приемами ручной обработки материалов; усвоение правил техники безопасности;
- использование приобретенных знаний и умений для творческого решения несложных конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач;

- приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации;
- приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач»;
- формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- ознакомление с базовой системой понятий информатики;
- развитие способностей ориентироваться в информации разного вида; элементов алгоритмической деятельности; образного и логического мышления; строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов;
- освоение знаний, составляющих основу информационной культуры;
- овладение умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; этических норм работы с информацией, бережного отношения к техническим устройствам.

Личностные:

- развитие личности школьника, его творческих способностей, интереса к учению, формирование желания и умения учиться;
- воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально - ценностного позитивного отношения к себе и окружающему миру;
- освоение системы знаний, умений и навыков, обеспечивающих становление ученика как субъекта разнообразных видов деятельности;
- сохранение и поддержка индивидуальности ребенка.

Место курса в учебном плане

Рабочая программа «Технология и ИКТ» для 4 класса рассчитана на 34 часа в год (1ч в неделю).

Место предмета «Технология и ИКТ» в системе других учебных дисциплин определяется его целью и содержанием. Его основные положения решают блок задач, связанных с формированием личности в процессе деятельностного освоения мира. Курс развивающе-обучающий по своему характеру с приоритетом развивающей функции, интегрированный по своей сути. В его основе лежит целостный образ окружающего мира, который преломляется через результат творческой деятельности учащихся. Данный учебный предмет является комплексным и интегративным по своей сути. В содержательном плане он предполагает реальные взаимосвязи практически со всеми предметами начальной школы. Кроме того одной из задач изучения учебного курса является – научить детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера. Для этого необходимо уже в начальной школе сформировать первичные представления об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами, базами данных), дать школьникам необходимые знания об их свойствах и научить осуществлять с информационными объектами необходимые действия с помощью компьютера.

В четвертом классе рассматривается «Мир понятий» и действий с ними. Изучается «Мир моделей», вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий; формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятие управления: собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат и что часто результат не соответствует цели и ожиданиям.

На уроках технологии и ИКТ школьники осознанно и целенаправленно учатся работать с информацией (осуществлять ее поиск, анализировать, классифицировать и пр.), отличать форму от содержания, то есть смысла. В рамках предмета «Технология и ИКТ» пристальное

внимание должно быть уделено обеспечению первоначальных представлений о компьютерной грамотности учащихся.

Формы, методы, технологии обучения

Формы организации образовательного процесса:

- групповая работа над проектом;
- анализ критических ситуаций;
- тренинги практических навыков.

Методы:

- проблемного обучения (проблемное изложение, частично-поисковые или эвристические, исследовательские);
- организации учебно-познавательной деятельности (словесные, наглядные, практические; аналитические, синтетические, аналитико-синтетические, индуктивные, дедуктивные; репродуктивные, проблемно-поисковые; самостоятельной работы и работы по руководством);
- контроля и самоконтроля (индивидуальный опрос, фронтальный опрос, устная проверка знаний, контрольные письменные работы, письменный самоконтроль);
- самостоятельной познавательной деятельности (подготовка учащихся к восприятию нового материала, усвоение учащимися новых знаний, закрепление и совершенствование усвоенных знаний и умений, выработка и совершенствование навыков; наблюдение, работа с книгой; работа по заданному образцу, по правилу или системе правил, конструктивные, требующие творческого подхода).

Технологии обучения:

- лично-ориентированного образования;
- игровые;
- информационные;
- компьютерный практикум:
 - технология работы с текстом;
 - технология работы с графикой;
 - технология работы с компьютерными презентациями (или технология создания проектов);
 - технология поиска информации в Интернете;
 - технология работы с электронной почтой (или технология обмена электронной информацией);
 - технология работы на компьютере.
- проектного обучения:
 - Человек, технология и окружающая среда. Дом и семья;
 - Человек, технология и искусство;
 - Человек, технология и техническая среда.
- деятельностного метода;
- развитие общеучебных умений.

Применение перечисленных методов обучения в их оптимальном сочетании при изучении курса обеспечит практическую направленность учебного процесса, будет способствовать созданию реальных возможностей для получения обучающимися новых знаний и совершенствования универсальных учебных действий, создаст условия для применения их в практической деятельности, исключит формальный подход и механическое усвоение фактов и теоретических сведений.

Изучаемый учебный материал в рамках курса выступает как материал для создания учебной ситуации, которая проектируется с учетом возраста, специфики учебного предмета, меры сформированности действий учащихся (исполнительских или ориентировочных).

Проектная деятельность в курсе «Технология»

Проектная деятельность в курсе технологии рассматривается как исключительное по своей эффективности средство развития у учащихся способностей к творческой деятельности. В процессе выполнения проектов совершенствуется мышление и речь учащихся, развиваются коммуникативные навыки, расширяется опыт социализации.

Проект на уроках технологии – это самостоятельная творческая работа, от идеи до её воплощения выполненная под руководством учителя. С проектом как видом работы учащиеся знакомятся на уроке, но выполнение его осуществляется и во внеурочное время.

Базовая основа для выполнения творческого проекта: достаточные знания и умения (техничко-технологические, художественные, математические, естественно-научные и др.) и составляющие творческого мышления, которые осваиваются и формируются в первую очередь на уроках.

Результат проектной деятельности – лично или общественно значимый продукт: изделие, информация (доклад, сообщение), комплексная работа, социальная помощь.

В курсе технологии проекты по содержанию могут быть технологические, информационные, комбинированные. В последнем случае учащиеся готовят информационное сообщение и иллюстрируют его изготовленными ими макетами или моделями объектов. По форме проекты могут быть индивидуальные, групповые (по 4–6 человек) и коллективные (классные). По продолжительности проекты бывают краткосрочные и долгосрочные. Проекты выполняют, начиная со второго класса. Разница заключается в объёме выполненной работы и степени самостоятельности учащихся. Чем меньше дети, тем больше требуется помощь взрослых в поиске информации и оформлении проекта. Поэтому для второклассников больше подходят небольшие творческие работы, объединённые общей темой.

В качестве проектных заданий предлагаются конструкторско-технологические, а также художественно-конструкторские задачи, включающие и решение соответствующих практико-технологических вопросов; задания, связанные с историей создания материальной культуры человечества.

Выполнение проекта складывается из трёх этапов: разработка проекта, практическая реализация проекта, защита проекта. Наиболее трудоёмким компонентом проектной деятельности является первый этап – интеллектуальный поиск. При его организации основное внимание уделяется наиболее существенной части – мысленному прогнозированию, созданию замысла (относительно возможного устройства изделия в целом или его части, относительно формы, цвета, материала, способов соединения деталей изделия и т.п.) в строгом соответствии с поставленной целью (требованиями). В процессе поиска необходимой информации ученики изучают книги, журналы, энциклопедии, расспрашивают взрослых по теме проекта. Здесь же разрабатывается вся необходимая документация (рисунки, эскизы, простейшие чертежи), подбираются материалы и инструменты.

Второй этап работы – это материализация проектного замысла в вещественном виде с внесением необходимых корректировок или практическая деятельность общественно полезного характера.

Главная цель защиты проектной работы – аргументированный анализ полученного результата и доказательство его соответствия поставленной цели или требованиям, поэтому основным критерием успешности выполненного проекта является соблюдение в изделии (деятельности) требований или условий, которые были выдвинуты в начале работы. Ученики делают сообщение о проделанной работе, а учитель, руководя процедурой защиты проектов, особо следит за соблюдением доброжелательности, тактичности, проявлением у детей внимательного отношения к идеям и творчеству других.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

(примерные схемы)

Технологический проект

1-й этап. Разработка проекта	
Для чего и кому нужен проект?	<ol style="list-style-type: none">1. Сделать подарок.2. Подготовиться к празднику.3. Что-то другое...
Что будем делать?	<ol style="list-style-type: none">1. Обсуждаем и выбираем изделие(-я).2. Определяем конструкцию изделия.3. Подбираем подходящие материалы.4. Выполняем зарисовки, схемы, эскизы объекта.5. Выбираем лучший вариант.
Как делать?	<ol style="list-style-type: none">1. Подбираем технологию выполнения.2. Продумываем возможные конструкторско-технологические проблемы и их решение.3. Подбираем инструменты.
2-й этап. Выполнение проекта	
Воплощаем замысел	<ol style="list-style-type: none">1. Распределяем роли или обязанности (в коллективном и групповом проекте).2. Изготавливаем изделие.3. Вносим необходимые дополнения, исправления (в конструкцию, технологию).
3-й этап. Защита проекта	
Что делали и как?	<ol style="list-style-type: none">1. Что решили делать и для чего.2. Как рождался образ объекта.3. Какие проблемы возникали.4. Как решались проблемы.5. Достигнут ли результат.

Информационный проект

1-й этап. Разработка проекта	
Для чего и кому нужен проект?	<ol style="list-style-type: none">1. Выступить перед школьниками.2. Выступить перед взрослыми.3. Что-то другое...
Что будем делать?	<ol style="list-style-type: none">1. Обсуждаем и выбираем тему(-ы).2. Определяем форму подачи информации (сообщение, доклад, альбом, стенгазета, компьютерная презентация).3. Выполняем зарисовки, схемы, эскизы оформления.4. Выбираем лучший вариант.
Как делать?	<ol style="list-style-type: none">1. Решаем, где искать информацию.2. Продумываем возможные проблемы и их решение.3. Подбираем материалы, инструменты, технические средства.
2-й этап. Выполнение проекта	

Воплощаем замысел	<ol style="list-style-type: none"> 1. Распределяем роли или обязанности (в коллективном, групповом проекте). 2. Ищем и отбираем нужную информацию (журналы, книги, энциклопедии). 3. Оформляем информационный проект. 4. Вносим необходимые дополнения, исправления (в содержание, оформление).
3-й этап. Защита проекта	
Что делали и как?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что решили делать и для чего. 2. Как работали над замыслом. 3. Какие проблемы возникали. 4. Как решались проблемы. 5. Достигнут ли результат.

Содержание программы

Основные требования к уровню знаний и умений учащихся во 4 классе.

Глава 1. ЧЕЛОВЕК И ИНФОРМАЦИЯ. КОМПЬЮТЕР (7 часов)

Человек и информация. Действия с информацией. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер. Повторение, компьютерный практикум. Работа со словарем и контроль.

Последовательность работы над проектом. План проекта. Проект "Делаем электронную книгу": выбор цветового оформления, сохранение книги, добавление пустой страницы, добавление текста, просмотр книги

Учащиеся должны:

Знать:

- основы проектной деятельности;
- последовательность работы над проектом;
- правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и при работе за компьютером
- виды информации по форме ее представления
- состав персонального компьютера как рабочего места пользователя и названия устройств, входящих в состав компьютера
- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера
- основные категории объектов и проводить их классификацию
- что объект – это любой предмет, явление или процесс окружающего мира, на который направлено внимание человека
- что такое характеристика объекта
- что такое существенное свойство объекта

Понимать:

- чем отличаются источники и приемники информации
- для чего необходимы носители информации
- что компьютер – это инструмент для обработки информации
- что в каждый момент времени человек может думать только об одном объекте
- многообразии свойств объектов

Уметь:

- коллективно разрабатывать несложные тематические проекты и самостоятельно их реализовывать, вносить коррективы в полученные результаты ;
- выполнять простейшие исследования (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) изученных материалов: их виды, физические и технологические свойства;
- наблюдать мир образов на экране компьютера, образы информационных объектов различной природы, процессы создания информационных объектов с помощью компьютера;

- исследовать (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) предложенные материальные и информационные объекты, инструменты материальных и информационных технологий;
- использовать информационные изделия: для создания образа в соответствии с замыслом;
- планировать последовательность практических действий для реализации замысла, с использованием цифровой информации;
- осуществлять самоконтроль и корректировку хода работы и конечного результата с использованием цифровой информации;
- обобщать (осознавать, структурировать и формулировать) то новое, что открыто и усвоено на уроке или в собственной творческой деятельности;
- приводить примеры источников и приемников информации
- приводить примеры различных носителей информации
- выполнять простые действия с помощью мыши и вводить простой текст с клавиатуры
- приводить примеры действий с информацией
- приводить примеры различных форм представления текстовой, графической, числовой информации
- приводить примеры существенных свойств, которые можно отразить при описании объектов
- выделять в объектах общие и отличительные свойства
- устанавливать отношения между объектами, различать отношения объектов между собой
- определять тип отношений, в которых находятся объекты
- обозначать отношения объектов в виде схемы
- обозначать отношения объектов в текстовой форме

Глава 2. ПОНЯТИЕ, СУЖДЕНИЕ, УМОЗАКЛЮЧЕНИЕ (9 часов)

Понятие. Деление и обобщение понятий. Отношения между понятиями. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Повторение, компьютерный практикум. Работа со словарем и контроль.

Проект "Новогодний календарь". Проектирование, конструирование, технология обработки.

Учащиеся должны:

Знать:

- основы проектной деятельности;
- последовательность работы над проектом;
- правила техники безопасности, понятие информатика, информация, предысторию информатики, основные этапы вычислительной техники, роль информации в жизни общества, информационная этика;
- правильно организовывать свое рабочее место, применять правила техники безопасности при работе на компьютер;
- назначение клавиш на клавиатуре, представление об основной позиции пальцев на клавиатуре;
- основные объекты Рабочего стола и понимать их назначение;
- что такое «истина» и «ложь»;
- понятие суждения, умозаключения;
- понятие графический редактор, устройство ввода графической информации;
- название инструментов в программе Paint и возможности текстовой и графической обработки в программе Paint;
- способы решения некоторых логических задач;

Уметь:

- коллективно разрабатывать несложные тематические проекты и самостоятельно их реализовывать, вносить коррективы в полученные результаты ;

- выполнять простейшие исследования (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) изученных материалов: их виды, физические и технологические свойства;
- наблюдать мир образов на экране компьютера, образы информационных объектов различной природы, процессы создания информационных объектов с помощью компьютера;
- исследовать (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) предложенные материальные и информационные объекты, инструменты материальных и информационных технологий;
- использовать информационные изделия: для создания образа в соответствии с замыслом;
- планировать последовательность практических действий для реализации замысла, с использованием цифровой информации;
- осуществлять самоконтроль и корректировку хода работы и конечного результата с использованием цифровой информации;
- обобщать (осознавать, структурировать и формулировать) то новое, что открыто и усвоено на уроке или в собственной творческой деятельности;
- правильно организовывать свое рабочее место, применять правила техники безопасности при работе на компьютере;
- запускать программы с помощью главного меню, открывать окно (Мой компьютер, Мои документы), перемещать окна, сворачивать окно в значок Панели задач, восстанавливать окно, разворачивать окно на весь рабочий стол, пользоваться горизонтальными и верти-кальными полосами прокрутками, закрывать окно;
- открывать программу Paint и использовать имеющиеся в ней инструменты;
- редактировать и форматировать графические объекты;
- решать логические задачи;
- создавать коллажи.

Глава 3. МОДЕЛЬ И МОДЕЛИРОВАНИЕ (7 часов)

Модель объекта. Модель отношений между понятиями. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Компьютерная программа. Повторение, работа со словарем. Повторение, подготовка к контрольной работе, работа со словарем, контрольное тестирование.

Создание проектов домов и квартир. Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий

Учащиеся должны:

Знать:

- основы проектной деятельности;
- последовательность работы над проектом;
- правильно организовывать свое рабочее место, применять правила техники безопасности при работе на компьютер;
- понятие модели. Модель объекта;
- понятие алгоритма, исполнителя алгоритма;
- понятие компьютерной программы

Уметь:

- коллективно разрабатывать несложные тематические проекты и самостоятельно их реализовывать, вносить коррективы в полученные результаты ;
- выполнять простейшие исследования (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) изученных материалов: их виды, физические и технологические свойства;
- наблюдать мир образов на экране компьютера, образы информационных объектов различной природы, процессы создания информационных объектов с помощью компьютера;

- исследовать (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) предложенные материальные и информационные объекты, инструменты материальных и информационных технологий;
- использовать информационные изделия: для создания образа в соответствии с замыслом;
- планировать последовательность практических действий для реализации замысла, с использованием цифровой информации;
- осуществлять самоконтроль и корректировку хода работы и конечного результата с использованием цифровой информации;
- обобщать (осознавать, структурировать и формулировать) то новое, что открыто и усвоено на уроке или в собственной творческой деятельности;
- правильно организовывать свое рабочее место, применять правила техники безопасности при работе на компьютере;
- запускать программы с помощью главного меню, открывать окно (Мой компьютер, Мои документы), перемещать окна, сворачивать окно в значок Панели задач, восстанавливать окно, разворачивать окно на весь рабочий стол, пользоваться горизонтальными и вертикальными полосами прокрутки, закрывать окно;
- открывать программу Paint и использовать имеющиеся в ней инструменты;
- редактировать и форматировать графические объекты;
- решать логические задачи.

Глава 4. ИНФОРМАЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ (6 часов)

Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления. Управление компьютером. Повторение, тестирование, игры и эстафеты.

Создание компьютерных игр. Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей.

Учащиеся должны:

Знать:

- основы проектной деятельности;
- последовательность работы над проектом;
- правильно организовывать свое рабочее место, применять правила техники безопасности при работе на компьютер;
- понятие информационного управления, схемы управления;
- управление неживыми объектами, компьютером

Уметь:

- коллективно разрабатывать несложные тематические проекты и самостоятельно их реализовывать, вносить коррективы в полученные результаты ;
- выполнять простейшие исследования (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) изученных материалов: их виды, физические и технологические свойства;
- наблюдать мир образов на экране компьютера, образы информационных объектов различной природы, процессы создания информационных объектов с помощью компьютера;
- исследовать (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) предложенные материальные и информационные объекты, инструменты материальных и информационных технологий;
- использовать информационные изделия: для создания образа в соответствии с замыслом;
- планировать последовательность практических действий для реализации замысла, с использованием цифровой информации;

- осуществлять самоконтроль и корректировку хода работы и конечного результата с использованием цифровой информации;
- обобщать (осознавать, структурировать и формулировать) то новое, что открыто и усвоено на уроке или в собственной творческой деятельности;
- правильно организовывать свое рабочее место, применять правила техники безопасности при работе на компьютере;
- запускать программы с помощью главного меню, открывать окно (Мой компьютер, Мои документы), перемещать окна, сворачивать окно в значок Панели задач, восстанавливать окно, разворачивать окно на весь рабочий стол, пользоваться горизонтальными и верти-кальными полосами прокрутки, закрывать окно;
- открывать программу Paint и использовать имеющиеся в ней инструменты;
- редактировать и форматировать графические объекты;
- решать логические задачи;
- создавать алгоритм решения простейшей задачи ГРИС «Стрелочка»

ПОВТОРЕНИЕ (5 часов)

Работа со словарем, контрольная, тестирование. Повторение, работа со словарем, компьютерный практикум (зачет). Предварительная контрольная, работа над ошибками, игры и эстафеты. Итоговая контрольная работа и тестирование.