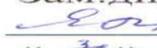
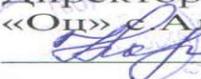


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области  
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» с.Александровка муниципального  
района Кинель-Черкасский Самарской области

ПРИНЯТО:  
на заседании  
МО начальных классов  
Протокол №1  
от «30» 08 2018 г.  
Руководитель МО  
 Пафнутьева  
Т.В.

СОГЛАСОВАНО:  
Зам.директора по ВР  
 Якамсева Г.Ф.  
«30» 08 2018 г.



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ГБОУ СОШ  
«Оц» с.Александровка  
 Егорова Н.А.

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«ЛогоМир»  
(общеинтеллектуальное направление)  
2-4 классы  
( 2 часа в неделю, всего 68 часов)**

Составитель: Якамсева Галия Фяридовна  
учитель информатики  
ГБОУ СОШ «Оц»  
с.Александровка

2018 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная образовательная программа «ЛогоМир» составлена на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011), программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 2 -4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе».

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Реформы в образовании позволяют приступить к изучению информатики (по базисному учебному плану) только в 3-4 классах. Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 1-2 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

**Педагогическая целесообразность** изучения дополнительной образовательной программы «ЛогоМир» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая дополнительная образовательная программа «ЛогоМир» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеклассной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

### **Основной целью дополнительной образовательной программы «ЛогоМир» является:**

*подготовка* учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

**Основные задачи** общего учебного процесса дополнительной образовательной программы «ЛогоМир»:

- *формирование общеучебных умений*: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- *формирование умения* выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;
- *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;
- *формирование умения* представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- *формирование понятий* "команда", "исполнитель", "алгоритм" и *умений* составлять алгоритмы для учебных исполнителей;

- *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

**Курс построен на специально отобранном материале и опирается на следующие принципы:**

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

**Примерная структура занятия соответствует валеологии:**

1. Организационный момент (1 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин.).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа в тетрадях (8—10 мин.).
4. Физкультминутка (2 мин)
5. Работа за компьютером (10 мин).
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (2 мин.).

**Форма обучения** – очная.

### **Ожидаемые результаты**

**В результате изучения данной дополнительной программы учащиеся должны знать:**

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
- узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;
- узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

## Личностные и метапредметные результаты образовательного процесса

### Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учащиеся должны уметь **использовать** приобретенные **знания и умения** в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

**Способами проверки** ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

**Форма подведения итогов** реализации дополнительной образовательной программы «ЛогоМир» – игры, соревнования, конкурсы, марафон.

### Содержание программы:

( 68 часов)

### **Вводный раздел . Компьютерная грамотность. (9 ч)**

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»

### **Формальное описание предметов. (9 ч)**

Выделение существенных признаков предмета. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. Выявление закономерностей в расположении предметов. Понятие множества. Вложенность и пересечение множеств

### **Введение в логику. (16 ч)**

Упражнения на развитие внимания. Логика и конструирование. Симметрия. Пропедевтика отрицания

Решение логических задач.

### **Компьютерная грамотность. (13 ч)**

Краткая история создания. Назначение и принципы работы. Загрузка и порядок завершения работы. Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режимы работы окон. Типы окон. Структура окон различных типов. Представление о файловой системе. Каталоги. Папки. Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок. Буфер обмена. Работа с группой объектов.

### **Логика и информация. Информация. (10 ч)**

Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Логические концовки. Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок; простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех". Кодирование и декодирование информации.

### **Алгоритмы и исполнители. (11 ч)**

Понятие алгоритма и исполнителя. Примеры алгоритмов. Алгоритмы в математике и русском языке. Способы записи алгоритмов. Работа в алгоритмической среде.

## Календарно-тематическое планирование

### 2 класс

№ п/п	Тема занятия	Всего	Теория	Практика	Характеристика деятельности учащихся	Дата проведения
I полугодие	<b>Вводный раздел. Компьютерная грамотность</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1	1		Работа с презентацией, подготовленной учителем	
2-3	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров — сказка "Компьютерная школа" Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?	2	1	1	Просмотр презентации, подготовленной педагогом. Пакет «Фантазия», программа "Демонстрация"	
4	Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	1	0,5	0,5	Знакомство с клавиатурой, мышкой, работа за компьютером	

5-6	Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».	2	0,5	1,5	Работа с программой «Клавиатурный тренажер»	
7-9	Знакомство с графическим редактором Paint. Интерфейс графического редактора, инструменты, палитра цветов, графические примитивы.	3	1	2	Работа в среде графического редактора Paint	
	<b>Формальное описание предметов</b>	<b>9</b>	3	6		
10	Выделение существенных признаков предмета.	1		1	Пакет «Winter», программ «Кто с нами»	
11-12	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Третий лишний»	
13-14	Выявление закономерностей в расположении предметов.	2		2	Пакет «Фантазия», программа «Игры со словами»	
15	Понятие множества.	1	1		Пакет «Фантазия», программа «Множества»	
16-18	Вложенность и пересечение множеств.	3	1	2	Пакет «Фантазия», программа «Множества»	
	<b>Введение в логику</b>	<b>16</b>	8	8		
19-20	Упражнения на развитие внимания.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Внимание»	
21-22	Логика и конструирование.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Россыпь»	
23-24	Симметрия.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Зазеркалье»	
25-26	Использование аналогии в обучении.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Внимание», рисование по образцу	
27-28	Пропедевтика отрицания.	2	1	1		
29-30	Закономерность в ряду предметов или чисел.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Алгоритмы», выбор алгоритма для ряда чисел, выбор чисел для	

					алгоритма	
31-32	Выявление причинно-следственных связей.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Логика», истинные и ложные высказывания	
33-34	Решение логических задач.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Логика», выводы из пары утверждений	

<b>II</b> полугодие	<b>Компьютерная грамотность</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
35	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1	1		Работа с презентацией, подготовленной учителем	
36-37	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров — сказка "Компьютерная школа" Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?	2	1	1	Просмотр презентации, подготовленной педагогом. Пакет «Фантазия», программа "Демонстрация"	
38	Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	1	0,5	0,5	Знакомство с клавиатурой, мышкой, работа за компьютером	
39-40	Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».	2	0,5	1,5	Работа с программой «Клавиатурный тренажер»	
41-43	Знакомство с графическим редактором Paint. Интерфейс графического редактора, инструменты, палитра цветов, графические примитивы.	3	1	2	Работа в среде графического редактора Paint	
	<b>Формальное описание предметов</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>		
44	Выделение существенных признаков предмета.	1		1	Пакет «Winter», программ «Кто с нами»	
45-46	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Третий лишний»	
47-48	Выявление закономерностей в расположении предметов.	2		2	Пакет «Фантазия», программа «Игры со словами»	
49	Понятие множества.	1	1		Пакет «Фантазия», программа «Множества»	
50-52	Вложенность и пересечение множеств.	3	1	2	Пакет «Фантазия», программа «Множества»	

	<b>Введение в логику</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>		
53-54	Упражнения на развитие внимания.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Внимание»	
55-56	Логика и конструирование.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Россыпь»	
57-58	Симметрия.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Зазеркалье»	
59-60	Использование аналогии в обучении.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Внимание», рисование по образцу	
61-62	Пропедевтика отрицания.	2	1	1		
63-64	Закономерность в ряду предметов или чисел.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Алгоритмы», выбор алгоритма для ряда чисел, выбор чисел для алгоритма	
65-66	Выявление причинно-следственных связей.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Логика», истинные и ложные высказывания	
67-68	Решение логических задач.	2	1	1	Пакет «Фантазия», программа «Логика», выводы из пары утверждений	

#### Учебно-методические материалы

- Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год
- авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
- С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
- И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
- Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Арифметические исполнители // Информатика и образование. № 6, 1990, с. 3—12.
- Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Информация вокруг нас // Информатика и образование. № 1, 1990, с. 29—38.
- Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Исполнители // Информатика и образование. № 4, 1990, с. 17—25.
- «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2009 год
- И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
- Сборник «Задачи для развития логики».
- Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год
- Гетманова А.Д. Занимательная логика для школьников. М.: Издательство МГПУ, 2006 год

### Оснащение учебного процесса:

Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 1 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.  
Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 2 -4 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.  
Т.П.Первин “Зимние вечера”  
Пакет «Роботландия»  
«Игры и задачи, 1-4 классы – 1С: Образование. Дом»  
CD: «Мир информатики» 1-й год обучения. Кирилл и Мефодий.  
CD: «Мир информатики» 2-й год обучения. Кирилл и Мефодий.

### Примерный комплекс упражнений для глаз:

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль а счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
  2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
  3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
  4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
- Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

### Второй год обучения (68 часов)

#### Задачи:

1. Сформировать представления об информации как сведениях об окружающем мире, общее представление об информационных процессах.
2. Адаптировать знания детей в части возможности перенесения в компьютерную среду.
3. Формировать правильное позиционирование компьютера как помощника в учебной и учебно-игровой деятельности.
4. Обеспечить положительную мотивацию для дальнейшего изучения предмета Информатика.

В программу кружка входят следующие разделы:

Раздел 1. Информация. Объекты. Знаки. 24 ч.

Раздел 2. Информационные модели. 42 ч.

Повторение. Проект. 2 ч.

Кружок проводится 2 часа в неделю.

#### Учащиеся должны знать:

1. Правила поведения в компьютерном классе;
2. Основные и периферийные устройства компьютера;
3. Способы передачи информации;
4. Понятия «Объект» и «Знак»;
5. Понятия «множество», «подмножество», «отношение объектов»;
6. Свойства и виды моделей;
7. Классы объектов.

#### Учащиеся должны уметь:

1. Демонстрировать основные и периферийные устройства компьютера;
2. Работать с клавиатурой;
3. Работать с манипулятором мышь;

4. Устанавливать соответствие между объектами и знаками, их обозначающими.
5. Работать в графическом редакторе Paint с инструментами: Карандаш, Кисть, Ластик, Заливка

**Календарно-тематическое планирование  
3 класс**

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Сроки проведения	Выполнено	Цель занятия	Методическое обоснование	Приложение
<b>Раздел 1. Информация. Объекты. Знаки (24 ч.)</b>							
1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	1			Познакомить с правилами поведения и ТБ в кабинете вычисли	Учащиеся должны понимать необходимость знания правил техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе для предотвращения негативных ситуаций.	Презентация по правилам ТБ.
2	Страна Информика. Знакомство с компьютером.	2			1.Знакомство с устройствами компьютера 2.Навыки работы с устройством мышь.	Используется прием метафоры – страна Информика. Такой подход активизирует познавательный интерес и развивает образное мышление. Демонстрация основных и периферийных устройств компьютера, что удовлетворит любопытство учащихся.	Задание «Найди устройства» (тренинг анализа объектов) Презентация «Начало работы с мышью»
3	Понятие «Информация». Способы передачи информации.	4			1.Знакомство с понятием «информация» и способами ее передачи. 2. Компьютер как	Формируется правильное позиционирование компьютера как помощника в учебной и учебно-игровой	Игра «Стрельба глазами» (для изучения клавиш клавиатуры) Задание: «Конструирование букв»

					инструмент работы с информацией. 3. Начальные навыки работы с клавиатурой.	деятельности. Развивающие задания на конструирование букв устанавливают межпредметные связи.	
4	Понятие «Объект»	5			1. Знакомство с понятием «объект». 2. Выделение объектов из окружающего мира. 3. Закрепление навыков работы с манипулятором мышью, дальнейшее освоение клавиатуры.	Понятие объекта - центральное понятие информатики. Важно, чтобы дети не только понимали его смысл, но и могли свободно им оперировать. Пропедевтика понятий активных и пассивных объектов дает начальные представления о деятельности объектов. Задания на выделение объектов из текста направлено на развитие навыков первого этапа информационного моделирования. Пошаговые инструкции задания «Муравей» — пропедевтика понятия алгоритм.	Освоение клавиатуры игра «Муравей». Развивающее задание «Напечатай буквы»
5	Сравнение объектов, по их свойствам. Оконная технология.	6			1. Научить характеризовать объекты. 2. Приобретение навыков выделения элементов объектов и их сравнение. 3. Знакомство с оконной технологией. 4. Закрепление навыков работы с манипулятором мышью, дальнейшее	Для работы на этом занятии необходимо поделить учащихся на группы, в каждую из которых должны войти разные по уровню обучения дети. Необходимой составляющей успешности дидактической игры будет являться личное целеполагание, ее субъектность. Ученики	Дидактические игры: «Опиши объект» «Отгадай объект» «Назови части» «Назови объект» Развивающее задание: «Я внимательный!?»

					<p>освоение клавиатуры.</p>	<p>должны почувствовать в нем свободу. Проведение игр в форме соревнования повысит мотивацию и интерес учащихся. Задания направлены на дальнейшее освоение навыков работы с объектами. Ведется пропедевтика понятия информационной модели. Желательно каждый этап работы начинать в новом месте кабинета (у окна, у доски, в уголке). Такой подход повысит непринужденность общения, послужит эмоциональной и физиологической разрядкой.</p>	
6	<p>Знак как условное обозначение объекта и как знак передачи информации.</p>	6			<p>1. Научить детей устанавливать соответствие между объектами и знаками, их обозначающими. 2. Знакомство со знаками передачи информации 3. Формирование навыков работы с Панелью задач, кнопками управления окна</p>	<p>По мере продвижения в страну Информнику уроки строятся на сюжетной линии путешествия, поэтому расстановка эмоциональных акцентов должна отражать таинственность и неизведанность. Занимательные ребусы и логические задачи можно оформить как на доске, так и на компьютере и использовать их как дополнительный</p>	<p>Развивающее задание: «Отгадай ребус» «Работа с цифрами и числами»</p>

						материал. Задания урока подобраны в свете деятельностного подхода. Формируется способность переносить знания, полученные на других предметах в новые условия. Это изменяет позицию ученика в отношении учебного процесса, открывается ценностно-значимый смысл его деятельности.	
<b>Раздел 2. Информационные модели (42 ч.)</b>							
7	Множество, подмножество, отношение объектов.	6			1. Знакомство с понятием множество, подмножество. 2. Установление взаимосвязи объектов. Отношения объектов. 3. Виды отношений.	Все понятия курса Информатики для начальной школы вводятся опосредованно, через деятельностный подход. Таким образом, большую часть урока занимает не теоретическое изложение материала, а выполнение практических заданий. Происходит освоение понятий на интуитивном уровне.	Развивающее задание: «Установи соответствие»
8	Модель. Свойство моделей	5			1. Контроль основных понятий. 1. Знакомство с понятием «модель». 2. Формирование умения различать свойства моделей. 3. Манипулятор	При проведении информационного диктанта необходимо учитывать следующие особенности: темп диктовки должен быть энергичным, если возникают вопросы	Дидактическая игра «Кораблекрушение» Развивающее задание «Геометрическая долина»

					мышь. Освоение и закрепление операции протягивания.	лучше обсудить их после диктанта; задания выполняются на листочках и сдаются для проверки учителю; в ходе диктанта выясняется не только уровень сформированности умений и знаний, но и качество развития восприятия. Тема «Моделирование» обычно дается ученикам легко, поэтому целесообразно оставить больше времени на практическую часть урока.	
9	Модель. Виды моделей.	10			1. Формирование умений определять виды моделей 2. Знакомство с графическим редактором Paint. Инструменты Карандаш, Кисть, Ластик и Заливка.	При работе с инструментами Paint особое внимание можно уделить тренировке интуитивного понимания формализованной информации. Не нужно спешить с объяснениями ученикам функций того или иного инструмента, целесообразнее подвести их к самостоятельному открытию в ходе беседы. Это очень важно не только с точки зрения информатики (значительная часть информации в автоматизированных системах и глобальных компьютерных сетях	Домашнее задание: Изготовить из бумаги по технологии оригами модель любого объекта животного мира. Дидактическая игра: «Моя первая компьютерная картинка» (см. Схему изображения яблока).

						представляется именно в формализованном виде), но и с позиции формирования общеучебных навыков. Так это занятие первое в системе уроков по графическому редактору Paint целесообразно после объяснения принципов работы Инструментов Карандаш, Кисть, Ластик и Заливка предложить учащимся создать свою первую картинку (например: яблоко или грушу)	
10	Информационные модели.	11			1.Выявление основных отличительных признаков информационных моделей. 2.Знакомство с методами и приемами формализации как основного этапа моделирования. 3. Продолжить знакомство с графическим редактором Paint. Инструменты Линия, Прямоугольник, Эллипс (овал), Надпись, Распылитель	Особое внимание уделено способам и этапам моделирования, как средства учебной деятельности. Тема урока имеет не только узко специальный характер, но и общеучебный. Акцент на применении обозначенных на информатике этапов и способов моделирования на других учебных предметах поднимет процесс обучения на качественно новый уровень. При решении задач на уроках математики, при разборе слов, предложений, текстов на уроках русского языка, при	Выставка моделей в стиле оригами. Дидактическая игра: «Лошарик» «Мой домик» Домашнее задание Нарисовать модель классной комнаты. – ответ на письмо жителей побережья Моделирования.

						анализе рассказов и статей на уроках природоведения происходит процесс построения информационной модели. Необходимо еще раз продемонстрировать на примере изображения Лошарика этапы моделирования, тем самым, достигается осознанность при формировании учебных действий.	
11	Классы объектов. Классификация. Отношение быть разновидностью.	10			1. Знакомство с методами и приемами классификации. 2. Установление отношений между объектами класса 3. Продолжение знакомства с графическим редактором Paint. Операции выделения объектов, копирование объектов.	Работа с графическим редактором достаточно кропотлива, требует повышенного зрительного внимания. В зависимости от ситуации на уроке полезно применять комплекс упражнений для глаз: 1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до пяти. Повторить 4—5 раз. 2. Крепко зажмурить глаза (считать до трех), открыть их и посмотреть вдаль (считая до пяти).	Дидактическая игра «Классификация» Развивающее задание: «Речки черные и голубые»

						<p>Повторить 4—5 раз.</p> <p>3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленным движением указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4—5 раз.</p> <p>4. В среднем темпе проделать 3—4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.</p>	
12	Итоговый урок. Проект.	2		Создание праздничной открытки с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.			

#### **Литература:**

1. Ускова Н.Н. Конспекты уроков для учителя информатики, Начальная школа, М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2004 г.
2. Бешенков С.А. Моделирование и формализация. Методическое пособие, М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002
3. Волина В. Праздник числа (Занимательная математика для детей): Книга для учителей и родителей. М.: Знание, 1993.
4. Игры и развлечения. Кн.3/ Сост. Л.М. Фирсова, М.: Молодая гвардия, 1991
5. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 2.1998
6. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999,
7. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
8. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование №1, 2. 3, 4. 2001
9. Методическая копилка для учителей начальных классов: Учебное пособие/ Автор – составитель В.П. Шульгина. Изд. 2-е, Ростов Н.Дону: издательство «Феникс», 2002
10. Рогов Е.И. Настольная книга психолога в образовании: Учебное пособие. М.: ВЛАДОС, 1996
11. Суворова Н.И. Информационное моделирование. Величины, объекты, алгоритмы. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002