

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области основная общеобразовательная школа № 21  
города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск  
Самарской области (ГБОУ ООШ № 21 г. Новокуйбышевска)



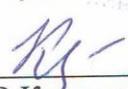
УТВЕРЖДЕНО

приказом

От 2.09 2013г. № 56 - ОД

Директор ГБОУ ООШ № 21

г. Новокуйбышевска

  
Ю.В.Крыгина

ПРИНЯТО

на заседании Педагогического  
совета

протокол  
от 2.09 2013г. № 12

Председатель

  
Ю.В.Крыгина

РАССМОТРЕНА  
на заседании ШМО

протокол  
От 30.08 2013 г. № 1

Председатель

  
Н. Ю. Анисимова

**Программа внеурочной деятельности**  
**«Мой друг - компьютер»**  
**(общеинтеллектуальное направление)**  
**1 - 3 класс**

Срок реализации – 3 года

Составила:  
учитель информатики Е. В. Сараева

г.о. Новокуйбышевск,  
2013 год

# Содержание.

## **1. Пояснительная записка.**

- 1.1. Актуальность программы.
- 1.2. Педагогическая целесообразность
- 1.3. Цель программы.
- 1.4. Задачи программы
- 1.5. Организационно – педагогические основы обучения.
- 1.6. Режим занятий.
- 1.7. Основные виды деятельности детей
- 1.8. Принципы обучения и воспитания.
- 1.9. Примерная структура занятия

## **2. Содержание программы.**

- 2.1. Тематическое планирование разделов.
- 2.2. Ожидаемые результаты.
- 2.3. Способы отслеживания и контроля результатов обучения.
- 2.4. Календарно-тематическое планирование на 2012 – 2013 учебный год.

## **3. Информационные ресурсы.**

- 3.1. Учебно-методические материалы.
- 3.2. Материально-техническое обеспечение курса.

## **4. Приложение**

- 4.1. Критерии оценки познавательных универсальных учебных действий.
- 4.2. Критерии оценки регулятивных универсальных учебных действий.
- 4.3. Критерии оценки освоения предметных результатов.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная образовательная программа «Мой друг – компьютер» 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 1-4 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 7-8 классах. Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 1 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 «Мой друг – компьютер» 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 «Мой друг – компьютер» 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 программы внеурочной деятельности «Мой друг – компьютер» 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:**

- *формировать*: логическое, образное и алгоритмическое мышление, развивать внимание и память, прививать навыки самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умение ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умение работать с информацией (осуществлять передачу, хранение,

преобразование и поиск);

- *формировать 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;
- *формировать понятия* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;
- *формировать 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";
- *формировать понятия* "команда", "исполнитель", "алгоритм" и *умения* составлять алгоритмы для учебных исполнителей;
- *прививать* ученикам необходимые *навыки* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

#### **Организационно-педагогические основы обучения:**

Программа кружка “ Мой друг – компьютер ” разработана для детей 7-10 лет.

Срок реализации: 3 года

#### **Режим занятий.**

Форма обучения – очная.

#### **Основные виды деятельности детей:**

1. Теоретическое занятие.
2. Практическая работа.
3. Игра.
4. Творческая работа.

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

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

#### **Примерная структура занятия:**

1. Организационный момент (1 мин).
2. Объяснение нового материала (5-8 мин).
3. Игры (10 мин).
4. Фронтальная работа по решению задач, работа в тетрадях (5 мин.).
5. Физкультминутка (2 мин)
6. Работа за компьютером (10 мин).
7. Гимнастика для рук (2мин)
8. Подведение итогов (2 мин.).

## Содержание программы:

### 1 год обучения - 1 класс (33 ч)

#### **Вводный раздел. Компьютерная грамотность. (8 ч)**

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Загрузка и порядок завершения работы. Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режимы работы окон. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».

#### **Отличительные признаки и составные части предметов (6 ч)**

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам.

#### **Введение в логику (12 ч)**

Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Высказывания и множества. Построение отрицания простых высказываний. Логические задачи.

#### **План действий и его описание (6 ч)**

Последовательность действий. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий.

#### **Итоговое занятие (1 ч)**

Игра «Веселая информатика».

### Тематическое планирование разделов.

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе занятия	
			Теоретических	Практических
1	Вводный раздел. Компьютерная грамотность	8	3,5	4,5
2	Отличительные признаки и составные части предметов	6	2	4
3	Введение в логику	12	5,75	6,25
4	План действий и его описание	6	1,5	4,5
5	Итоговое занятие	1	0,75	0,25
	<b>ИТОГО:</b>	<b>33</b>	<b>13,5</b>	<b>19,5</b>

### 2 год обучения - 2 класс (34 ч)

#### **Множество (10 ч)**

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов.

#### **Алгоритмы и исполнители (6 ч)**

Последовательность действий. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий.

#### **Логические модели (6 ч)**

Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Вложенные множества. Построение отрицания высказываний.

#### **Информация и информационные процессы (6 ч)**

Понятие информации. Понятие информационных процессов. Координатная сетка. Кодирование.

#### **Приемы построения и описание моделей (5 ч)**

Симметрия. Простые игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Поиск закономерностей.

#### **Итоговое занятие (1 ч)**

Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»

### Тематическое планирование разделов.

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе занятия	
			Теоретических	Практических
1	Множество	10	5	5
2	Алгоритмы и исполнители	6	2	4
3	Логические модели	6	2	4
4	Информация и информационные процессы	6	2	4
5	Приемы построения и описание моделей.	5	1,75	3,25
6	Итоговое занятие	1	0,75	0,25
<b>ИТОГО:</b>		<b>34</b>	<b>13,5</b>	<b>20,5</b>

#### 3 год обучения - 3 класс (34 ч)

##### *Алгоритмы (8 ч)*

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

##### *Группы объектов (6 ч)*

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.

##### *Создание текстов (6 ч)*

Основные операции при создании текстов.

##### *Создание проектов домов и дизайн помещений (8 ч)*

Этапы создания проектов домов или квартир. Программы, позволяющие создавать проекты домов или квартир. Основные инструменты, применяемые при создании проектов домов или квартир.

##### *Применение моделей (схем) для решения задач (5 ч)*

Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.

##### *Итоговое занятие (1 ч)*

Игра «Юные информатики».

### Тематическое планирование разделов.

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе занятия	
			Теоретических	Практических
1	Алгоритмы	8	4	4
2	Группы объектов	6	3	3
3	Создание текстов	6	2	4
4	Создание проектов домов и дизайн помещений	8	3	5
5	Применение моделей (схем) для решения задач	5	2,5	2,5
6	Итоговое занятие	1	0,5	0,5
<b>ИТОГО:</b>		<b>34</b>	<b>15</b>	<b>19</b>

#### Ожидаемые результаты:

##### *1. Личностные результаты*

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как

инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

## **2. Метапредметные результаты**

**Регулятивные** универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную цель и задачи;
- умение контролировать свои действия.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

- умение анализировать объекты с целью выделения признаков;
- выбор оснований и критериев для классификации объектов;
- умение определять последовательность действий;
- умение кодировать и декодировать информацию;
- умение строить логические цепочки рассуждений.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

- умение объяснить свой выбор;

## **3. Предметные 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.

**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.

**Мониторинг результатов освоения программы**

**Способами проверки** ожидаемых результатов служат: текущий контроль (проверка заданий на ПК - выполнение практических заданий.), тестирование (см. Приложение) Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях игра «Путешествие в страну Зазеркалье», игра «Умники и умницы», игра «Юные информатики».

**Система оценивания** – безотметочная.



**Календарно-тематическое планирование на 2013-2014 учебный год.**

**1 класс**

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Тема	Содержание занятий, формы, методы, приёмы и средства обучения	Кол-во часов	
					Теорет.	Практ.
1	<b>Вводный раздел. Компьютерная грамотность</b>	8	Экскурсия в кабинете информатики. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?	Просмотр CD: «Мир информатики» 1-й год. Работа с презентацией, подготовленной учителем.	1	0
			Загрузка и порядок завершения работы. Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	«Мир информатики» 1-й год. «GCompris». Знакомство с мышкой, работа за компьютером.	0,5	1,5
			Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режимы работы окон.	Работа с презентацией, подготовленной учителем, работа за компьютером. Игра «Крокодил»	0,5	0,5
			Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».	Знакомство с клавиатурой. Работа с программой «Клавиатурный тренажер»	1	1
					0,5	1,5
2	<b>Отличительные признаки и составные части предметов</b>	6	Цвет предметов	Работа с презентацией, подготовленной учителем, работа за компьютером. Пакеты «Горячев 1-4 классы», «Информатика для начальной школы». Игры «Назови пять признаков», «Угадай предмет», «Это есть у ...», «Из чего состоит», «Что общего».	0,25	0,75
			Форма предметов		0,25	0,75
			Размер предметов		0,25	0,75
			Названия предметов		0,25	0,75
			Признаки предметов		0,5	0,5
			Состав предметов		0,5	0,5
3	<b>Введение в логику</b>	12	Цифры	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: пакет «GCompris», CD: «Мир информатики», «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы».	0,5	0,5
			Возрастание, убывание		0,5	0,5
			Множество и его элементы		0,5	0,5
			Способы задания множеств		0,5	0,5
			Сравнения множеств		0,5	0,5

			Отображение множеств	Игры «Построй цепочку», «Угадай-ка», «Рыбы, птица, зверь», «Запомни предметы», «Истина или Ложь», «Говори наоборот».	0,5	0,5
			Высказывание. Понятия «истина» и «ложь»		0,5	0,5
			Отрицание		0,5	0,5
			Сопоставление		0,5	0,5
			Обобщение		0,5	0,5
			Упражнения на развитие внимания		0,5	0,5
			Логика и конструирование		0,25	0,75
<b>4</b>	<b>План действий и его описание</b>	<b>6</b>	Понятия «равно», «не равно»	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», пакеты «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы». Игры «Для чего пригодится?», «Движение Робота».	0,25	0,75
			Отношения «больше», «меньше»		0,25	0,75
			Понятия «вверх, вниз, вправо, влево»		0,25	0,75
			Действия предметов		0,25	0,75
			Последовательность событий		0,25	0,75
			Порядок действий		0,25	0,75
<b>5</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»		0,75	0,25
	<b>ИТОГО</b>	<b>33</b>			<b>13,5</b>	<b>19,5</b>

**Календарно-тематическое планирование на 2013-2014 учебный год.**

**2 класс**

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Тема	Содержание занятий, формы, методы, приёмы и средства обучения	Кол-во часов	
					Теорет.	Практ.
<b>1</b>	<b>Множество</b>	<b>10</b>	Признаки предметов.	Работа с презентацией, подготовленной учителем, работа за компьютером. Пакеты «Горячев 1-4 классы», «Информатика для начальной школы», «Страна Фантазия». Игры «Назови пять признаков», «Угадай предмет», «Это есть у ...», «Из чего состоит», «Что общего», «Угадай-ка», «Рыбы, птица, зверь».	0,5	0,5
			Описание предметов.		0,5	0,5
			Состав предметов.		0,5	0,5
			Множество. Элементы множества.		0,5	0,5
			Способы задания множеств.		0,5	0,5
			Сравнение множеств. Равенство множеств. Пустое множество.		0,5	0,5
			Отображение множеств.		0,5	0,5
			Вложенность (включение) множеств.		0,5	0,5
			Пересечение множеств.		0,5	0,5
			Объединение множеств.		0,5	0,5
<b>2</b>	<b>Алгоритмы и исполнители</b>	<b>6</b>	Действия предметов.	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», пакеты «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы». Игры «Для чего пригодится?», «Туда-обратно», «Движение Робота».	0,25	0,75
			Обратные действия.		0,25	0,75
			Последовательность событий.		0,25	0,75
			Алгоритмы.		0,25	0,75
			Ветвление.		0,5	0,5
			Работа в алгоритмической среде.		0,5	0,5
<b>3</b>	<b>Логические модели</b>	<b>6</b>	Понятие «истина» и «ложь».	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы», «Страна Фантазия». Игры «Истина или Ложь», «Говори наоборот».	0,25	0,75
			Отрицание.		0,25	0,75
			Логические операции «и», «или».		0,25	0,75
			Графы, деревья.		0,25	0,75
			Высказывания и множества.		0,5	0,5
			Слова-кванторы.		0,5	0,5

<b>4</b>	<b>Информация и информационные процессы</b>	<b>6</b>	Что такое информация? Виды информации.	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», пакеты «GCompris», «Страна Фантазия». Игры «Зеркало», «Нади по адресу».	0,25	0,75
			Понятие информационных процессов.		0,25	0,75
			Способы передачи и получения информации.		0,25	0,75
			Координатная сетка.		0,25	0,75
			Кодирование.		0,25	0,75
			Симметрия.		0,25	0,75
<b>5</b>	<b>Приемы построения и описание моделей</b>	<b>5</b>	Моделирование.	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы», «Страна Фантазия». Игры «Построй цепочку», «Запомни предметы», «Логическая цепочка».	0,25	0,75
			Простые игры с выигрышной стратегией.		0,25	0,75
			Решение задач по аналогии.		0,25	0,75
			Решение задач на закономерности.		0,25	0,75
			Поиск закономерностей.		0,25	0,75
<b>6</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>	Игра «Умники и умницы»		0,75	0,25
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>			<b>13,5</b>	<b>2,5</b>

**Календарно-тематическое планирование на 2013-2014 учебный год.**

**3 класс**

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Тема	Содержание занятий, формы, методы, приёмы и средства обучения	Кол-во часов	
					Теорет.	Практ.
1	Алгоритмы	8	Делай - раз, делай – два.	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», пакеты «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы». Игры «Для чего пригодится?», «Туда-обратно», «Движение Робота».	0,5	0,5
			Стрелки вместо номеров.		0,5	0,5
			Стрелка «да» или стрелка «нет».		0,5	0,5
			Ветвление.		0,5	0,5
			Повтори еще раз.		0,5	0,5
			Способы записи алгоритмов.		0,5	0,5
			Алгоритмы.		0,5	0,5
			Работа в алгоритмической среде.		0,5	0,5
2	Группы объектов	6	Из чего состоит? Что умеет?	Работа с презентацией, подготовленной учителем, работа за компьютером. Пакеты «Горячев 1-4 классы», «Информатика для начальной школы», «Страна Фантазия». Игры «Назови пять признаков», «Угадай предмет», «Это есть у ...», «Из чего состоит», «Что общего», «Угадай-ка», «Рыбы, птица, зверь».	0,5	0,5
			Что такое? Кто такой?		0,5	0,5
			Что у любого есть? Что любой имеет?		0,5	0,5
			Что еще есть? Что еще умеют?		0,5	0,5
			Имя для всех и имя для каждого.		0,5	0,5
			Чем отличаются.		0,5	0,5
3	Создание текстов	6	Применение компьютера для создания текстовых документов различных видов. Компьютерные программы для создания текстов. Клавиатура.	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа с программой «Клавиатурный тренажер» Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», Open Office Writer.	0,25	0,75
			Работа с текстовым редактором. Набор текста. Ввод заглавных букв. Ввод букв латинского и русского алфавита.		0,25	0,75

			Создание, сохранение и открытие текстовых документов.		0,25	0,75
			Редактирование текста.		0,25	0,75
			Удаление, копирование, вставка, перенос.		0,25	0,75
			Форматирование.		0,25	0,75
<b>4</b>	<b>Создание проектов домов и дизайн помещений</b>	<b>8</b>	Компьютерное проектирование. Программы для проектирования.	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: программа «Sweet Home 3D».	0,5	0,5
			Порядок действий при проектировании.		0,5	0,5
			Основные операции при проектирование.		0,5	0,5
			Создание стен, окон, дверей.		0,5	1,5
			Размещение мебели.		0,5	0,5
			Редактирование проекта.		0,5	1,5
<b>5</b>	<b>Применение моделей (схем) для решения задач</b>	<b>5</b>	Моделирование. На что похоже? По какому правилу? Такое же или похожее правило? Кто выигрывает?	Работа с презентацией, подготовленной учителем. Работа за компьютером: CD: «Мир информатики», «Информатика для начальной школы», «Горячев 1-4 классы», «Страна Фантазия». Игры «Построй цепочку», «Запомни предметы», «Логическая цепочка».	0,5	0,5
					0,5	0,5
					0,5	0,5
					0,5	0,5
					0,5	0,5
<b>6</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>	Игра «Юные информатики»		0,5	0,5
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>			<b>15</b>	<b>19</b>

### **Учебно-методические материалы**

1. Министерство образования Российской Федерации, программа по информатике и ИКТ для четырехлетней начальной школы, образовательная система «Школа 2100», автор А.В. Горячев, 2007.
2. А.В.Горячев, Т.О.Волкова, К.И.Горина, Л.Л.Лобачева, Т.Ю.Спиридонова, Н.И.Суворова «Информатика в играх и задачах 1-4 классы. Методические рекомендации для учителя», Москва «Баласс», 2008-2009.
3. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1- 4 классов. Санкт-Петербург, 2009.
4. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Исполнители // Информатика и образование. № 4, 1990, с. 17—25.
5. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001.
6. Гетманова А.Д. Занимательная логика для школьников. М.: Издательство МГПУ, 2006.

### **Материально-техническое обеспечение курса**

#### **I. Технические средства обучения:**

1. Компьютеры;
2. Ноутбуки;
3. Проектор;
4. Принтер;
5. Устройства вывода звуковой информации (колонки)

#### **II. Программные средства:**

1. Операционная система Windows 7.
2. Пакет «GCompris» .
3. CD: «Мир информатики» 1-й – 2 –й год обучения. Кирилл и Мефодий.
4. CD: «Мир информатики» 3-й – 4 –й год обучения. Кирилл и Мефодий.
5. Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 2 - 4 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.
6. Пакет: «Информатика для начальной школы».
7. Пакет «Горячев 1-4 классы».
8. Программа «Sweet Home 3D».
9. Офисная программа «Open Office Writer».

## Критерии оценки познавательных универсальных учебных действий

### 1. Умение анализировать объекты с целью выделения признаков.

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	Высокий (повышенный)	Обучающийся осуществляет анализ, выбирая основания и критерии.	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся осуществляет анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется выделить признаки объекта	1 балл

### 2. Умение выбрать основание для классификации объектов

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Умение выбрать основание для классификации объектов	Высокий (повышенный)	Обучающийся осуществляет самостоятельно классификацию, выбирая критерии.	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся проводит классификацию по заданным критериям	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется классифицировать объекты по предложенному основанию	1 балл

### 3. Умение определять последовательность действий

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Умение определять последовательность действий	Высокий (повышенный)	Обучающийся определяет последовательность выполнения действий, составляет инструкцию (алгоритм) к выполненному действию	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся определяет последовательность выполнения действий, составляет простейшую инструкцию из двух-трех шагов	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется определить последовательность выполнения действий, не может составить простейшую инструкцию из двух-трех шагов	1 балл

#### 4. Умение кодировать и декодировать информацию

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Умение кодировать и декодировать информацию	Высокий (повышенный)	Обучающийся может закодировать и декодировать свою информацию	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся может закодировать и декодировать предложенную информацию	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется закодировать и декодировать предложенную информацию	1 балл

#### 5. Умение строить логические цепочки рассуждений

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Умение кодировать и декодировать информацию	Высокий (повышенный)	Обучающийся может строить логическую цепочку, выбирая критерии.	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся строит логическую цепочку по заданным критериям	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется в построении логической цепочки по предложенному основанию	1 балл

### Критерии оценки регулятивных универсальных учебных действий

#### 1. Умение контролировать свои действия

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Умение контролировать свои действия	Высокий (повышенный)	Обучающийся осуществляет контроль на уровне произвольного внимания	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся осуществляет контроль при наличии эталона	2 балла
	низкий	Обучающийся осуществляет контроль только при помощи взрослого	0 балл

## Критерии оценки освоения предметных результатов 2 класс

### 1. Множество

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Множество	Высокий (повышенный)	Обучающийся самостоятельно определяет принадлежность объекта к множеству	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся определяет принадлежность объекта к множеству по заданным признакам	2 балла
	низкий	Обучающийся определяет принадлежность объекта к множеству при поддержке взрослого	1 балл

### 2. Алгоритмы и исполнители

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Алгоритмы и исполнители	Высокий (повышенный)	Обучающийся самостоятельно выполняет разветвляющийся алгоритм	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся самостоятельно расставляет порядок действий	2 балла
	низкий	Обучающийся не может расставить порядок действий	0 балл

### 3. Логические модели

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Логические модели	Высокий (повышенный)	Обучающийся правильно делает выводы из логических утверждений	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся правильно делает выводы из простых логических утверждений	2 балла
	низкий	Обучающийся не может сделать выводы из простых логических утверждений	0 балл

#### 4. Информация и информационные процессы

<b>Критерий</b>	<b>Уровни усвоения</b>	<b>Качественные показатели</b>	<b>Количественные показатели</b>
<b>Информация и информационные процессы</b>	Высокий (повышенный)	Обучающийся понимает информацию, представленную в неявном виде и может самостоятельно представить информацию в неявном виде	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся понимает информацию, представленную в неявном виде	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется в понимании информации	1 балл

#### 5. Приемы построения и описание моделей

<b>Критерий</b>	<b>Уровни усвоения</b>	<b>Качественные показатели</b>	<b>Количественные показатели</b>
<b>Приемы построения и описание моделей</b>	Высокий (повышенный)	Обучающийся самостоятельно решает задачи на закономерности	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся самостоятельно решает задачи на закономерности по аналогии	2 балла
	низкий	Обучающийся решает задачи на закономерности по аналогии при поддержке взрослого	0 балл

## Критерии оценки освоения предметных результатов 1 класс

### 1. Отличительные признаки и составные части предмета

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Отличительные признаки и составные части предмета	Высокий (повышенный)	Обучающийся самостоятельно выделяет признаки предмета и составные части предмета	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся выделяет существенные и несущественные признаки предмета	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется выделить признаки предмета	1 балл

### 2. План действий и его описание

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
План действий и его описание	Высокий (повышенный)	Обучающийся устанавливает последовательность действий, выявляет недостающие элементы	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся устанавливает последовательность действий	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется установить последовательность действий	0 балл

### 3. Введение в логику

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Введение в логику	Высокий (повышенный)	Обучающийся правильно делает выводы из логических утверждений	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся правильно делает выводы из простых логических утверждений	2 балла
	низкий	Обучающийся не может сделать выводы из простых логических утверждений	0 балл

## Критерии оценки освоения предметных результатов 3 класс

### 1. Группы объектов

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Группы объектов	Высокий (повышенный)	Обучающийся самостоятельно выделяет общие и отличительные признаки объектов	3 балла
	средний (базовый)	Обучающийся выделяет существенные и несущественные признаки объекта	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется выделить признаки объекта	1 балл

### 2. Алгоритмы

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Алгоритмы	Высокий (повышенный)	Обучающийся самостоятельно составляет алгоритмы	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся самостоятельно расставляет порядок действий в алгоритмах	2 балла
	низкий	Обучающийся не может расставить порядок действий в алгоритмах	0 балл

### 3. Применение моделей (схем) для решения задач

Критерий	Уровни усвоения	Качественные показатели	Количественные показатели
Применение моделей (схем) для решения задач	Высокий (повышенный)	Обучающийся может создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач	4 балла
	средний (базовый)	Обучающийся использует модели и схемы для решения задач	2 балла
	низкий	Обучающийся затрудняется при моделях и схем для решения задач	0 балл

# **Диагностические материалы**

## 2 класс

### Познавательные универсальные учебные действия

#### 1. Что общего, чем похожи между собой следующие предметы:

Слива - вишня \_\_\_\_\_

Тарелка - стакан \_\_\_\_\_

Кошка - мышка \_\_\_\_\_

*Оценка результатов:*

3 балла - если дает обобщающее слово и перечисляет отдельные признаки.

2 балла - если перечисляет отдельные признаки.

1 балл - ребенок не выполнил задание.

#### 2. Здесь в каждой строке написано пять слов, из которых четыре можно объединить в одну группу и дать ей название, а одно слово к этой группе не относится. Его нужно найти и исключить (вычеркнуть)

1. Стол, стул, кровать, пол, шкаф. \_\_\_\_\_

2. Молоко, сливки, мясо, сметана, сыр. \_\_\_\_\_

3. Ботинки, сапоги, шнурки, валенки, тапочки. \_\_\_\_\_

4. Молоток, клещи, пила, гвоздь, топор. \_\_\_\_\_

5. Ложка, тарелка, стакан, кастрюля, вилка. \_\_\_\_\_

6. Береза, сосна, дерево, дуб, ель. \_\_\_\_\_

7. Самолет, телега, человек, корабль, велосипед. \_\_\_\_\_

8. Токарь, учитель, врач, книга, космонавт. \_\_\_\_\_

9. Футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол. \_\_\_\_\_

10. Карандаш, ручка, маркер, фломастер, чернила. \_\_\_\_\_

*Оценка результатов:*

3 балла - если дает родовое понятие и находит лишнее слово.

2 балла - если дает родовое понятие или находит лишнее слово.

1 балл - ребенок не выполнил задание.

#### 3. Дай название алгоритму и расставь действия по порядку.



– Вымой лапы.

– Открой кран.

– Сядь за стол.

– Закрой кран.

– Вытри лапы полотенцем.

– Съешь мёд.

– Возьми ложку.

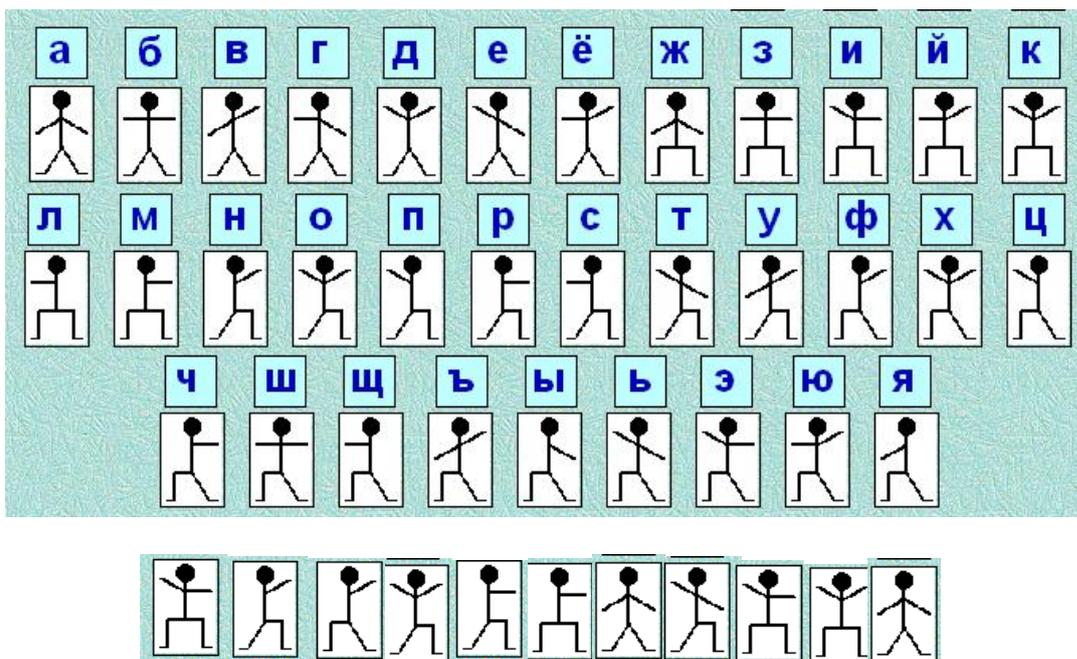
Оценка результатов:

3 балла - если дано правильное название алгоритму и правильно расставлены действия.

2 балла - если дано правильное название алгоритму или правильно расставлены действия.

1 балл - ребенок не выполнил задание.

#### 4. Используя шифр, расшифруй слово. Зашифруй свое слово



Оценка результатов:

3 балла - если слово расшифровано правильно и смог зашифровать свое слово.

2 балла – если слово расшифровано правильно

1 балл - ребенок не выполнил задание.

#### 5. Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже тоже связаны. Найди это слово и запиши.

Например:

Песня - композитор = самолет - \_\_\_\_\_

Аэродром, Летчик, Ученик, Истребитель, Конструктор

**Песню сочинил композитор, значит ответ – конструктор, потому что конструктор сделал (придумал, спроектировал) самолет.**

1. Школа - обучение = больница - \_\_\_\_\_

доктор, ученик, лечение, учреждение, больной

2. Песня - глухой = картина - \_\_\_\_\_

слепой, художник, рисунок, больной, хромым

Лес - деревья = библиотека - \_\_\_\_\_

город, здание, книги, библиотекарь, театр

Оценка результатов:

3 балла - если все слова подобраны правильно.

2 балла – если допущена одна ошибка.

1 балл - ребенок не выполнил задание.

## Регулятивные универсальные учебные действия

**6. Прочитай этот текст. Проверь его. Если найдешь в нем ошибки (в том числе и смысловые), исправь их.**

Старые лебеди склонили перед ним гордые шеи. Взрослые и дети толпились на берегу. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня. В ответ я кивал ему рукой. Солнце дохотило до верхушек деревьев и тряталось за ними. Самолет сюда, чтобы помочь людям.

Оценка результатов:

3 балла – найдены все ошибки (8).

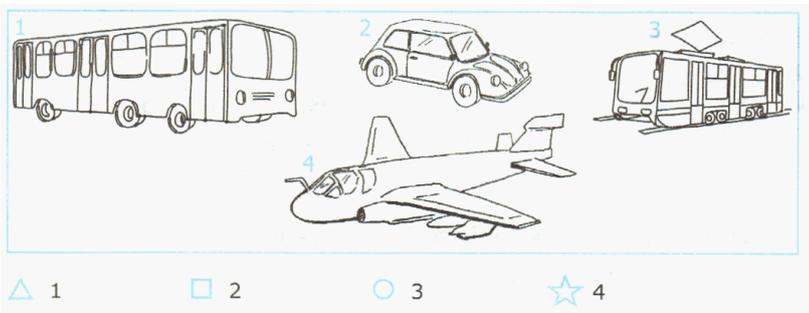
2 балла – найдено от 5 до 7 ошибок.

1 балл – найдено менее 4 ошибок.

## Освоение предметных результатов

### Множество

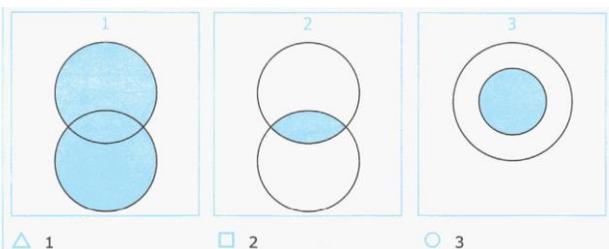
**7. Какой предмет лишний (16)**



**8. Какие элементы относятся к пересечению множеств? (1 б)**

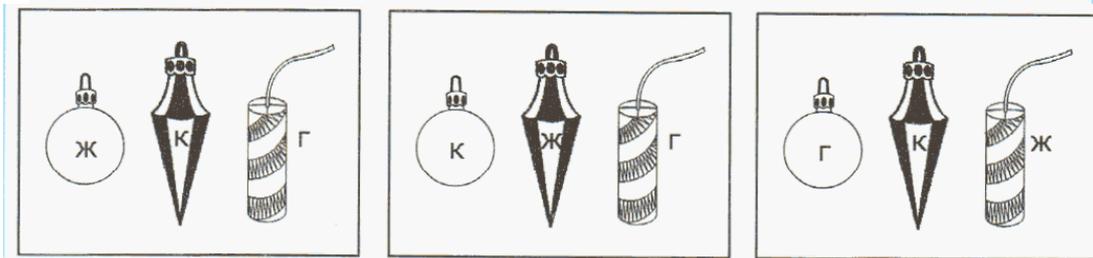
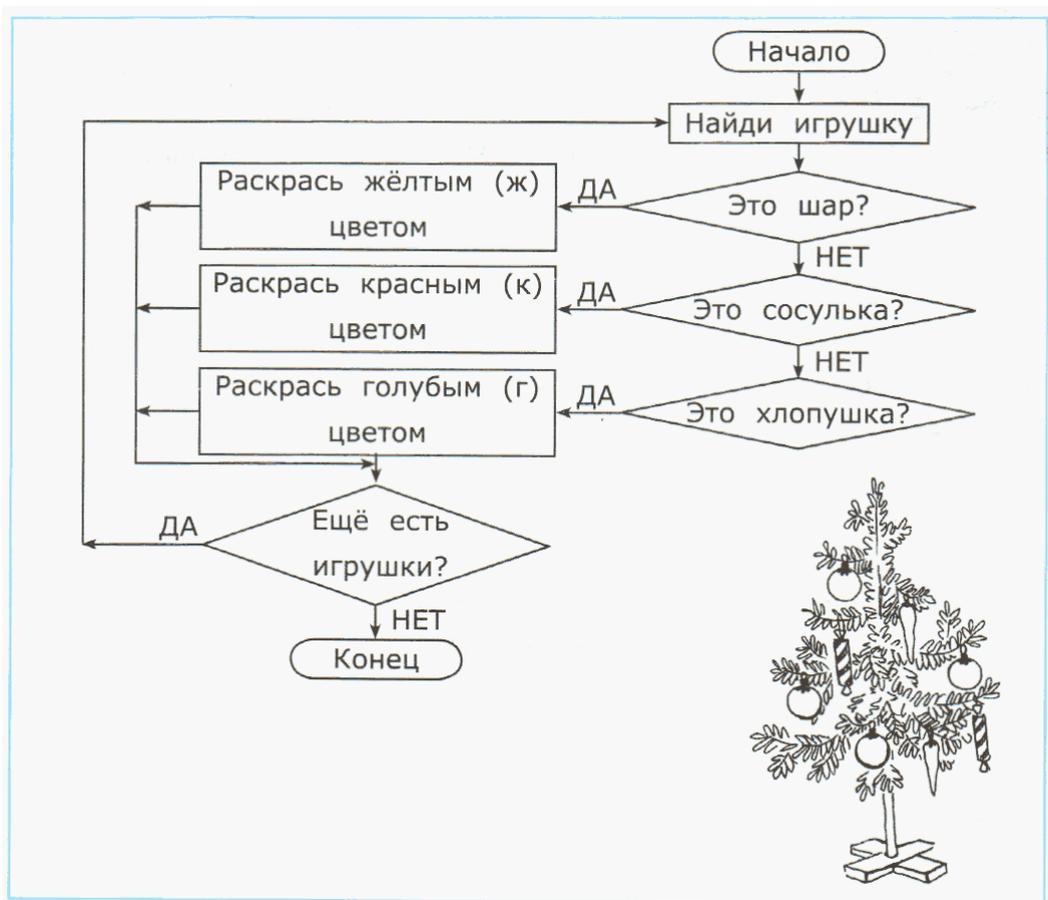


**9. На какой схеме выделено вложенные множества? (16)**



### Алгоритмы и исполнители

**10. Как нужно раскрасить игрушки на новогодней елке по заданному алгоритму? (26)**



### 11. Расставь действия в правильном порядке (26)

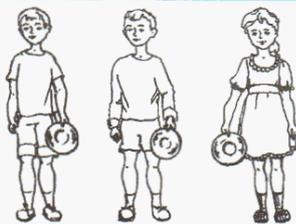
1. Порежь картофель
2. Съешь
3. Пожарь картофель на сковороде
4. Почисти картофель

1, 4, 3, 2     
  2, 3, 4, 1     
  4, 1, 3, 2

*Логические модели*

### 12. Отметьте правильное решение (26)

Коля не любит грушу и апельсин.  
 Катя не любит апельсин и яблоко.  
 Света не любит яблоко и грушу.  
 У кого какие фрукты?



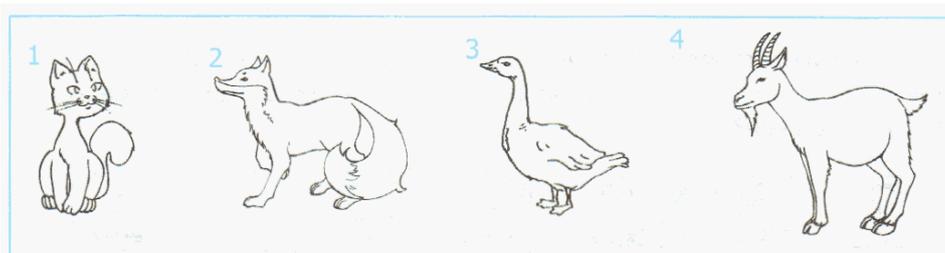
Света — яблоко  
 Коля — груша  
 Катя — апельсин

Света — груша  
 Коля — апельсин  
 Катя — яблоко

Света — апельсин  
 Коля — яблоко  
 Катя — груша

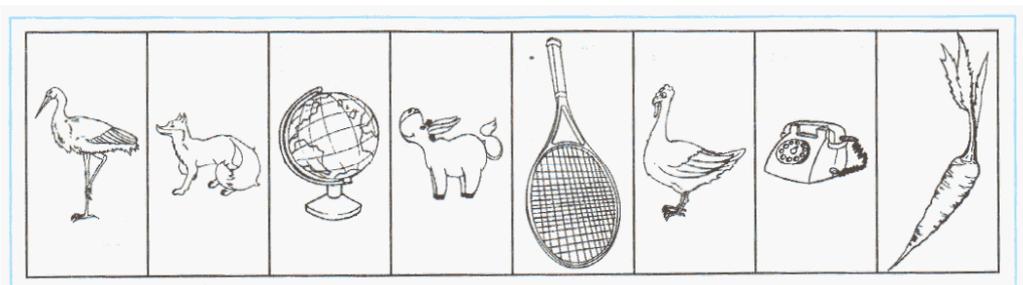


13. Отметьте животное не дикое, не хищное, не птица, не насекомое, не рыжее.(26)

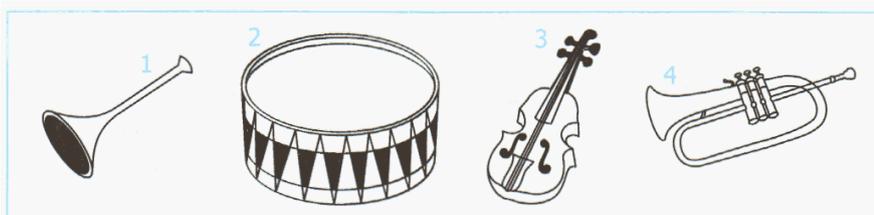


*Информация и информационные процессы*

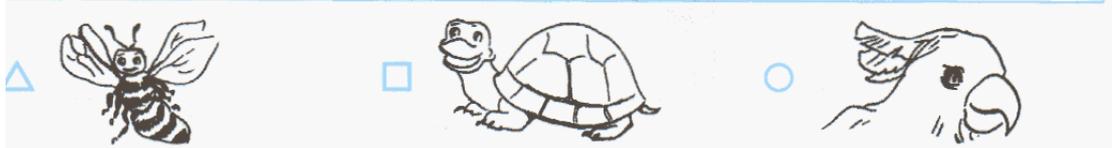
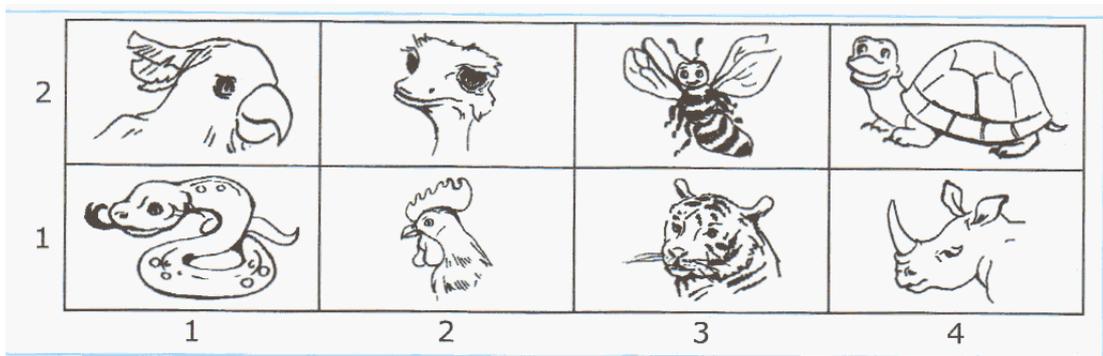
14. Где правильно расшифровано слово?(16)



15. Обозначь предмет, в котором нельзя провести ось симметрии? (16)



16. Кто живет по указанному адресу (1,2) ? (16)



*Приемы построения и описание моделей*

17. Какая собака должна быть следующей? (26)



18. Кто живет в домике? (26)

