

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГИМНАЗИЯ № 56 г. ТОМСКА
Смирнова ул., д. 28, Томск, 634059, тел. (факс): (3822) 62-77-10, e-mail: sch-056@mail.tsu.ru

«Компьютерная грамотность»

Рабочая программа по внеурочной деятельности

Направление «Общеинтеллектуальное»

Приложение к ООП НОО

Приказ №159 от 01.09.2017г

02-18

База реализации: обучающиеся начальных классов

Составители:

Шарепо А.И.

ТОМСК – 2017 г.

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

I. Результаты освоения программы.

II. Содержание программы.

III. Тематическое планирование.

Приложения

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Компьютерная грамотность» составлена на основе основной образовательной программы начального общего образования МАОУ гимназия №56, авторской программы Н.В. Матвеевой.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» для учащихся 3-4 классов разработана в соответствии с требованиями :

1. Закон об образовании.
2. Приказ Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010 г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» (далее - ЕКС). Приказ Минобрнауки России № 1040 от 22 сентября 2015 г. «Об утверждении Общих требований к определению нормативных затрат на оказание государственных (муниципальных) услуг в сфере образования, науки и молодежной политики, применяемых при расчете объема субсидии на финансовое обеспечение выполнения государственного (муниципального) задания на оказание государственных (муниципальных) услуг (выполнения работ) государственным (муниципальным) учреждением».
3. Постановление Правительства Российской Федерации от 28 октября 2013 г. № 966 «О лицензировании образовательной деятельности».
4. Постановление Правительства Российской Федерации от 18 ноября 2013 г. № 1039 «О государственной аккредитации образовательной деятельности».
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (приказ Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373) (далее - ФГОС НОО).
6. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897) (далее - ФГОС ООО).
7. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (приказ Минобрнауки России от 17 мая 2012 г. № 413) (далее - ФГОС СОО).
8. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - программам начального общего, основного общего и среднего общего образования (приказ Минобрнауки России от 30 августа 2013 г. № 1015) (далее - Порядок № 1015).

9. СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (от 29 декабря 2010 г, № 189 в редакции изменений № 3, утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24 ноября 2015 г. № 81).
10. Приказ Росстата от 17 августа 2016 г. № 429 «Об утверждении статистического инструментария для организации Министерством образования и науки Российской Федерации федерального статистического наблюдения за деятельностью организаций, осуществляющих подготовку по образовательным программам начального общего, основного общего, среднего общего образования».

-особенностей МАОУ гимназия № 56, потребностей и запросов участников образовательных отношений, на основе анализа деятельности МАОУ гимназия № 56 с учетом концептуальных положений образовательной системы «Школа России», «Планета Знаний».

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» является неотъемлемой частью ООП НОО МАОУ гимназия № 56

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают

внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
7. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
8. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
9. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
10. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
11. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Основные формы и методы деятельности

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 3-4 классов на занятиях внеурочной деятельности используются следующие формы организации занятий:

- фронтальная;
- групповая;
- работа в паре;
- индивидуальная.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты и т. п.

Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, электронный тест, различные головоломки, которые, помимо определенной

образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

I. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Планируемые личностные результаты

Нравственно-этическое оценивание. Обучающийся начальной школы будет знать и применять правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Ученик сможет выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Ученик научится самостоятельно соблюдать правил работы с файлами в корпоративной сети, правила поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

Самоопределение и смыслообразование. Ученик сможет находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение? Какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и в условиях самообразования?» У него будет сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Обучающийся начальной школы получит представление о месте информационных технологий в современном обществе, профессиональном использовании информационных технологий, осознает их практическую значимость.

Планируемые метапредметные результаты

Развитие познавательных УУД

Общеучебные универсальные действия:

- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов, в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;
- составление знаково-символических моделей (в теме «Кодирование информации»), пространственно-графических моделей реальных объектов (в темах «Устройство компьютера», Алгоритмы и исполнители»);
- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
- оставление и использование для решения задач табличных моделей (для записи условия и решения логической задачи, описания группы объектов живой и неживой природы и объектов, созданных человеком и т.д.);
- использование опорных конспектов правил работы с незнакомыми компьютерными программами;
- одновременный анализ нескольких разнородных информационных объектов (рисунок, текст, таблица, схема) с целью выделения информации, необходимой для решения учебной задачи;
- выбор наиболее эффективных способов решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий (составление алгоритмов формальных исполнителей);
- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

Логические универсальные учебные действия:

- анализ объектов с целью выделения признаков с обозначением имени и значения свойства объектов (темы «Объекты и их свойства», «Действия объектов»);
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов (решение заданий типа «Продолжи последовательность...», темы «Классы объектов», «Таблицы», «Порядок записей в таблице», «Организация информации в виде дерева», «Дерево деления на подклассы», «Циклические алгоритмы» – задания на создание алгоритмов упорядочивания объектов);
- синтез как составление целого из частей (темы «Устройство компьютера», компьютерные программы «Художник», Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов);
- построение логической цепи рассуждений.

Развитие регулятивных УУД

Планирование и целеполагание. У ученика начальной школы будут сформированы умения:

- ставить учебные цели;
- использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

Контроль и коррекция. У учеников будут сформированы умения:

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;

- сличать результат действий с эталоном (целью),
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

Оценивание. Ученик будет уметь оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса с помощью специальных заданий учебника.

Развитие коммуникативных УУД

Ученик научится или получит возможность научиться взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.

- Участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки.
- Оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.
- Читать вслух и про себя тексты учебников, понимать прочитанное.
- Выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).

II СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа «Компьютерная грамотность» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3-4 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 2 года.

Объем курса – 68 часов. Каждый год обучения рассчитан на 34 часа.

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
3. Совершенствование материально-технической базы.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, PAINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая

информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

Содержание курса 1 года обучения.

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Виды информации и действия с ней.

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

Создаем текст

Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Информатику»

Содержание курса 2 года обучения

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Множество

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

Графы

Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».

Интернет и его возможности

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

Алгоритм Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Понятие алгоритма. Исполнитель алгоритмов. Игра «Кто исполнитель?».

Компьютерные игры

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

Основные требования к уровню знаний и умений учащихся

Требования к уровню подготовки обучающегося 3 класса

Учащиеся должны

понимать:

- какую роль играет информация в жизни человека и для чего он совершает различные действия с информацией;
- что объектом может быть любой предмет, живое существо, событие, явление, процесс;
- что информационные объекты служат для описания других объектов;
- что компьютер работает с информацией благодаря наличию программ;
- что файл содержит закодированные текстовые, числовые, графические и звуковые данные;

знать:

- основные действия с информацией: сбор, представление, кодирование, хранение, обработку и передачу;
- что каждый объект имеет имя и характеристику (совокупность свойств);
- что информационные объекты связаны смыслом с объектами, которые они описывают;
- что компьютер может работать с разными информационными объектами;
- что компьютер может накапливать, хранить, передавать и обрабатывать информацию;
- что данные – это закодированная информация, хранящаяся в памяти компьютера в виде файла;
- что файл – это информационный объект, который имеет имя и характеристику (дату и время создания, объём);
- что файл – это электронный документ;

уметь:

- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, чисел;
- выполнять элементарные преобразования информации в виде таблиц, списков и схем;
- работать с текстами и изображениями, используя текстовый и графический редактор, производить несложные вычисления с помощью программного калькулятора;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных;
- создавать элементарные проекты с использованием компьютерных программ;

- находить нужную программу на рабочем столе компьютера и запускать её на исполнение;
- управлять экранными объектами с помощью мыши.

Требования к уровню подготовки обучающегося 4 класса

Учащиеся должны

понимать:

- классификацию информации по способу воспроизведения (звуковая, зрительная, тактильная, обонятельная, вкусовая);
- классификацию по способу представления (текстовая, числовая, графическая, табличная);
- что человек обрабатывает информацию, а компьютер обрабатывает закодированные данные;
- что любые события, явления или предметы окружающей действительности называют объектами;
- что существует взаимосвязь между объектами окружающего мира в виде отношений;
- что объекты одного класса образуют систему;
- что компьютер можно рассматривать как единую систему взаимосвязанных устройств.

знать:

- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- основные источники получения информации;
- что одну и ту же информацию можно представить разными способами: текстом, рисунком, таблицей, символами
- о понятиях «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов»;
- о компьютере как исполнителе;
- о видах алгоритмов: линейных, с ветвлением, о способах записи алгоритмов: текстовом и графическом;
- чем отличается исполнитель-человек от исполнителя – компьютера;
- о системе команд конкретного исполнителя;
- что такое компьютерная программа.

уметь:

- получать необходимую информацию об объекте из имеющегося источника;
- находить и называть отношения между объектами;
- классифицировать объекты по общему признаку;
- искать информацию в имеющемся источнике;
- приводить примеры алгоритмов, выяснять, является ли последовательность действий алгоритмом;
- приводить примеры способов описания решения задачи; определять вид алгоритма;
- приводить примеры исполнителей;
- составлять простейшие алгоритмы в текстовой и графической форме;
- использовать электронные образовательные ресурсы для решения поставленной задачи

- пользоваться электронными средствами обучения для достижения цели решения задачи;
- самостоятельно использовать всевозможные игры и электронные конструкторы, тренажеры;
- осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы над компьютерными проектами и презентациями;
- решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
- осуществлять поиск информации с использованием простейших запросов;
- изменять и создавать простые информационные объекты на компьютере.

III. Тематическое планирование

Программа является **вариативной**: педагог может вносить изменения в содержание тем (выбрать ту или иную игру, форму работы, заменить одну задание на другое, дополнять практические занятия новыми приемами и т.д.).

1 года обучения (3класс)

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Введение. Компьютер и безопасность.	1
2	Виды информации и действия с ней. Человек и информация.	7
		1
3	Получение и передача информации.	1
	Хранение информации	1
4	Поиск и обработка информации.	1
5	Кодирование информации.	1
	Игра «Открытие видов информации»	2
6	Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека.	6
		1
7	Основные устройства компьютера.	1
8	Игра «Покупка компьютера»	1
9	Наш помощник- клавиатура.	1
10	Знакомимся с операционной системой.	2
11	Учимся рисовать Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	9
		1
12	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	3
13	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	2
14	Игра «Сказочное существо»	1

15	Творческий проект по теме «Мой сказочный герой».	2
16	Создаем текст Знакомство с программой WORD	11 2
17	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	3
18	Работа с фрагментами текста.	2
19	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	2
20	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	2
21	ИТОГО	34

2 года обучения (4 класс)

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2	Объекты 4 часа	4
3	Графы 4 часа	4
4	Интернет и его возможности 4 часа Интернет и его роль в жизни человека	4 1
5	Поиск информации через интернет	1
6	Работа с информацией, полученной через интернет.	1
7	Как защитить компьютер.	1
8	Создаем презентацию Знакомство с программой Power Point.	10 1
9	Создание и дизайн слайда.	3
10	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	3
11	Творческий проект по теме «Мой город».	3
12	Алгоритм (5 часа)	5
13	Что такое алгоритм. Формы записи алгоритмов.	1
14	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	1
15	Виды алгоритмов. Линейные, циклические, разветвляющиеся.	3
16	Компьютерные игры Основные жанры и классификация компьютерных игр.	5 1
17	Развивающие компьютерные игры.	2
18	Игра «Мульти пульти»	2
19	Резерв 1 урок	1
	ИТОГО	34

ПРИЛОЖЕНИЕ

Материально-техническое обеспечение реализации программы.

Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

Аппаратные средства

- **Персональный компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
- **Проектор**, подключаемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- **Интерактивная доска** – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
- **Принтер** – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
- **Устройства вывода звуковой информации** – аудиокolonки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.
- **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь.
- **Программные средства:**
 - Операционная система.
 - Файловый менеджер.
 - Антивирусная программа.
 - Программа-архиватор.
 - Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
 - Программа разработки презентаций.

Основная литература

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике составлена на основе авторской программы курса предмета «Информатика» для 2 – 4 классов средней общеобразовательной школы Матвеевой Н.В.

Преподавание курса ориентировано на использование учебно-методического комплекса, в который входят электронный учебник:

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: учебник для 3 класса. - М.: Бином, 2012.

3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н.А. Информатика: учебник для 4 класса. - М.: Бином, 2012.

4. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 3, 4 классы, Матвеева Н.В. и др.

5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 3, 4 классы - М.: Бином, 2009. Методическое пособие содержит рекомендации по проведению уроков информатики и ИКТ с учетом специфики предмета и возрастных особенностей детей.

1. Дополнительная и справочная литература

1. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.

3. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа
плюс До и После. – М. 2007, № 7. С. 8-11.

4. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30.

5. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. -М.2008. № 1.С.56-58

2. Литература для обучающихся

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.

2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий

3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

Электронные ресурсы

Страна фантазия(пакет педагогических программных средств к методическому пособию по информатике 2-4 классов» С.Н. Тур, Т.П.Бокучава CD-ROM «Искусство компьютерной графики для школьников»

CD-ROM «Информатика 2 класс» Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Л.П. Панкратова, Н.А. Нурова

CD-ROM «Информатика И ИКТ 4 класс» Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Л.П. Панкратова, Н.А. Нурова

Интернет – ресурсы.

Единая коллекция ЦОР

<http://schol-collection.edu.ru/>

sc.edu.ru

www.bezpeka.com/ru – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности.

3. Электронное сопровождение:

– ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://schol-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://schol-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))

– Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)

– Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

– ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 3 класс, Н.В. Матвеева и др.

– ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 4 класс Н.В. Матвеева и др.