ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс информатики на ступени начального общего образования представляет собой пропедевтический курс, который должен сформировать у младших школьников не только элементы компьютерной грамотности, но и начальные знания основ информатики, осуществлять пропедевтику ее фундаментальных понятий и способов деятельности.

**Целями обученияинформатике является формирование:**

* навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в информатике;
* кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими;
* навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач - «как решать задачу, которую раньше не решали» (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Цели изучения, обязательный минимум содержания, требования к уровню подготовки учащихся по данному учебному модулю определены федеральным компонентом государственного образовательного стандарта начального общего образования.

**Основными задачами курса являются**:

* Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы;
* Закрепление навыков работы в графическом редакторе Paint;
* Продолжение формирования навыков работы с мультимедийным приложением PowerPoint;
* Развитие логики, комбинаторного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально-волевой сферы.

**Формы и режимы занятий:**

В связи с тем, что санитарные нормы предусматривают работу учащихся 7 лет непосредственно за компьютером не более 15 минут, занятие разбито на 2 части: теоретическую и практическую.

Содержательное наполнение теоретического курса разбито на 4 раздела:

* Описание предметов.
* Алгоритмы.
* Множества.
* Логика.

**Ожидаемые результаты**

**После изучения раздела «Описание предметов» ученики будут уметь:**

* определять значения признаков предмета (цвета, формы, размера, материала и т.д.);
* выделять составные части предмета;
* называть действия предметов, выделять характерные действия предметов;
* описывать и определять предмет по его признакам, составу, действиям;
* строить изображения, симметричные заданным;
* определять наличие (количество) осей симметрии у фигур.

**После изучения раздела «Алгоритмы» ученики будут уметь:**

* называть действия предметов;
* выстраивать последовательность событий.

**После изучения раздела «Множества» ученики будут уметь:**

* объединять предметы в множества, давать им названия;
* сравнивать множества по количеству предметов и по составу;
* рисовать схему отображения множеств.

После изучения раздела «Логика» учащиеся будут уметь:

* составлять высказывания и определять истинность высказываний;
* строить отрицание высказывания.

При изучении модуля «Практика работы на компьютере (использования информационных технологий)» ученик должен:

* **знать/понимать:**
* область применения и назначение технических устройств (в том числе компьютеров);
* назначение основных устройств компьютера;
* правила безопасного поведения и гигиены при работе с инструментами (в том числе с компьютером);
* назначение графического редактора;
* назначение основных компонентов среды графического редактора;
* назначение мультимедийного приложения PowerPoint;
* назначение основных компонентов среды программы создания презентаций.

**- уметь:**

* соблюдать безопасные приемы работы со средствами информационных и коммуникационных технологий;
* решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
* пользоваться мышью, клавиатурой;
* создавать изображение в среде графического редактора;
* пользоваться инструментами графического редактора;
* выполнять операции с с фрагментами графического изображения;
* создавать презентации в среде мультимедийного приложения PowerPoint;
* использовать приемы анимации в среде мультимедийного приложения PowerPoint.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*На занятиях предполагается использовать рекомендуемый учебно-методический комплект (УМК) для преподавания информатики в рамках образовательной системы «Школа 2010»*

1. Информатика в играх и задачах: Учебник-тетрадь для 1 кл. /А.В. Горячев и др. - М.: Баласс, 1998 - 2002;
2. Информатика в играх и задачах: Учебник-тетрадь для 1 кл. Методические рекомендации для учителя. /А.В. Горячев и др. - М.: Баласс, 1998 - 2002.

Кроме того в состав УМК планируется включить следующие пособия:

1. Информатика 1 класс Поурочные планы по учебнику А.В. Горячева и др./А.М. Горностаева – Волгоград. Издательство «Учитель». 2006
2. Учебник-тетрадь по информатике 1 класс/С.Н. Тур, Т.П. Бокучава – Санкт-Петербург. «БХВ-Петербург». 2008

*Компьютерная поддержка осуществляется электронными средствами учебного назначения сообразно планированию курса, например:*

* путешествие в информатику (компьютерная поддержка к курсу А.В. Горячева «Информатика в играх и задачах»);
* «Мир информатики» для малышей.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока**  **/основные элементы содержания** | **Характеристика видов деятельности ученика** | **Класса** | **количество часов** | **Дата урока** | |
| **Планир.** | **фактич** |
| 1 | Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. | Учащиеся должны понимать необходимость знания правил техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе  для предотвращения негативных ситуаций. |  | 1 |  |  |
| 2 | Цвет предметов.  Знакомство с компьютером. | знакомство с цветом предметов. Демонстрация основных и периферийных устройств компьютера, что удовлетворит любопытство учащихся. |  | 1 |  |  |
| 3 | Форма предметов.  Устройство ввода: манипулятор типа «Мышь». | Навыки работы с устройством мышь. |  | 1 |  |  |
| 4 | Размер предметов.  Работа с мышью. | Знакомство с понятием «объект».  Выделение объектов из окружающего мира.  Понятие объекта - центральное понятие информатики. Важно, чтобы дети не только понимали его смысл, но и могли свободно им оперировать. |  | 1 |  |  |
| 5 | Названия предметов.  Работа с мышью. | уметь характеризовать объекты. Приобретение навыков выделения элементов объектов и их сравнение. Знакомство с оконной технологией. Закрепление навыков работы с манипулятором мышь, дальнейшее освоение клавиатуры |  | 1 |  |  |
| 6 | Признаки предметов.  Компьютерная графика. | уметь устанавливать соответствие между объектами и знаками, их обозначающими.  Знакомство со знаками передачи информации Формирование навыков работы с Панелью задач, кнопками управления окна |  | 1 |  |  |
| 7 | Состав предметов.  Среда графического редактора paint. | Знакомство с графическим редактором Paint. Инструменты Карандаш, Кисть, Ластик и Заливка |  | 1 |  |  |
| 8 | Понятия «равно», «не равно».  Инструменты графического редактора paint Заливка. | с помощью инструмента Заливка раскрашивать рисунки |  | 1 |  |  |
| 9 | Понятия «больше», «меньше».  Инструменты графического редактора paint Заливка, Лупа. | приближать объекты рисунка с помощью инструмента Лупа и раскрашивать с помощью инструмента Заливка |  | 1 |  |  |
| 10 | Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево».  Инструменты графического редактора paint Заливка, Лупа. |  | 1 |  |  |
| 11 | Действия предметов.  Графические примитивы. |  |  | 1 |  |  |
| 12 | Последовательность событий.  Инструмент «Выделение». | Продолжение знакомства с графическим редактором Paint. Операции выделения объектов, копирование объектов. |  | 1 |  |  |
| 13 | Порядок действий.  Копирование, вставка фрагментов рисунка. |  | 1 |  |  |
| 14 | Цифры.  Копирование, вставка фрагментов рисунка. | уметь из фрагментов рисунка собирать полное пано |  | 1 |  |  |
| 15 | Возрастание, убывание.  Увеличить, уменьшить. | Знакомство с понятием множество, подмножество.  Установление взаимосвязи объектов. Отношения объектов.  Виды отношений. |  | 1 |  |  |
| 16 | Множество. Элементы множества.  Увеличить, уменьшить. |  | 1 |  |  |
| 17 | Способы задания множеств.  Изменение палитры, цветной ластик. |  |  | 1 |  |  |
| 18 | Сравнение множеств.  Инструмент «Распылитель». | с помощью инструмента распылитель раскрасить элементы множеств |  | 1 |  |  |
| 19 | Отображение множеств.  Инструмент «Распылитель». |  | 1 |  |  |
| 20 | Кодирование.  Устройство ввода «Клавиатура». | Начальные навыки работы с клавиатурой. |  | 1 |  |  |
| 21 | Симметрия.  Клавиатурный тренажер. | уметь находить буквы на клавиатуре. закреплять полученные навыки с помощью компьютерного тренажера. |  | 1 |  |  |
| 22 | Отрицание.  Клавиатурный тренажер. |  | 1 |  |  |
| 23 | Понятия «истина» и «ложь».  Клавиатурный тренажер. |  | 1 |  |  |
| 24 | Понятие «дерево».  Программа создания презентаций РowerPoint. | иметь представление о слайдах и механизмах способствующих его созданию. |  | 1 |  |  |
| 25 | Графы.  Создание слайдов. |  | 1 |  |  |
| 26 | Комбинаторика.  Вставка графических объектов. | уметь вставлять изображения и другие графические объекты в презентацию |  | 1 |  |  |
| 27 | Обобщение «На прогулке».  Дизайн слайдов. | знать способы дизайна слайдов и приемы перехода. |  | 1 |  |  |
| 28 | Создание анимированных объектов. | закрепление изученного материала. работа над проектом |  | 1 |  |  |
| 29 | Создание проекта. Выбор темы. |  | 1 |  |  |
| 30-31 | Создание проекта. Работа с приложением PowerPoint. |  | 2 |  |  |
| 32-33 | Демонстрация проектов. |  |  | 2 |  |  |