


Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Юскинская средняя общеобразовательная школа»  
Кезского района Удмуртской Республики

РАССМОТРЕНО  
на педагогическом совете  
Протокол №15 от 30.08.2024 г

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по  
УВР  
 Л.Н.Трефилова  
30.08.2024 г

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МКОУ «Юскинская  
СОШ»  
 Н.Н. Главатских  
Приказ №89 от 30.08.2024 г



**Рабочая программа  
по предмету «Увлекательный мир информатики»  
для 2-3 классов**

Составитель: Тихонова Л.Н.  
учитель английского языка МКОУ «Юскинская СОШ»

с.Юски, 2024 г.

## Пояснительная записка

Программа по предмету «Увлекательный мир информатики» составлена для учащихся 2-3 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

**Целью** обучения по программе «Увлекательный мир информатики» является формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации).

### **Задачи:**

- познакомить школьников с устройством компьютера, клавиатурой мышью, носителями информации;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к информационно-компьютерным технологиям.
- 

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### **2 класс**

#### ***Личностные результаты.***

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества.

#### ***Метапредметные результаты.***

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:

- познавательных;

- регулятивных;
- коммуникативных;
- овладение межпредметными понятиями (система, действие и др.)

### ***Предметные результаты.***

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач на компьютере.

### **Предметные результаты:**

- формирование умения включить, выключить компьютер;
- развитие умений работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- формирование умения и навыков набирать информацию на русском регистре;
- формирование умения запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- формирование умений и навыков работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### **Учащийся научится:**

- ***наблюдать за объектами*** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, работы с информацией;
- ***соотносить результаты*** наблюдения с *целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;
- устно и письменно ***представлять информацию*** о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
- ***понимать***, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а ***способом деятельности*** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);
- ***выявлять*** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;
- ***решать творческие задачи*** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- ***самостоятельно составлять*** план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты;

— **овладевать первоначальными умениями** передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера.

**Учащийся получит возможность научиться:**

— **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели? »;

— **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;

— **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

### **3 класс**

#### ***Личностные результаты.***

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества.

#### ***Метапредметные результаты.***

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:

- познавательных;
- регулятивных;
- коммуникативных;
- овладение межпредметными понятиями (система, действие и др.)

#### ***Предметные результаты.***

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач на компьютере.

#### **Предметные результаты:**

- формирование умения включить, выключить компьютер;
- развитие умений работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);

- формирование умения и навыков набирать информацию на русском регистре;
- формирование умения запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- формирование умений и навыков работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

#### **Учащийся научится:**

- **наблюдать за объектами** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, работы с информацией;
- **соотносить результаты** наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;
- устно и письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
- **понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а **способом деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);
- **выявлять** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;
- **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- **самостоятельно составлять** план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты;
- **овладеть первоначальными умениями** передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера.

#### **Учащийся получит возможность научиться:**

- **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели? »;

— **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;

— **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

В результате всего вышеперечисленного происходит развитие системы УУД, которые, согласно ФГОС, являются основой создания учебных курсов.

## Содержание курса

### 2 класс

#### **Раздел 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в учебном кабинете. Информационные технологии, информация.

#### **Раздел 2. Информация вокруг нас.**

Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Дискеты. Флеш-карты.

**Раздел 3. 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.

#### **Раздел 4. Графический редактор PAINT. Учимся рисовать.**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры и рисунки. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

#### **Раздел 5. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Набираем текст.**

Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

#### **Раздел 6. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Учимся считать.**

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

#### **Раздел 7. Текстовый редактор WORD. Создаем текст.**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на диск и загрузка с диска. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания». Итоговая работа по WORD.

**Раздел 8. Контрольная работа. Подведение итогов.** Подведение итогов по курсу. Контрольная работа.

### 3 класс

**Раздел 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в учебном кабинете. Информационные технологии, информация.

**Раздел 2. Информация вокруг нас.**

Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Дискеты. Флеш-карты.

**Раздел 3. 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.

**Раздел 4. Графический редактор PAINT. Учимся рисовать.**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры и рисунки. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

**Раздел 5. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Набираем текст.**

Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

**Раздел 6. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Учимся считать.**

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

**Раздел 7. Текстовый редактор WORD. Создаем текст.**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на диск и загрузка с диска. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания». Итоговая работа по WORD.

**Раздел 8. Контрольная работа. Подведение итогов.** Подведение итогов по курсу. Контрольная работа.

**Объем часов программы.**

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

**Тематическое планирование****2 класс**

<b>№</b>	<b>Тема раздела</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
1	Вводное занятие	1	1	0
2	Информация вокруг нас	1	1	0
3	Знакомство с компьютером.	2	1	1
4	Графический редактор PAINT. Учимся рисовать.	7	1	6
5	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Набираем текст.	3	1	2
6	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Учимся считать.	3	1	2
7	Текстовый редактор WORD. Создаем текст.	16	2	24
8	Контрольная работа. Подведение итогов.	1	0	1
	<b>Итого часов за год</b>	<b>34</b>		

**3 класс**

<b>№</b>	<b>Тема раздела</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
1	Вводное занятие	1	1	0
2	Информация вокруг нас	1	1	0
3	Знакомство с компьютером.	2	1	1
4	Графический редактор PAINT. Учимся рисовать.	7	1	6
5	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Набираем текст.	3	1	2



6	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Учимся считать.	3	1	2
7	Текстовый редактор WORD. Создаем текст.	16	2	24
8	Контрольная работа. Подведение итогов.	1	0	1
<b>Итого часов за год</b>		<b>34</b>		

## Поурочное планирование

### 2 класс

Раздел	Тема урока	Кол-во часов	Содержание
<b>Раздел 1. Вводное занятие.</b>	1.1 Информационные технологии, информация. ТБ и организация рабочего места	1	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в учебном кабинете. Информационные технологии, информация.
<b>Раздел 2. Информация вокруг нас</b>	2.1 Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере	1	Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Дискеты. Флеш-карты.
<b>Раздел 3. Знакомство с компьютером.</b>	3.1 Роль компьютера в жизни человека.	1	Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся (Приложение 1). Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы.
	3.2. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Компьютерная мышь, клавиатура.	1	
<b>Раздел 4. Графический редактор PAINT. Учимся рисовать.</b>	4.1 Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.	1	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры и рисунки. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка.
	4.2 Выполнение рисунка с помощью графических примитивов.	2	

	4.3 Цвет в PAINT. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).	2	
	4.4 Изобретаем узоры и рисунки. Работа на заданную или выбранную тему.	1	
	4.5 Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый»	1	
<b>Раздел 5. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». Набираем текст.</b>	5.1 Назначение программы «Блокнот». Структура окна.	1	Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.
	5.2 Работа с текстом. Набор текста и редактирование.	1	
	5.3 Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.	1	
<b>Раздел 6. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Учимся считать.</b>	6.1 Назначение программы «Калькулятор». Структура окна. Виды калькулятора.	1	Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.
	6.2 Работа с простейшими арифметическими действиями.	1	
	6.3 Решение задач.	1	
<b>Раздел 7. Текстовый редактор WORD. Создаем текст.</b>	7.1 Текстовый редактор WORD. Основные объекты редактора.	1	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на диск и загрузка с диска. Поиск и исправление ошибок.
	7.2 Создание, хранение и считывание документа.	1	
	7.3 Основные операции с текстом. Вводим текст.	2	

	7.4 Редактирование и внесение исправлений в текст.	2	Копирование и перемещение текста. Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания». Итоговая работа по WORD.
	7.5 Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).	2	
	7.6 Копирование и перемещение текста.	2	
	7.7 Проверка орфографии. Поиск и исправление ошибок.	2	
	7.8 Сохранение файла на диск и загрузка с диска.	2	
	7.9 Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания».	1	
	7.10 Итоговая работа по WORD.	1	
<b>Раздел 8. Контрольная работа. Подведение итогов.</b>	8.1 Контрольная работа.	1	Подведение итогов по курсу. Контрольная работа (Приложение 2).

### 3 класс

Раздел	Тема урока	Кол-во часов	Содержание
<b>Раздел 1. Вводное занятие.</b>	1.1 Информационные технологии, информация. ТБ и организация рабочего места	1	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в учебном кабинете. Информационные технологии, информация.
<b>Раздел 2. Информация вокруг нас</b>	2.1 Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере	1	Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Дискеты. Флеш-карты.
<b>Раздел 3. Знакомство с компьютером.</b>	3.1 Роль компьютера в жизни человека. 3.2. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Компьютерная мышь, клавиатура.	1  1	Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся (Приложение 1). Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы.
<b>Раздел 4. Графический редактор PAINT. Учимся рисовать.</b>	4.1 Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. 4.2 Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. 4.3 Цвет в PAINT. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). 4.4 Изобретаем узоры и рисунки. Работа на заданную или выбранную тему. 4.5 Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый»	1  2  1  2  1	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры и рисунки. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка.

<b>Раздел 5.</b> <b>Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».</b> <b>Набираем текст.</b>	5.1 Назначение программы «Блокнот». Структура окна.	1	Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.
	5.2 Работа с текстом. Набор текста и редактирование.	1	
	5.3 Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.	1	
<b>Раздел 6.</b> <b>Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор».</b> <b>Учимся считать.</b>	6.1 Назначение программы «Калькулятор». Структура окна. Виды калькулятора.	1	Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.
	6.2 Работа с простейшими арифметическими действиями.	1	
	6.3 Решение задач.	1	
<b>Раздел 7.</b> <b>Текстовый редактор WORD.</b> <b>Создаем текст.</b>	7.1 Текстовый редактор WORD. Основные объекты редактора	1	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на диск и загрузка с диска. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания». Итоговая работа по WORD.
	7.2 Создание, хранение и считывание документа.	1	
	7.3 Основные операции с текстом. Вводим текст.	2	
	7.4 Редактирование и внесение исправлений в текст.	2	
	7.5 Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).	2	
	7.6 Копирование и перемещение текста.	2	

	7.7 Проверка орфографии. Поиск и исправление ошибок.	2	
	7.8 Сохранение файла на диск и загрузка с диска.	2	
	7.9 Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания».	1	
	7.10 Итоговая работа по WORD.	1	
<b>Раздел 8. Контрольная работа. Подведение итогов.</b>	8.1 Контрольная работа.	1	Подведение итогов по курсу. Контрольная работа (Приложение 2).

## Список литературы

для учителя, 2-3 кл.

### Основная литература

1. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
2. Завьялова, О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Малых, Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. - М.2008. № 1.С.56-58.
4. Пейперт, С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. - М.: Педагогика, 1989.
5. Шафрин, Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.

для учащихся, 2-3 кл.

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, - Питер, 2004 г.
2. Зарецкий, А.В. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия. Для детей младшего школьного возраста. - М.: Просвещение, 1991.
3. Соболев А. Игры с Чипом. - М.: Детская литература, 1991.

## Контрольно-измерительные материалы

## Приложение 1

### Диагностика ИКТ-компетенций (2,3 классы)

#### Анкета «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности».

1. У тебя есть дома компьютер? \_\_\_\_\_
2. Умеешь ли ты включать компьютер? \_\_\_\_\_
3. Знаешь ли ты из каких устройств состоит компьютер? \_\_\_\_\_
4. Что ты делаешь на компьютере? (выбрать нужное)
  - а) играю
  - б) работаю в интернете
  - в) набираю текст
  - г) рисую
  - д) не работаю на компьютере
5. Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере? \_\_\_\_\_
6. Умеешь ли ты выключать компьютер? \_\_\_\_\_
7. Знаешь ли ты правила обращения с компьютером? \_\_\_\_\_
8. Сколько времени ты проводишь за компьютером? \_\_\_\_\_

Таблица №1. «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности».

№	Вопросы анкеты	да	%	нет	%	не знаю	%
1	У тебя есть дома компьютер?						
2	Умеешь ли ты включать компьютер?						
3	Знаешь ли ты, из каких устройств состоит компьютер?						
4	Что ты делаешь на компьютере?						
	А) играю						
	Б) работаю в интернете						
	В) набираю текст						
	Г) рисую						
	Д) не работаю на компьютере						
5	Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере?						



6	Умеешь ли ты выключать компьютер?						
7	Знаешь ли правила обращения с компьютером?						
8	Сколько времени проводишь за компьютером?	Меньше одного часа- один час		Больше одного часа		Не работают	

## Приложение 2

### Контрольная работа (2,3 классы)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Класс: \_\_\_\_

1. Выбери правильный ответ
  - a. Компьютер служит для измерения температуры;
  - b. Компьютер служит для игр;
  - c. Компьютер служит для получения, хранения, обработки и передачи информации.
  
2. Компьютер состоит из основных устройств:
  - a. Системный блок;
  - b. Клавиатура;
  - c. Монитор;
  - d. Калькулятор;
  - e. Телефон;
  - f. Мышь.
  
3. Выбери правильный ответ:
  - a. Клавиатура служит для ввода информации;
  - b. Клавиатура служит для просмотра информации;
  - c. Клавиатура служит для прослушивания информации.
  
4. Что ты будешь делать, если компьютер не включается?

- a. Проверить, подается ли питание на монитор и компьютер;
- b. Проверить подключен ли принтер;
- c. Подождать 5 минут и попробовать включить заново.

5. Папка – это...

- a. Конверт;
- b. Мусорная корзина;
- c. Место для хранения файлов.

6. С помощью чего человек получает информацию?

- a. Зрения, слуха, вкуса, обаяния, осязания.
- b. Информатики, данных.

7. Выберите современные информационные каналы (откуда мы получаем информацию)

- a. Костер;
- b. Почта;
- c. Интернет;
- d. Телефон.

8. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии – это примеры...

- a. Звуковой информации;
- b. Графической информации;
- c. Числовой информации.

9. Для ввода текстовой информации служит:

- a. Мышь;
- b. Клавиатура;
- c. Наушники.

10. Отметьте *современные* информационные носители:

- a. Книга;
- b. Интернет;
- c. Флешка;
- d. Бумага.

11. Выберите основной комплект устройств, чтобы на компьютере возможно было работать:

- a. Монитор;
- b. Системный блок;
- c. Наушники;
- d. Клавиатура;
- e. Мышь.

Ответы: 1-с; 2- a,b,c,f; 3- a; 4-а ; 5- с; 6-а; 7- c,d; 8-b; 9-b ; 10-с,d; 11 – a,b,c,e.

-9-11 баллов – высокий уровень компьютерной грамотности (оценка «5»);

-6-8 баллов – средний уровень компьютерной грамотности (оценка «4»);

-4-5 баллов – пониженный уровень компьютерной грамотности (оценка «3»);

-0-3 баллов – низкий уровень компьютерной грамотности (оценка «2»).