

Пояснительная записка

Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают лидирующее положение на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

При обучении учащихся 1-4 классов рассматриваем два аспекта изучения информатики:

- технологический, когда информатика рассматривается как средство формирования образовательного потенциала, позволяющего развивать наиболее передовые на сегодня технологии – информационные;
- общеобразовательный, когда информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Выделяются два основных направления обучения информатике:

Первое – это обучение конкретным информационным технологиям. В качестве пропедевтических занятий ученики начальной и средней школы могут использовать различные доступные их возрасту программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (выпуск журналов, рисование, клубы по компьютерной переписке и т.д.)

Второе направление обучения информатике – это упоминавшееся выше изучение информатики как науки. Рассматривая в качестве одной из целей этого направления обучения развитие логического мышления, следует помнить: психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Современный урок информатики в начальных классах требует от учителя активно использовать новые электронные учебники, пособия, которые с помощью мультимедийного проектора можно показать учащимся, заинтересовать их.

Цели и задачи курса «Информатика в начальных классах»

Главная цель курса – дать ученикам инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Задачи курса «Информатика в начальных классах»:

1. Расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.
2. Обучать детей логическому мышлению, умению рассуждать и систематизировать полученные на уроках информатики знания.
3. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации и применять знания на практике.
4. Воспитывать интерес к урокам информатики и новым информационным технологиям.

Главная задача уроков информатики в начальных классах – дать учащимся фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, практическим овладением компьютера, освоение компьютерных программ, дать первоначальные основы

программирования. На уроках информатики ученики начальных классов учатся логически мыслить, рассуждать, анализировать, систематизировать полученную информацию.

Направления деятельности:

1. Сделать урок информатики более современным, приближенным к основным интересам учащихся.
2. Вводить новые понятия с помощью мультимедийного проектора, индивидуальной работы каждого учащегося с компьютером, постепенно перейти к работе в Интернете.

Говоря об общеобразовательной ценности курса «Информатики в начальных классах» - умение любого человека выделить в своей предметной области систему понятий, представить их в виде совокупности атрибутов и действий, описать алгоритмы действий и схемы логического вывода поможет не только эффективному внедрению автоматизации в его деятельность, но и послужит самому человеку для повышения ясности мышления в своей предметной области.

Данная программа связана с программой А.В. Горячева «Информатика в играх и задачах». Целью этой программы является расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий.

Организация учебно-воспитательного процесса и состав учебно-методического материала по курсу.

Формы и методы содержания обучения информатике в начальных классах по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятие происходит один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом уроке обязательно проводится физкультминутка, за компьютером учащиеся работают 10-15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – учащиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 35 минут.

Методическое обеспечение:

- «Информатика в играх и задачах» А.В Горячев – издательство Москва «Баласс» - 2007 г.

2 класс (34 часа)

1. Повторение изученного материала (3 часа).

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе Компьютер и его основные устройства. Системный блок. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

2. Текстовый редактор MS Word, Блокнот (15 часов).

Знакомство с текстовым редактором. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа.

3. Графический редактор Paint (4 часа).

Работа в графическом редакторе Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, геометрические фигуры. Создание рисунка. Копирование рисунка.

4. Логика (9 часов).

Информация, виды информации, способы представления информации. Множества. Пересечение, объединение, сравнение, вложенность множеств.

5. Резерв (3 часов).

К концу второго года обучения учащиеся должны:

- знать основные устройства компьютера;
- знать основные устройства компьютера, системного блока;
- уметь решать логические задачи;
- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;
- знать способы представления информации;
- уметь сравнивать множества;
- уметь находить на «карте множеств» область множества, которое является пересечением, объединением двух других множеств;
- уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- уметь создавать текстовые документы;
- уметь делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами текстовыми редакторами, графический редактор Paint.

Тематическое планирование 2 класс (34 часа).

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Компьютерная поддержка
Повторение изученного материала (3 часа).			
1.	Компьютер и его основные устройства. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	1ч	
2.	Системный блок.	1ч	
3.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1ч	
Текстовый редактор MS Word, Блокнот (15 часов).			
4.	Знакомство с текстовыми редакторами MS Word, Блокнот.	1ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
5-6.	Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац. Перемещение по тексту.	2ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
7-11	Создание и сохранение текстового документа.	5ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
12-14	Основы форматирования текста.	3ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
15.	Закрепление изученного.	1ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
16-17.	Выполнение проектной работы.	2ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
18.	Анализ проектной работы. Повторение изученного.	1ч	Текстовые редакторы MS Word, Блокнот.
Графический редактор Paint (4 часа).			
19.	Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.	1ч	Графический редактор Paint.
20.	Создание рисунка. Копирование.	1ч	Графический редактор Paint.
21.	Создание рисунка.	1ч	Графический редактор Paint.
22.	Создание рисунка. Повторение изученного.	1ч	Графический редактор Paint.
Информация. Информационные процессы. Логика (12 часов).			
23-24.	Информация. Виды информации. Способы представления информации.	2ч	
25.	Множества. Пересечение множеств.	1ч	
26.	Множества. Объединение множеств.	1ч	
27.	Сравнение множеств. Вложенность множеств.	1ч	
28-29.	Выполнение проектной работы.	2ч	
30.	Анализ проектной работы. Повторение изученного.	1ч	
31.	Повторение изученного.	1ч	
32-34.	Резерв свободного времени	3ч	