

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Иркутская область город Усть-Илимск
Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2»

*666671 г.Усть-Илимск,
Иркутская обл.,
ул. Солнечная – 1
E-mail: school2ui@mail.ru
Телефон (факс) № (39535) 7-42- 95*

«РАССМОТРЕНО»
НА ЗАСЕДАНИИ НМС
ПРОТОКОЛ № 1
ОТ « 04 » 09 2023 г.
_____ РУКОВОДИТЕЛЬ НМС

«УТВЕРЖДАЮ»
ДИРЕКТОР МБОУ «СОШ № 2»

« 04 » 09 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА
ДЛЯ 1-4 КЛАССОВ
НА 2023-2024 учебный год**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Целью курса является:

- формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности,
- формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

Задачами курса являются:

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Общая характеристика учебного предмета

Обучение информатики в начальной школе нацелено на формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Курс информатики вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД, формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Предлагаемый курс информатики опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с развивающим обучением. В частности, решения приоритетной задачи начального образования – формирования УУД – формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребенка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

Во 2 классе дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В 3 классе школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приема/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий», и «Мир моделей», формируются представления о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятия управления собой, другими людьми, техническими устройствами, ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером, школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в четвертом классе.

ОПИСАНИЕ МЕСТА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

«Занимательная информатика» рассчитан на 34 ч (1 ч в неделю, 1-3 классы, 34 учебные недели).

ОПИСАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ СОДЕРЖАНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Школьники учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы системного мышления, столь необходимого в современной жизни наряду с логическим и алгоритмическим. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

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

- интерес к предметно-исследовательской деятельности;

- ориентация на понимание предложений и оценок учителей и товарищей, на самоанализ и самоконтроль результата;
- *выражение* положительного отношения к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося,
- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к урокам информатики;
- понимание роли математических действий в жизни человека;
- освоение личностного смысла учения, желания учиться;
- актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.

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 – освоение УУД:

Регулятивные УУД

- самостоятельно находить несколько вариантов решения учебной задачи;
- самостоятельно организовывать свое рабочее место,
- принимать и сохранять учебную задачу,
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем,
- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в учебном материале.

Познавательные УУД:

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- кодировать информацию в знаково-символической или графической форме;
- на основе кодирования информации самостоятельно строить модели понятий;
- сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства;
- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- моделировать – преобразовывать объекты из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- отвечать на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную информацию в учебнике,
- проводить сравнение (по одному или нескольким основаниям, наглядное и по представлению, сопоставление и противопоставление), понимать выводы, сделанные на основе сравнения,
- наблюдать и делать самостоятельные простые выводы,
- использовать рисуночные и символические варианты математической записи

Коммуникативные УУД:

- принимать участие в работе парами и группами, используя речевые и другие коммуникативные средства, строить монологические высказывания;
- контролировать свои действия в коллективной работе;
- допускать существование различных точек зрения, учитывать позицию партнера в общении.
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи)
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций,
- участвовать в диалоге;
- слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки,
- понимать содержание вопросов и воспроизводить вопросы.

Предметные 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:

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры.
- выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;
- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.).
- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1 класс (33ч) – 2-й класс (34 ч)

План действий и его описание

Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.

Отличительные признаки предметов

Выделение признаков предметов. Узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разделение предметов на группы в соответствии с указанными признаками.

Логические модели

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

Приемы построения и описание моделей

Кодирование. Простые игры с выигрышной стратегией. Поиск закономерностей.

3-й класс (34 ч)

Алгоритм (9 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 (классы) объектов (8 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.

Логические рассуждения (10 ч)

Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.

Модели в информатике (7 ч)

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

4-й класс (34 ч)

Алгоритм (9 ч)

Вложенные алгоритмы. Алгоритмы с параметрами. Циклы: повторение, указанное число раз, до выполнения заданного условия, для перечисленных параметров.

Объекты (8 ч)

Составные объекты. Отношение «состоит из». Схема («дерево») состава. Адреса объектов. Адреса компонент составных объектов. Связь между составом сложного объекта и адресами его компонент. Относительные адреса в составных объектах.

Логические рассуждения (10 ч)

Связь операций над множествами и логических операций. Пути в графах, удовлетворяющие заданным критериям. Правила вывода «если – то». Цепочки правил вывода. Простейшие «и-или» графы.

Модели в информатике (7 ч)

Приемы фантазирования («наоборот», «необычные значения признаков», «необычный состав объекта»). Связь изменения объектов и их функционального назначения. Применение изучаемых приемов фантазирования к материалам предыдущих разделов (к алгоритмам, объектам и др.).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся/ технологии, методы, приемы	Вид контроля
Свойства предметов 8ч				
1	Цвет предметов	1	Работа с иллюстративным материалом	
2	Форма предметов	1	Учебное мини-исследование	
3	Размер предметов	1	Описывать признаки предметов	
4	Названия предметов	1	сравнивать предметы по их признакам	
5	Признаки предметов	1	группировать предметы по разным признакам	
6	Состав предметов	1	Описывать предметы через их признаки, составные части, действия.	
7	Практикум «Свойства предметов»	1	Предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных	
8	Практическая работа. Повторение	1	выделять группы однородных предметов среди разнородных по разным основаниям и давать названия этим группам, ставить в соответствие предметы из одной группы предметам из другой группы.	
Действия предметов 7ч				
9	Понятия «равно», «не	1	Отличать высказывания от других предложений,	

	равно»			
10	Отношения «больше», «меньше»	1	приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.	
11	Понятия «вверх, вниз, вправо, влево»	1	Работа с иллюстративным материалом	Текущий
12	Действия предметов		Работа с иллюстративным материалом	
13	Последовательность событий		Строить высказывания, по смыслу отрицающие заданные.	
14	Порядок действий			
15	Практикум «Действия предметов»			
Множества 10ч				
16	Цифры	1	Строить высказывания с использованием связок «И», «ИЛИ».	Текущий
17	Возрастание, убывание	1	Работа с иллюстративным материалом	Текущий
18	Множество и его элементы	1	Работа с иллюстративным материалом	Текущий
19	Способы задания множеств	1	Определять количество сочетаний из небольшого числа предметов.	Текущий
20	Сравнения множеств	1	Находить выигрышную стратегию в некоторых играх.	
21	Отображение множеств	1	Работа с иллюстративным материалом	
22	Кодирование	1	Составление кода	
23	Симметрия фигур	1	Отображать предложенную ситуацию с помощью графов.	
24	Практикум «Множества»	1	Работа в группе	
25	Практическая работа. Повторение	1	Работа в паре	
Понятия «истина и ложь» 8ч				
26	Отрицание	1	Работа с иллюстративным материалом	Текущий
27	Понятия «истина» и «ложь»	1	Решение математических задач	Текущий

28	Понятие «дерево»	1	Знакомство с понятием «Дерево»	Текущий
29	Графы	1	Построение граф	Текущий
30	Комбинаторика	1	Работа с художественным текстом, иллюстративным материалом	Учебный проект
31	Практикум «Понятия «истина» и «ложь»		Работа с художественным текстом, иллюстративным материалом	
32	Практическая работа		Работа с художественным текстом, иллюстративным материалом	
33	Логические задачи		Мозговой штурм	

2 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся/ технологии, методы, приемы	Прочее (интеграция, д/з и др.)
Признаки предметов 8ч				
1	Признаки предметов	1	Работают в группе. Вместе с учителем составляют план решения учебной задачи.	
2	Описание предметов	1	Работают в группах	Решение проектной задачи
3	Состав предметов	1	Работают в группе.	
4	Действия предметов	1	Работают в группе.	Решение проектной задачи
5	Симметрия	1	Работают в паре.	
6	Координатная сетка	1	Изучают материал. Делают вывод вместе с учителем	
7	Практикум «Признаки предметов»	1	Изучают материал. Выполняют задание в инструкционной карте (стр.15 № 1)	
8	Практическая работа	1	Работают в паре. Разгадывают кроссворд	
Алгоритмы 7ч				
9	Действия предметов	1	Вместе с учителем составляют план работы. Работают с	

			инструкционной картой.	
10	Обратные действия	1	Выполняют задание в инструкционной карте	Решение проектной задачи
11	Последовательность событий	1	Работают в группах с информацией учебника	
12	Алгоритмы	1	Работают с информацией. Работают в паре с инструкционной картой.	
13	Ветвление	1	Работают в группе. Выполняют первое игровое занятие, работают с инструкционной картой. Подводят итоги	Игровое занятие «Отдыхаем на Выдумляньских островах»
14	Практикум «Алгоритмы»	1	Работают в группе. Представляют свои решения задания. Подводят итоги	Игровое занятие
15	Практическая работа Повторение	1	Работают в группе.	Решение проектной задачи
Множества 11ч				
16	Множество. Элементы множества	1	Работают в группе.	Решение проектной задачи
17	Способы задания множеств	1	Выполняют самостоятельно тестовое задание	Тест
18	Сравнение множеств. Равенство множеств. Пустое множество		приводить примеры высказывания	
19	Отображение множеств		Определять количество сочетаний из небольшого числа предметов.	
20	Кодирование		Находить выигрышную стратегию в некоторых играх.	
21	Вложенность (включение) множеств		Отображать предложенную ситуацию с помощью графов.	
22	Пересечение множеств		Отличать высказывания от других предложений	
23	Объединение множеств			
24	Практикум «Множества»		Работа в группе	
25	Практическая работа Повторение		Индивидуальная работа по карточке	
26	Повторение		Работают в группе.	

Логические рассуждения 9ч				
27	Понятие «истина» и «ложь»		определять истинные и ложные высказывания.	
28	Отрицание		Строить высказывания, по смыслу отрицающие заданные.	
29	Логические операции «и», «или»		Строить высказывания с использованием связок «И», «ИЛИ».	
30	Графы, деревья		Знакомства с графами	
31	Комбинаторика		Работа в паре	
32	Повторение		Работа в группе	
33	Практикум «Логические рассуждения»		Работа в группе	
34	Практическая работа		Работа в паре	

3 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся/ технологии, методы, приемы	Прочее (интеграция, д/з и др.)
Алгоритмы 8ч				
1	Делай - раз, делай - два	1	Работают в группе. Вместе с учителем составляют планрешения учебной задачи.	
2	Стрелки вместо номеров	1	Определять этапы (шаги) действия. Формулировать условия ветвления и условия выхода из цикла.	Решение проектной задачи
3	Стрелка «да» или стрелка «нет»	1	Вместе с учителем составляют план работы	
4	Повтори еще раз	1	Выполнять простые алгоритмы и составлять свои по	Решение проектной

			анalogии	задачи
5	Алгоритмы	1	Находить и исправлять ошибки в алгоритмах.	
6	Повторение	1	Изучают материал Работают с текстом: находят ответ на вопрос учителя.	
7	Практикум «Алгоритмы»	1	Выполняют задание в инструкционной карте	
8	Практическая работа Повторение	1	Работают в паре.	
Практическая работа Повторение 7ч				
9	Из чего состоит? Что умеет?	1	Выполнять, составлять и записывать в виде схем алгоритмы с ветвлениями и циклами.	
10	Что такое? Кто такой?	1	Описывать предмет (существо, явление), называя его составные части и действия.	Решение проектной задачи
11	Что у любого есть? Что любой имеет?	1	Находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов).	
12	Что еще есть? Что еще умеют?	1	Работают в паре с инструкционной	
13	Имя для всех и имя для каждого	1	Именовывать группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп.	Игровое занятие «Отдыхаем на Выдумляньских островах»
14	Чем отличаются	1	Определять общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса	Игровое занятие
15	Практикум «Группы (классы) объектов»	1	Записывать значения этих признаков в виде таблицы.	Решение проектной задачи
Логические рассуждения 11ч				
16	Остров для множества	1	Работают в группе.	Решение проектной задачи
17	На острове – страна, в стране город	1	Выполняют самостоятельно тестовое задание	Тест

18	Слова «не», «и», «или» на карте множеств	1	Описывать особенные свойства предметов из подгруппы.	
19	«Да» или «нет»	1	Определять принадлежность элементов заданной совокупности (множеству) и части совокупности (подмножеству).	
20	Какие точки соединить?	1	Определять принадлежность элементов пересечению и объединению совокупностей (множеств).	
21	Когда помогут стрелки?	1	Отличать высказывания от других предложений	
22	Повторение	1	приводить примеры высказываний	
23	Повторение	1	определять истинные и ложные высказывания	
24	Практикум «Логические рассуждения»	1	Определять истинность составных высказываний.	
25	Практическая работа	1	Выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию	
26	Повторение	1		
Модели в информатике 9ч				
27	На что похоже?	1	составлять граф по словесному описанию отношений между предметами или существами.	
28	По какому правилу?	1	Находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками.	
29	Такое же или похожее правило?	1	Находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы.	
30	Такое же или похожее правило?	1	Располагать предметы в цепочке или таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной.	
31	Кто выигрывает?	1	Находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять выигрышную стратегию.	
32	Повторение	1	Работа в паре	
33	Повторение	1	Работа в группе	
34	Практикум «Модели в информатике»	1	Работа в группе	

4 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся/ технологии, методы, приемы	Прочее (интеграция, д/з и др.)
Команды 8ч				
1	Команда «если-то-иначе»	1	Составлять и записывать вложенные алгоритмы. Выполнять, составлять алгоритмы с ветвлениями и циклами и записывать их в виде схем и в построчной записи с отступами.	Постановка проектной задачи
2	Команда «повторяй»	1	Выполнять, составлять алгоритмы с ветвлениями и циклами и записывать их в виде схем и в построчной записи с отступами.	Решение проектной задачи
3	«Слова – актёры»	1	Выполнять, составлять алгоритмы с ветвлениями и циклами и записывать их в виде схем и в построчной записи с отступами.	Решение проектной задачи
4	Что получается?	1	Выполнять и составлять алгоритмы с параметрами.	Занятие-экскурсия
5	Повторение	1	Работа в группе	Решение проектной задачи Кроссворд
6	Повторение	1	Работа в группе	Игра
7	Практикум «Команды»	1	Работа в паре	Решение проектной задачи
8	Практическая работа Повторение	1		Решение проектной задачи
Алгоритмы 7ч				
9	Что такое? Кто такой?	1	Определять составные части предметов, а также состав этих составных частей.	Решение проектной задачи Кроссворд
10	В доме – дверь, в двери -	1	составлять схему состава (в том числе многоуровневую).	Практическое

	замок			занятие Игра
11	Веток много, ствол один	1	Описывать местонахождение предмета, перечисляя объекты в состав которых он входит (по аналогии с почтовым адресом).	
12	Чем помогут номера?	1	Записывать признаки и действия всего предмета или существа и его частей на схеме состава.	
13	Сам с вершок, голова с горшок	1	Заполнять таблицу признаков для предметов из одного класса (в каждой ячейке таблицы записывается значение одного из нескольких признаков у одного из нескольких предметов).	
14	Практикум «Алгоритмы»	1	Работа в группе	
15	Практическая работа. Повторение	1	Работа в группе	
Графы 11ч				
16	Расселяем множества	1	Изображать на схеме совокупности (множества) с разным взаимным расположением: вложенность, объединение, пересечение. »;	Решение проектной задачи
17	Слова «не», «и», «или»	1	Определять истинность высказываний со словами «НЕ», «И», «ИЛИ».	Практическое занятие Игра
18	Строим графы	1	Строить графы по словесному описанию отношений между предметами или существами.	
19	Путешествуем по графу	1	Строить и описывать пути в графах.	
20	Разбираем граф на части	1	Выделять часть рёбер графа по высказыванию со словами «НЕ», «И», «ИЛИ».	
21	Правило «если – то»	1	Записывать выводы в виде правил «если ..., то ...	

22	Делаем выводы	1	по заданной ситуации составлять короткие цепочки правил «если ..., то ...»;	
23	Повторение	1	составлять схемы рассуждений из правил «если ..., то ...» и делать с их помощью выводы.	
24	Практикум «Графы»	1	Работа в группе	
25	Практическая работа	1	Работа в группе	
26	Повторение	1	Работа в паре	
Логические рассуждения 9ч				
27	Чьи колёса	1	Придумывать и описывать предметы с необычным составом и возможностями.	Решение проектной задачи
28	Что стучит и что щекочет?	1	Находить действия с одинаковыми названиями у разных предметов.	Решение проектной задачи
29	У кого дом вкуснее?	1	Придумывать и описывать объекты с необычными признаками.	Тест
30	Всё наоборот	1	Описывать с помощью алгоритма действие, обратное заданному.	
31	Повторение	1	Соотносить действия предметов и существ с изменением значений их признаков.	
32	Повторение	1	Работа в группе	
33	Практикум «Логические рассуждения»	1	Работа в группе	
34	Практическая работа	1	Работа в паре	

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательной деятельности в начальной школе

В состав учебно-методического комплекта по информатике для начальной школы входят:

- учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 2 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- рабочая тетрадь (ч. 1, ч. 2), 2 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- тетрадь контрольных работ, 2 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 3 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- рабочая тетрадь (ч. 1, ч. 2), 3 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

- тетрадь контрольных работ, 3 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 4 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- рабочая тетрадь (ч. 1, ч. 2), 4 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- тетрадь контрольных работ, 4 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

Интернет-ресурсы:

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 2 класс (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)

Технические средства обучения

- мультимедийный проектор;
- компьютер с учебным программным обеспечением;
- демонстрационный экран.

