

**ГБОУ Самарской области основная общеобразовательная  
школа № 23 г.о. Чапаевск Самарской области**

«Утверждаю»  
Директор ГБОУ ООШ № 23  
г.о. Чапаевск Самарской  
области

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Копылова Ж.В.

Приказ № \_\_\_\_\_  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2014 г

«Согласовано»  
Ответственная за учебную  
работу

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Лунина Г.В.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2014 г

«Рассмотрено»  
На педагогическом совете  
Протокол № \_\_\_\_  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2014 г

**Рабочая программа  
кружка «Инфознайка»  
по информатике  
(внеурочной деятельности)  
в 1 классе  
2014 / 2015 учебный год**

**Составил учитель: Иншакова Светлана Владимировна**

**2014 г.**

## Пояснительная записка

Настоящая образовательная программа составлена на основе авторской программы Горячева А. В., допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе».

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Реформы в образовании позволяют приступить к изучению информатики (по базисному учебному плану) только в 3-4 классах. Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 1-2 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая **целесообразность** изучения состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Основной целью образовательной программы является:

- *подготовка* учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности,
- *освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;*
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

**Основные задачи** общего учебного процесса образовательной :

- формирование общеучебных умений: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;
- формирование понятий существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;

- формирование умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- формирование понятий "команда", "исполнитель", "алгоритм" и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;
- привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в начальном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, мы полагаем, что в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики *работы на компьютере*.

Рассматривая два направления пропедевтического изучения информатики – развитие логического и алгоритмического, с одной стороны, и освоение практики работы на компьютере, с другой, можно заметить их расхождение по нескольким характеристикам, связанным с организацией учебного процесса.

*Уроки, нацеленные на освоение работы на компьютере:*

- требуют обязательного наличия компьютеров;
- могут проводиться учителем начальных классов, учителем технологии или учителем информатики.

*Уроки, нацеленные на развитие логического и алгоритмического мышления школьников:*

- не требуют обязательного наличия компьютеров;
- проводятся преимущественно учителем начальной школы, что создаёт предпосылки для переноса освоенных умственных действий на изучение других предметов.

Столь различные характеристики оборудования класса и личности преподавателя позволяют предположить, что для разных школ могут быть оптимальными разные формы сочетания этих двух направлений подготовительного изучения информатики. Именно поэтому в предлагаемой программе рассматриваются два отдельных компонента: технологический и логико-алгоритмический. Предполагается, что оптимальное сочетание этих компонентов и определение их места в учебном процессе будут выполняться методистами и учителями.

### **Мест внеурочной деятельности в учебном плане**

Рабочая программа внеурочной деятельности общеинтеллектуального развития «Инфознайка» для 1 класса рассчитана на 60 учебных часов (2 час в неделю).

Рабочая программа внеурочной деятельности «Инфознайка» для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

## **1. Технологический компонент**

Освоение информационных и коммуникационных технологий направлено на достижение следующих **целей**:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

В качестве основных задач при изучении информационных и коммуникационных технологий ставится:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Внутренняя структура задач освоения информационных и коммуникационных технологий допускает модульную организацию программы.

Предлагается следующий **набор учебных модулей**:

1. Знакомство с компьютером.
2. Создание рисунков.
3. Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги).
4. Создание текстов.
5. Поиск информации.

Следует отметить, что при недостаточном количестве часов, отводимых в конкретной школе на изучение информационных технологий, методист или учитель принимает решение о выборе изучаемых модулей.

Учебные модули не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Изучение каждого модуля (кроме модуля «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

## **2. Логико-алгоритмический компонент.**

Данный компонент курса информатики и ИКТ в начальной школе предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений 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.

**Цели** изучения логико-алгоритмических основ информатики в начальной школе:

1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

- применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций «если ..., то ...», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то ...»;
- алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;

2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими. Несмотря на ознакомительный подход к данным понятиям и методам, по отношению к каждому из них предполагается обучение решению простейших типовых задач, включаемых в контрольный материал, т. е. акцент делается на развитии умения приложения даже самых скромных знаний;

3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Говоря об общеобразовательной ценности курса информатики, мы полагаем, что 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 не только помогает автоматизации действий (всё, что формализовано, может быть компьютеризовано), но и служит самому человеку для повышения ясности мышления в своей предметной области.

В курсе выделяются следующие разделы:

- описание объектов – атрибуты, структуры, классы;
- описание поведения объектов – процессы и алгоритмы;
- описание логических рассуждений – высказывания и схемы логического вывода;
- применение моделей (структурных и функциональных схем) для решения разного рода задач.

Материал этих разделов изучается на протяжении всего курса концентрически, так, что объём соответствующих понятий возрастает от класса к классу.

При изучении информатики за пределами начальной школы предполагается систематически развивать понятие структуры (множество, класс, иерархическая классификация), вырабатывать навыки применения различных средств (графов, таблиц, схем) для описания статической структуры объектов и структуры их поведения; развивать понятие алгоритма (циклы, ветвления) и его обобщение на основе понятия структуры; добиваться усвоения базисного аппарата формальной логики (операции «и», «или», «не», «если ..., то ...»), вырабатывать навыки использования этого аппарата для описания модели рассуждений.

## **Описание места учебного предмета в учебном плане.**

### **1. Технологический компонент**

Изучение технологического компонента возможно на уроках «Информатики и ИКТ» в часы, определяемые участниками образовательного процесса (региональный или школьный компонент), или на уроках по основным предметам начальной школы, проводимых с использованием компьютерной техники. При наиболее распространённом варианте организации размещения компьютерной техники – в компьютерных классах – освоение информационных и коммуникационных технологий может проходить во время компьютерных уроков.

Компьютерный урок может иметь постоянное место в расписании, но по своему наполнению разные компьютерные уроки могут быть отнесены к разным учебным предметам. Например, изучение модулей «Создание рисунков» или «Создание мультфильмов» может быть отнесено к компьютерным урокам по ИЗО, изучение модуля «Создание текстов» – к компьютерным урокам по русскому языку, работа с цифровыми образовательными ресурсами (ЦОР) по математике – к компьютерным урокам по математике и так далее. Углублённое освоение информационных и коммуникационных технологий может проходить на кружках и факультативах.

### **2. Логико-алгоритмический компонент.**

Логико-алгоритмический компонент относится к предметной области «Математика и информатика» и предназначен для изучения в часы, определяемые участниками образовательного процесса (региональный или школьный компонент), или на уроках математики (например, см. вариант «Математика и информатика» курса математики в Образовательной системе «Школа 2100»).

Начинать преподавание можно с 1, 2 или 3-го класса. Это зависит от возможностей школы. В то же время многолетний опыт преподавания курса (с 1994 г.) показал, что дети, начавшие изучение курса с 1-го класса, с большим удовольствием воспринимают уроки информатики, начинают лучше успевать по другим предметам и легче осваивают материал курса на следующих годах обучения.

## **Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета.**

### **1. Технологический компонент.**

Обучение творческому применению осваиваемых информационных и коммуникационных технологий позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Заложенный в основу изучения новых технологий выбор из предлагаемых жизненных ситуаций или возможность придумывать свою тематику жизненных ситуаций, завершающиеся созданием творческих работ с применением изучаемой технологии позволяет ориентировать учащихся на формирование:

- основ гражданской идентичности на базе чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,
- ценностей семьи и общества и их уважение,
- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей учебной деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе,
- целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.

## **2. Логико-алгоритмический компонент.**

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

Ориентация курса на осознание множественности моделей окружающей действительности позволяет формировать не только готовность открыто выразить и отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета.**

#### ***Личностные результаты***

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

#### ***Метапредметные результаты***

##### **1. Технологический компонент**

**Регулятивные универсальные учебные действия:**

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

**Познавательные универсальные учебные действия:**

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

**Коммуникативные универсальные учебные действия:**

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

##### **2. Логико-алгоритмический компонент**

**Регулятивные универсальные учебные действия:**

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

**Познавательные универсальные учебные действия:**

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

#### **Коммуникативные универсальные учебные действия:**

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

### ***Предметные результаты***

#### **1. Технологический компонент.**

##### **Модуль «Знакомство с компьютером».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны:*  
*знать*

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- уметь*
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

##### **Модуль «Создание рисунков».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

##### **Модуль «Создание рисунков».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

##### **Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны:*  
*знать*

- что такое полное имя файла;
- уметь*
- создавать папки (каталоги);
- удалять файлы и папки (каталоги);

- копировать файлы и папки (каталоги);
- перемещать файлы и папки (каталоги).

### **Модуль «Создание текстов».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться:

- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

### **Модуль «Поиск информации».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

## **2. Логико-алгоритмический компонент.**

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- находить лишний предмет в группе однородных;
- давать название группе однородных предметов;
- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, количество элементов и т. д.);
- находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова.

## **Содержание учебного предмета.**

### **1. Технологический компонент**

**Модуль «Знакомство с компьютером».** Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

**Модуль «Создание рисунков».** Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

**Модуль «Создание текстов».** Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых

редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

**Модуль «Поиск информации».** Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

## 2. Логико-алгоритмический компонент

**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 и составные части предметов.** Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам.

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

## Тематическое планирование основных познавательных результатов

### 1. Технологический компонент

Приводится помодульное тематическое планирование с условием использования конкретных компьютерных программ. Перечень операций, осваиваемых школьниками в других компьютерных программах, может отличаться от изложенного в данном планировании.

Тема	Число часов	Основные виды учебной деятельности учащихся
<b>Модуль «Знакомство с компьютером»</b>		
Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	11	<u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные

		действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать работу</u> программ.
<p><b>Модуль «Создание рисунков»</b> Компьютерная графика. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.</p>	5	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом,).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p><b>Модуль «Создание текстов»</b> Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры.</p>	8	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p><b>Модуль «Поиск информации»</b> Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), постоянная память компьютера сеть Интернет, Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы.</p>	3	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p>Выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

## 2. Логико-алгоритмический компонент

### Тематическое планирование уроков

№ п/п	Тема	Число часов	Основные виды учебной деятельности учащихся
<b><i>План действий и его описание</i></b>			
1-2 3-4 5-6 7-8 9-10 11	Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий. Проверочная работа	11	<u>Определять</u> последовательность событий. <u>Называть</u> последовательность простых знакомых действий; <u>находить</u> пропущенное действие в знакомой последовательности.
<b><i>Отличительные признаки и составные части предметов</i></b>			
12-13 14-15 16-17 18-19 20-21 22	Выделение признаков предметов . Узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Нахождение групп предметов по признакам. Проверочная работа	11	<u>Определять</u> значение признака (цвет, форма, размер, количество элементов и т. д.); <u>находить</u> предметы с одинаковым значением признака; <u>выявлять</u> закономерности в расположении фигур по значению одного признака. <u>Определять</u> и <u>называть</u> составные части предметов, группировать предметы по составным частям. <u>Определять</u> и <u>называть</u> действия предметов, группировать предметы по действиям. <u>Описывать</u> предметы через их признаки, составные части, действия. <u>Давать</u> название группе однородных предметов; <u>находить</u> лишний предмет в группе однородных; <u>называть</u> отличительные признаки предметов в группе с общим названием; <u>сравнивать</u> группы предметов по количеству; <u>ставить</u> в соответствие предметы из одной группы предметам из другой группы.
<b><i>Логические рассуждения</i></b>			
23-24. 25-26.	Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы.	11	<u>Отличать</u> заведомо ложные фразы; <u>называть</u> противоположные по смыслу

27.	Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов.		слова.
28 .	Высказывания и множества.		<u>Оценивать</u> простые высказывания как истинные или ложные.
29	Построение отрицания простых высказываний.		<u>Находить</u> на схеме в виде дерева предметы по нескольким свойствам.
30.	Проверочная работа		<u>Изображать</u> простые ситуации на схеме в виде графов. <u>Определять</u> количество сочетаний из небольшого числа предметов.

### Тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов
1	<i>План действий и его описание</i>	11
2	<i>Отличительные признаки и составные части предметов</i>	11
3	<i>Логические рассуждения</i>	11
	<b>Итого</b>	<b>33</b>

### Тематический план проверочных работ

Период обучения	Диагностический и практический материал
2 четверть	Проверочная работа по теме « <i>План действий и его описание</i> »
3 четверть	Проверочная работа по теме « <i>Отличительные признаки и составные части предметов</i> »
4 четверть	Проверочная работа по теме « <i>Логические рассуждения</i> »

### Формы и средства контроля

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всего курса информатики и информационных технологий в целом.

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются письменными контрольными или тестовыми заданиями.

**При тестировании** все верные ответы берутся за 100%, тогда отметка выставляется в соответствии с таблицей:

Процент выполнения задания	Отметка
95% и более	отлично
80-94% %	хорошо
66-79% %	удовлетворительно
менее 66%	неудовлетворительно

### Материально-техническое обеспечение учебного процесса

Программы	Авторская программа по информатике и ИКТ для четырехлетней начальной школы (Горячев А. В. Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2012)
Учебники	Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 1 класс. - М.: Баласс, 2014. Информатика в играх и задачах. 1-й класс.
Учебно-методическое обеспечение	Горячев, А. В. Методические рекомендации для учителя. - М.: Баласс, 2014 Справочники-практикумы (серии «Для школьников») Планирование к учебнику «Информатика в играх и задачах», 1 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др. ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/92710/?interface=teacher&amp;class=42&amp;subject=19">http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/92710/?interface=teacher&amp;class=42&amp;subject=19</a> )
Электронные ресурсы	«Мир информатики» Кирилла и Мефодия, Единая коллекция ЦОР <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/114376/?interface=pupil&amp;class=43&amp;subject=19">http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/114376/?interface=pupil&amp;class=43&amp;subject=19</a>

### **Аппаратные средства**

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Принтер
4. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
5. Сканер

### **Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Клавиатурный тренажер.
6. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
7. Система оптического распознавания текста.
8. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем)

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**кружка «Инфознайка» по информатике (внеурочная деятельность)**  
**1 класс**  
**2014 – 2015 учебный год**

№/п	Дата	Тема урока	Кол-во час	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
1.		Цвет предметов	1	<p><i>Игра «Назови цвет» (с мячом).</i> Учитель называет предмет, бросая мяч ученику. Ученик возвращает мяч учителю с ответом, какого цвета названный предмет.</p> <p><i>Игра «Что такого цвета?».</i> Учитель загадывает классу любой цвет и предлагает детям назвать как можно больше предметов этого цвета.</p> <p><i>Игра «Бывает - не бывает» (физпауза).</i> Учитель называет предмет из окружающего мира и цвет (например, фиолетовый арбуз, голубое небо и т. д.). Если предмета такого цвета в окружающем мире не бывает, ученики хлопают в ладоши. <i>Загадки. Загадки-шутки.</i></p>	Уметь определять цвет предметов, классифицировать предметы по их цвету	<p><b>Регулятивные:</b> выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации: умение работать с учебной книгой.</p> <p><b>Познавательные:</b> использовать общие приёмы решения задач: поиск информации в учебной книге.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> ставить вопросы, обращаться за помощью</p>	критическое отношение к информации и избирательность её восприятия	Мяч, предметы, картинки с предметами различных цветов
2.		Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена	1	Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. Правила работы на уроках с использованием компьютера	Уметь по внешнему виду догадываться о назначении устройств, имеющихся в классе	освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями	«Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1 -й год обучения - «Правила поведения в кабинете информатики»
3.		Форма предметов		Каждый предмет имеет свою форму. <i>Задание «Нарисуй фигуру».</i> Учитель поочередно вызывает учеников к доске, и каждый из них рисует одну геометрическую фигуру, которой еще нет на доске, и называет ее. Заканчивается игра в тот момент, когда на доске со-	Уметь определять форму предметов, классифицировать предметы по	<b>Регулятивные:</b> удерживать учебную задачу, применять установленные правила (определение порядка действий во временном отношении) в	<b>Научатся</b> ориентироваться в окружающем пространстве	Мяч, счетные палочки, тетрадь

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				берутся основные геометрические фигуры. Дети запоминают эти фигуры. <i>Игра «Назови форму» (с мячом).</i> Учитель называет предмет, бросая мяч ученику. Ученик возвращает мяч учителю с ответом, какой формы названный предмет. <i>Игра «Что такой формы?».</i> Учитель загадывает классу любую форму и предлагает детям назвать как можно больше предметов этой формы. <i>Игра «Бывает - не бывает» (физпауза).</i> Учитель называет предмет из окружающего мира и цвет (например, фиолетовый арбуз, голубое небо и т. д.). Если предмета такого цвета в окружающем мире не бывает, ученики хлопают в ладоши. <i>Работа с палочками. Загадки. Задачи-шутки</i>	форме	планировании способа решения. <b>Познавательные:</b> осуществлять рефлексию способов и условий действий. <b>Коммуникативные:</b> составлять вопросы, используя изученные на уроке понятия; обращаться за помощью, формулировать свои затруднения		
4.		Устройство ввода «мышь».		«Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1-й год обучения - «Применение компьютеров»	Отрабатывать навык по перемещению курсора мыши.	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Упражнение «Движение мышью» Игра «Спасение мяча»
5.		Размер предметов		<i>Игра «Кто большой?».</i> Дети должны на слух решить, какое животное является большим, а какое - маленьким. Учитель называет различных животных, а дети хлопают в ладоши, если животное большое, и не хлопают, если оно маленькое. <i>Задание «Вставь пропущенные слова».</i> Учитель говорит классу различные предложения, а дети хором вставляют пропущенные слова «большой» или «маленький». <i>Игра «Карлики - великаны» (физпауза).</i> По команде «карлики» дети приседают, по команде «великаны» - встают. Команды даются вразбивку и в	Выведение понятия размера предмета: большой, маленький, средний Сравнивать и классифицировать предметы по их размеру	<b>Регулятивные:</b> применять установленные правила в планировании способа решения: алгоритм сравнения двух групп предметов. <b>Познавательные:</b> использовать общие приёмы решения задач: установление разницы в количестве предметов путём взаимно-однозначного со-	<b>Научатся:</b> сравнивать группы предметов, наблюдать, делать выводы, приводить примеры	Мяч, игра «Кто большой?», «Карлики-Великаны»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				разном темпе. <i>Игра «Говори наоборот» (с мячом).</i> Учитель кидает ученику мяч, называя какой-либо параметр размера, ученик возвращает его учителю с противоположным ответом. <i>Загадки. Задачи-шутки. Пословицы.</i>		ответствия или с помощью счёта. <b>Коммуникативные:</b> ставить вопросы, обращаться за помощью		
6.		Использование главной кнопки мыши		«Мир информатики» от Кирилла и Мефодия -1-й год обучения - «Компьютер и его основные устройства»	Отрабатывать навык работы с основной кнопкой мыши	Адекватная мотивация учебной деятельности, учебные и познавательные мотивы, самоопределение	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Анимация «Назначение кнопок мыши» Игра «Раскраска»
7.		Название предметов		<i>Повторение.</i> Любая игра по предыдущей теме. – Мы изучили цвет, форму и размер предметов. Каждый предмет еще имеет свое название. <i>Игра «Дай название предмету».</i> Учитель показывает предмет, а дети дают ему на звание. Предмет может иметь общее название, которое обозначает целую группу предметов. <i>Игра «Рыба, птица, зверь...».</i> Учитель ходит с мячом по классу и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица...». На последнем слове он бросает ученику мяч (или указывает на какого-либо ученика), а ученик должен быстро назвать животное (в данном случае какую-либо птицу). Названия животных не должны повторяться. Затем считалка возобновляется: рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь... Ученик называет какого-либо зверя и т. д. <i>Игра «Цветок, дерево, фрукт, овощ...».</i> Проводится аналогично предыдущей игре. <i>Игра «Найди лишнее» (физпауза).</i> Учитель договаривается с классом, какие предметы он будет перечислять (например, овощи). Если учитель называет правильный предмет, дети	Выведение понятия «общее название» для группы предметов Уметь обобщать и классифицировать предметы по их общему признаку	<b>Регулятивные:</b> составлять план и последовательность действий при определении разницы количества предметов, адекватно использовать речь для регуляции своих действий. <b>Познавательные:</b> использовать общие приёмы решения задач (алгоритм попарного соотнесения двух групп предметов). <b>Коммуникативные:</b> ставить вопросы «На сколько...?», обращаться за помощью	<b>Научатся:</b> сравнивать группы предметов «меньше - больше» и на сколько; наблюдать, прогнозировать и делать выводы; приводить примеры	Картинки, мяч, тетрадь

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				<p>сидят спокойно, и хлопают в ладоши, если предмет назван неправильно. <i>Задание «Дай общее название».</i></p> <p>1. Учитель показывает картинки с однородными предметами. Дети дают этим предметам общее название.</p> <p>2. Учитель находит в классе группу однородных предметов и указывает на них. Дети должны дать им общее название.</p> <p>3. Учитель устно перечисляет однородные предметы, а ученики быстро придумывают обобщенное название.</p> <p><i>Задание «Продолжи ряд».</i></p> <p>Учитель называет ряд однородных предметов. Дети определяют их общее название, дополняют этот ряд предметами, соответствующими общему названию.</p> <p><i>Загадки. Задачи-шутки.</i></p>				
8.		Использование второй кнопки мыши		«Мир информатики» от Кирилла и Мефодия -1-й год обучения - «Клавиатура, работа на клавиатуре	Отрабатывать навык работы с контекстным меню	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Анимация «Вспомогательная кнопка мыши» Игра «Уборка комнаты» Игра «Раскраска с помощью контекстного меню»
9.		Признаки предметов		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. Задание «Опиши предмет». Учитель показывает детям различные предметы, а дети самостоятельно описывают признаки предметов. Задание «Сравни предметы». Дети сравнивают какие-либо предметы, отличающиеся двумя или большим количеством признаков. Игра «Угадай предмет» (физпауза: кто первый угадал -	Знать понятие признаков предметов. Уметь описывать и определять предметы через их признаки	Регулятивные: ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем. Познавательные: ориентироваться в разнообразии способов решения задач: уравнивание двух групп	Научатся: сравнивать и выяснять, на сколько в одной группе предметов больше или меньше, чем в другой; приводить примеры	Резиновый мяч, круглый воздушный шарик однотонного цвета  Компьютерная

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				встает). Учитель подробно описывает какой-либо предмет (только признаками), а ученики отгадывают его. Игра «Бывает - не бывает» (физпауза). Учитель называет предмет из окружающего мира и цвет (например, фиолетовый арбуз, голубое небо и т. д.). Если предмета такого цвета в окружающем мире не бывает, ученики хлопают в ладоши. Загадки. Задачи-шутки.		предметов. Коммуникативные: ставить вопросы «Насколько...?», «Как сделать равными?», обращаться за помощью, формулировать свои затруднения		поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия -1-й год обучения - «Графика»
10.		Перетаскивание с помощью мыши		Левая клавиша мыши, движение мышки с нажатой левой клавишей	Отрабатывать навык перетаскивания графических объектов и условных объектов	Регулятивные: выработать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, навыки сотрудничества в разных ситуациях. Познавательные: самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем различного характера: сравнение, уравнивание групп предметов, пространственные и временные представления. Коммуникативные: ставить вопросы, используя изученные понятия, обращаться за помощью, уметь работать в парах	Научатся: уравнивать предметы; сравнивать группы предметов; применять усвоенные практические навыки	Анимация «Операция перетаскивания» Игра «Пазл» Игра «Музыкальные кирпичики»
11.		Состав предметов		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. – Мы рассматривали различные	Знать понятие составных частей	использование средств информационных и коммуникационных	осмысление мотивов своих действий при	Шариковая ручка с колпачком,

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				<p>предметы и описывали их признаки. Теперь будем говорить о том, из чего состоит предмет (называть его составные части). Есть предметы простые, а есть сложные, у них много составных частей. Будем описывать и определять предметы через их составные части. Задание «Из чего состоит предмет».</p> <p>1. Учитель показывает предмет, а ученики перечисляют, из чего он состоит.</p> <p>2. Дети представляют себе называемый предмет и перечисляют его составные части.</p> <p>Игра «Угадай предмет» (физпауза: кто первый угадал - встает). Учитель подробно описывает какой-либо предмет (перечисляя признаки и составные части), а ученики отгадывают его. Игра «Найди отличия».</p> <p>Учитель задает пару предметов с общим названием, дети находят между ними отличия. Загадки. Задачи-шутки</p>	предметов. Уметь описывать и определять предметы через их составные части	технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	выполнении заданий	кисточка, любая книга
12.		Рисование с помощью мыши		Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов	Отрабатывать навык рисования линий	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.	Игра «Освобождение колобка» Игра «Нарисуй так же»
13.		<b>Контрольная работа «Отличительные признаки предметов»</b>		Предмет. Цвет предметов. Форма предметов. Размер предметов. Названия предметов. Признаки предметов. Игра «Бывает - не бывает» (физпауза). Учитель называет предмет из окружающего мира и цвет (например, фиолетовый арбуз, голубое небо и т. д.).	Уметь находить особенные черты в группе предметов с общим	Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу: раскрытие понятия о натуральном ряде чисел; применять установленные правила	Научатся: слушать, запоминать, записывать, соотносить цифру с числом предметов; приводить примеры; сравни-	Бланки контрольных работ

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				Если предмета такого цвета в окружающем мире не бывает, ученики хлопают в ладоши.	названием	в планировании способа решения: счет предметов по одному, парами. Познавательные: использовать общие приёмы решения задач: случаи образования чисел первого пятка, установление порядкового номера объекта, раскрытие связей между числами, введение понятий «много», «один». Коммуникативные: задавать вопросы, слушать собеседника, адекватно оценивать собственное поведение, поведение окружающих; оказывать в сотрудничестве взаимопомощь	вать предметы по размерам;	
14.		Движущиеся графические объекты		Мир информатики» от Кирилла и Мефодия -1-й год обучения - «Конструирование»	Отрабатывать навык клика на движущихся объектах	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Анимация «Мышь помогает играть» Тренажер «Ловим пузырьки»
15.		Разбор контрольной работы		Подведение итогов контрольной работы 1. Любая любимая детьми игра по предыдущим темам. Выполнение заданий в тетради. Задание «Нарисуй то, чего не бывает». На чистых листах бумаги, дети рисуют всевозможные небылицы, то, чего на свете не бывает. Игра «Назови пару» (с	Разобрать характерные ошибки в контрольной работе Уметь выполнять задания,	Регулятивные: соотносить правильность выбора, выполнения и результата действия с требованием конкретной задачи:	Научатся видеть и строить в тетради геометрические фигуры: точки, прямые, кривые, отрезки, ломаные, вершины	Бланки контрольных работ, чистые листы бумаги

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				мячом). Учитель бросает ученику мяч, называя животного, а ученик возвращает учителю мяч, называя пару для этого животного. Загадки. Задачи-шутки.	аналогичные контрольным	совершенствование навыков счета, сравнения групп предметов, освоение состава числа 3. Познавательные: использовать общие приёмы решения задач: установление порядкового номера объекта. Коммуникативные: ставить вопросы по картинке		
16.		Двойной клик		Тренажер «Двойной клик» для закрепления навыка распознавать ссылки, открывающиеся одинарным кликом и имена файлов, открывающиеся двойным кликом	Отрабатывать навык двойного клика	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Анимация «Двойной клик»
17.		Повторение		Любая игра по предыдущим темам. Выполнение заданий в тетради. Загадки. Задачи-шутки.	Знать пройденный материал	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Мяч, принадлежности для игр
18.		Стандартные элементы интерфейса		Проект «Осенний дворик». Изготовление графического изображения (осенней картины) с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора	Отрабатывать навык использования стандартных элементов	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Тренажер «Внешний вид»
19.		Понятия «равно», «не равно»		Учитель на наглядном материале объясняет понятия «столько же», «равно», «не равно». Игра «Покажем столько же». Учитель показывает различное число	Знать понятия «столько же», «равно», «не равно»	Регулятивные: сличать способ действия: накопление опыта в использовании элементов	Научатся: устанавливать про-странственные отношения «больше»,	5 красных карандашей, 5 синих карандашей

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				карандашей, а дети называют столько же счетных палочек. Игра «Ночь». Дети закрывают глаза, опускают голову на руку, лежащую на парте. Вторая рука поднята вверх. Учитель хлопает в ладоши несколько раз. Дети, не открывая глаз и не поднимая головы, должны показать на пальцах, сколько раз хлопнул учитель. Игра «Прыгни столько же» (физпауза). Учитель предлагает всем детям встать и прыгнуть столько же раз: - сколько хвостов у кота; - сколько рук у человека и т. п. Задачи. Загадки. Задачи-шутки.	Уметь сравнивать группы предметов по количеству	символики. Познавательные: узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием данного урока. Коммуникативные: формулировать свои затруднения, свою собственную позицию	«меньше», «равно»;сравнивать пары чисел; записывать и читать, используя математические термины	
20.		Использование прокрутки		«Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1-й год обучения - «Раскрашивание компьютерных рисунков»	Отрабатывать навык прокрутки	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Тренажер «Охота за жемчугом»
21.		Отношения «больше» и «меньше»		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. Учитель на наглядном материале объясняет понятия «больше» и «меньше». Игра «Прыгни больше (меньше)» (физпауза). Ученики встают, и учитель предлагает всем прыгнуть больше трех раз. После того как все ученики попрыгают, выясняют, кто сколько раз прыгнул. Учитель объясняет, почему нельзя было прыгнуть 1, 2, 3 раза. Игра повторяется с разными заданиями. Игра «Угадай-ка». Учитель задумывает число. Вызванный ученик говорит (предполагает), какое число задумано. Учитель отвечает, что его число больше (или меньше) названного. Игра повторяется, пока дети не отгадают число.	Знать понятия «больше» и «меньше» Уметь сравнивать группы предметов по количеству	Регулятивные: сличать способ действия: накопление опыта в использовании элементов символики. Познавательные: узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием данного урока. Коммуникативные: формулировать свои затруднения, свою собственную позицию	Научатся:сравнивать пары чисел; записывать и читать, используя математические термины; слушать учителя, одноклассников; делать выводы о равенствах и неравенствах	Тетрадь, игра «Прыгни больше (меньше)»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				Задание «Закончи предложение». Учитель читает предложение, а ученики хором его заканчивают. (Например: Маше 6 лет, а Мише 7 лет, значит, Маше лет .. (меньше) и т. п.). Задачи. Загадки. Задачи-шутки. Пословицы и поговорки				
22.		Использование колеса мыши		Тренажер «Нырлящик» для закрепления навыка распознавать ссылки, открываемые одинарным кликом и имена файлов, открываемые двойным кликом	Отрабатывать навык с колесом мыши и прокрутки с использованием колеса	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Игра «Подъемный кран»
23.		Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. Игра «Зарядка» (физпауза). Учитель просит детей встать и выполнить те упражнения, которые он попросит. Эти упражнения должны содержать слова «вверх», «вниз», «влево», «вправо» и т. п. Задания: 1. «Нарисуй сверху (снизу)». Классная доска делится пополам горизонтальной линией на 2 части: верхнюю и нижнюю. Ученики, вызванные по очереди, рисуют простейшие предметы, задаваемые учителем сверху (или снизу) от этой линии. 2. «Нарисуй справа (слева)». Классная доска делится пополам вертикальной линией на две части: правую и левую. Ученики, вызванные по очереди, рисуют простейшие предметы, задаваемые учителем, справа (или слева) от этой линии. Игра «Назови соседа» (с мячом). Учитель кидает ученику мяч, произнося слово «слева» (или «справа»), а ученик возвращает учителю мяч, называя своего соседа (слева или справа). Игра должна	Изучить понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево» Уметь пользоваться этими понятиями	Регулятивные: применять установленные правила в планировании способа решения: пошаговый контроль правильности и полноты выполнения алгоритма арифметического действия, плана решения задачи. Познавательные: узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием предмета: анализ и разрешение житейских ситуаций, Коммуникативные: задавать вопросы, просить о помощи одноклассников, учителя, формулировать свои затруднения	Научатся: находить и распознавать геометрические фигуры; делать выводы	Счетные палочки, игра «Зарядка»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				происходить в быстром темпе. Упражнения со счетными палочками. Изучение римских цифр. Загадки. Задачи-шутки.				
24.		Устройство ввода «клавиатура» Группы клавиш и их назначение		Группы клавиш и их назначение	Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков.	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Анимация «Группы клавиш и их назначение».
25.		Действия предметов		<p>Повторение. Любая игра по предыдущей теме – Мы рассматривали различные предметы, изучали их признаки (свойства), их составные части; описывали предметы, объясняя, какой это предмет и из чего он состоит. Будем изучать действия предметов (что они умеют делать или что с ними можно делать). Игра «Назови действия» (с мячом).</p> <p>Учитель кидает ученику мяч, называя предмет, а ученик возвращает учителю мяч, называя одно действие предмета (что он сам делает, или то, что с ним делают).</p> <p>Игра «Бывает - не бывает» (физпауза). Учитель задает предмет и его действие. Ученики сидят, если такое бывает, и хлопают в ладоши, если такого не бывает.</p> <p>Задание «Опиши предмет». Учитель показывает детям предметы (или их изображение на картинках), а дети описывают предмет по плану:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какой он: его признаки, свойства (какого цвета, формы, размера, материала, веса, вкуса, запаха и т. п.).</li> <li>2. Из чего состоит: его составные части.</li> <li>3. Его действия - что он делает или что с</li> </ol>	<p>Уметь определять и называть действия предметов</p> <p>Уметь обобщать и классифицировать предметы</p>	<p>Регулятивное: формировать умение работать в группе: конструирование моделей геометрических фигур по образцу, описанию, рисунку.</p> <p>Познавательные: развивать первоначальное умение практического исследования математических объектов: распознавание, название геометрических фигур, создание моделей.</p> <p>Коммуникативные: задавать вопросы, просить о помощи одноклассников, учителя, формулировать свои затруднения</p>	<p>Научатся: записывать результат сравнения чисел, используя соответствующие знаки; называть состав числа; сравнивать пары чисел</p>	<p>Мяч, предметы, картинки, у которых удобно назвать какое-либо действие</p>

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				<p>ним делают. Задание «Угадай предмет». Учитель описывает предмет по предыдущему плану, а дети угадывают его. Игра «Лишнее действие» (физпауза). Учитель называет предмет (или живое существо) и начинает перечислять его действия. Если предмет это действие выполняет, ученики сидят спокойно, если не выполняет - хлопают в ладоши. Загадки. Задачи-шутки.</p> <p>Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1-й год обучения - «Раскрашивание компьютерных рисунков»</p>				
26.		Клавиатурный тренажер		Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Освоение клавиатуры: набор несложных слов вразной, любыми пальцами	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	Анимация «Положение рук. Привязка клавиш к пальцам»
27.		Последовательность событий		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. Игра «Кем (чем) будет?». Игра заключается в том, чтобы ответить на	Подготовить к введению понятия	Регулятивные: применять установленные правила в	Научатся: образовывать числа первого десятка при-	Тетрадь, игра «Кто (чем) будет?..»,

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				вопрос, кем (чем) будет предмет. Важно подчеркнуть невозможность обратного превращения. Игра «Кем (чем) был?». Игра заключается в том, чтобы ответить на вопрос, кем (чем) был предмет раньше. Задание «Придумай продолжение». Учитель говорит предложение, описывающее какое-либо событие, а дети придумывают предложение, которое описывает следующее событие (продолжение). Действия должны вытекать одно из другого. Задание «Расскажи сказку». Учитель предлагает детям вспомнить и рассказать сказки: «Курочка Ряба», «Красная шапочка», «Три поросенка». Каждый ученик произносит 1-2 предложения, далее продолжает следующий ученик. Игра «Ухо - нос». По команде «ухо» дети берутся за свое ухо, по команде «нос» - за нос. Учитель тоже выполняет вместе с детьми действия по команде, но через некоторое время начинает «делать ошибки». Команды даются вразбивку и в разном темпе. Загадки. Задачи-шутки	«алгоритм» Уметь определять последовательность событий	планировании способа решения: пошаговый контроль правильности и полноты выполнения алгоритма построения геометрической фигуры. Познавательные: узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием предмета: обнаружение моделей геометрических фигур в окружающем. Коммуникативные: оказывать в сотрудничестве взаимопомощь при поиске нужной информации	бавлением 1; измерять длину отрезков; сравнивать пары чисел	« И мы!»
28.		Клавиатурный тренажер		Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Освоение клавиатуры – правая и левая рука	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной	Тренажер «Набор символов правой и левой рукой» <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0ea12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0ea12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?</a>

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
							среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	
29.		Порядок действий <b>Контрольная работа «План действий и его описание»</b>		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. Игра «Выполни задание» («Робот»). Действия предметов. Понятия «равно», «не равно». Отношения «больше» и «меньше». Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Действия предметов. Последовательность событий. Порядок действий	Подготовить к введению понятия «алгоритм» Уметь определять порядок действий	Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу: способность проводить сравнение чисел, соотносить части. Познавательные: узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности: моделирование ситуаций, требующих сравнения предметов по количеству. Коммуникативные: ставить вопросы, обращаться за помощью; формулировать собственное мнение и позицию	Научатся называть компоненты и результат сложения при чтении	Бланки контрольных работ, конфета в бумажной обертке
30.		Клавиатурный тренажер		Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Освоение клавиатуры – набор осмысленных фраз	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование	Тренажер «Набор символов обеими руками»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
						текстовой информации с клавиатуры.	чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	
31.		Разбор контрольной работы		Подведение итогов контрольной работы 2. Любая любимая детьми игра по предыдущим темам. Выполнение заданий в тетради. Игра «Зарядка» (физпауза). Учитель просит детей встать и выполнять те упражнения, которые он попросит. Эти упражнения должны содержать слова «вверх», «вниз», «влево», «вправо» и т. п. Проект «Новогодняя открытка». Изготовление графического изображения (новогодней открытки) с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора. Игра «Бывает - не бывает» (физпауза). Учитель называет предмет и его действие. Ученики сидят, если такое бывает, и хлопают в ладоши, если такого не бывает. Загадки. Задачи-шутки	Разобрать характерные ошибки в контрольной работе Отработать и закрепить приобретенные знания и умения	Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу, применять установленные правила в планировании способа решения: исследование ситуаций, требующих сравнения чисел (на основе сравнения двух соответствующих групп предметов). Познавательные: использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач; создавать	Научатся: правильно читать и слушать задачи; представлять ситуации, описанные в задаче; выделять условие задачи, ее вопрос	Чистые бланки контрольных работ
32.		Клавиатурный тренажер		Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Освоение клавиатуры с использованием Shift	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,	Тренажер «Набор символов обеими руками» <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54cc1-da49-4ae2-87b6-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54cc1-da49-4ae2-87b6-</a>

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
						навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	00cc0535ee5d/?)
33.		Повторение		Любая любимая детьми игра по предыдущим темам. Выполнение заданий в тетради.	Знать пройденный материал Уметь применять приобретенные навыки и умения	Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу, применять установленные правила в планировании способа решения: исследование ситуаций, требующих сравнения чисел (на основе сравнения двух соответствующих групп предметов). Познавательные: использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач; создавать	Научатся: правильно читать и слушать задачи; представлять ситуации, описанные в задаче; выделять условие задачи, ее вопрос	Тетрадь, игра «Бывает – не бывает»
34.		Группа функциональных клавиш		Группы клавиш и их назначение	Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков.	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий	Анимация «Функциональные клавиши»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
35.		Цифры		<p>Задание «Придумай пример». На каждую цифру от 0 до 9 ученики придумывают пример: чего на свете 0, 1, 2, и т. д. Игра «Убираем цифры». Учитель задает задачу про цифры от 0 до 9, написанные на доске, а каждый вызванный ученик стирает с доски ту цифру, о которой идет речь Игра «Следующее число» (с мячом). Следующее число - это число, стоящее сразу за названным, оно больше заданного числа на 1. Учитель кидает ученику мяч, называя какое-либо число. Ученик возвращает мяч учителю и называет следующее число.</p> <p>Игра «Предыдущее число» (с мячом). Предыдущее число - это число, которое стоит перед названным числом, оно меньше заданного числа на 1. Учитель кидает ученику мяч, называя какое-либо число. Ученик возвращает мяч учителю и называет предыдущее число.</p> <p>Игра «Прыгни больше (меньше)» (физпауза). Ученики встают, а учитель предлагает всем ученикам прыгнуть больше трех раз. После того как все ученики попрыгают, выясняют, кто сколько раз прыгнул. Учитель объясняет, почему нельзя было прыгнуть 1,2,3 раза. Игра повторяется с разными заданиями. Игра «Угадай-ка» (от 0 до 9). Учитель задумывает число. Вызванный ученик говорит (предполагает), какое число задумано. Учитель отвечает, что его число больше (или меньше) названного. Игра повторяется, пока дети не отгадают задуманное число. Загадки. Задачи-шутки. Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1-й год обучения -</p>	<p>Знать порядок следования чисел натурального ряда</p> <p>Уметь сравнивать числа</p>	<p>Регулятивные: преобразовывать практическую задачу в познавательную: разрешать житейские ситуации, требующие умения находить геометрические величины (планировка, разметка); конструировать модели.</p> <p>Познавательные: использовать общие приёмы решения задач: обнаружение моделей геометрических фигур в окружающем; описывать свойства геометрических фигур.</p> <p>Коммуникативные: ставить вопросы, обращаться за помощью</p>	<p>Научатся: правильно читать и слушать задачи; представлять ситуации, описанные в задаче; выделять условие задачи, ее вопрос</p>	<p>Счетные палочки (10 штук), мяч</p>

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				«Раскрашивание компьютерных рисунков»				
36.		Клавиши управления курсором		Клавиши вверх, вниз, влево, вправо Игра «Освобождение Колобка -2»	Отрабатывать навык использования клавиш перемещения курсора	использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач	Развитие умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности.	Анимация «Блок клавиш управления курсором»
37.		Возрастание, убывание		Повторение. Любая игра по предыдущей теме. Игра «Убираем цифры». Учитель дает задачу про цифры от 0 до 9, написанные на доске, а каждый вызванный ученик стирает с доски ту цифру, о которой идет речь. Игра «Расставь по возрастанию». Возрастание - это когда на первом месте стоит самая маленькая цифра, а затем больше, потом еще больше и т. д. Учитель вызывает к доске учеников и раздает им цифры (от 0 до 9) в произвольном порядке, а ученики встают в порядке их возрастания. Игра «Расставь по убыванию». Убывание - это когда на первом месте стоит самая большая цифра, а затем - меньше, потом еще меньше и т. д. Учитель вызывает к доске учеников и раздает им цифры (от 0 до 9) в произвольном порядке, а ученики встают в порядке их убывания. Игра «Расставь по	Уметь сравнивать числа Уметь записывать числа в порядке возрастания и убывания	Регулятивные: определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учетом конечного результата: планирование хода решения задачи, выполнение заданий на вычисление, сравнение. Познавательные: использовать общие приемы решения задач: применение анализа, сравнения, обобщения для упорядочения, установления закономерностей на основе математических фактов, создание и	Научатся: правильно читать и слушать задачи; представлять ситуации, описанные в задаче; выделять условие задачи, ее вопрос	Счетные палочки, отдельные карточки с цифрами от 0 до 9

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				росту». Учитель просит детей расставить игрушки по росту. Игра «Прыгни больше..., но меньше...» (фюпауза). Ученики встают, а учитель предлагает всем ученикам прыгнуть больше 3 раз, но меньше 7. После того как все ученики попрыгают, выясняет, кто сколько раз прыгнул. Учитель объясняет, почему нельзя было прыгнуть 1, 2, 3 и 7, 8 раз и т. д. Игра повторяется с разными заданиями. Игра «Угадай-ка» (от 0 до 9). Загадки. Задачи-шутки		применение моделей для решения задач. Коммуникативные: договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности		
38.		Слепой клавиатурный ввод		Упражнение «Отдели предложения»	Отрабатывать навык редактирования текста	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
39.		Множество и его элементы		Повторение. Любая игра из предыдущего урока. Игра «Рыба, птица, зверь...». Учитель ходит с мячом по классу и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица...». На последнем слове он бросает ученику мяч (или указывает на какого-либо ученика), а ученик должен быстро назвать животное (в данном случае какую-либо птицу). Названия не должны повторяться. Затем считалка возобновляется: рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь... Ученик называет какого-либо зверя и т. д. После этой игры учитель рисует на доске мешочек и записывает	Ввести понятие «множество» Знать понятие «элемент множества»	Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации: планирование хода решения задачи, выполнение заданий на усвоение последовательности чисел, на вычисление, сравнение. Познавательные: использовать общие приёмы решения задач:	Научатся: слушать, запоминать, записывать, запоминать структуру компонента	Мяч, картинки с общим названием

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				<p>всех названных зверей в него. В математике такую группу предметов (или живых существ) с общим названием и собранных вместе называют множеством. Все предметы из этого множества называют элементами этого множества. Можно собрать множества «Птицы», «Рыбы» и т. п. Игра «Назови множество». Учитель перечисляет ряд предметов, а ученики придумывают название этому множеству. Игра «Я знаю...». Учитель говорит фразу «Я знаю... (например, пять деревьев)». Вызванный ученик перечисляет пять деревьев и т. д. Игра «Найди лишнее» (физпауза). Учитель называет какое-либо множество и начинает перечислять его элементы. Ученики хлопают в ладоши, если какой-либо названный предмет не является элементом заданного множества. Загадки. Задачи-шутки. Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1 -й год обучения - «Множества»</p>		<p>применение анализа, сравнения, обобщения для упорядочения, установления закономерностей на основе математических фактов, создание и применение моделей для решения задач, составление числовых последовательностей. Коммуникативные: определять общую цель и пути ее достижения, осуществлять взаимный контроль</p>		
40.		Слепой клавиатурный ввод		Упражнение «Вставь пропущенные слова»	Отрабатывать навыки работы с выпадающим списком	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
41.		Способы задания		Повторение. Любая игра из предыдущего урока. Множество является заданным	Знать понятия «множество»	Регулятивные: выбирать действия в соответствии	Научатся: слушать, запоминать,	Мяч, тетрадь, игра «Я знаю...»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
		множеств		<p>(известным), если известны его элементы. Чтобы задать множество, можно просто перечислить все его элементы. Задание «Перечисли элементы множества».</p> <p>Учитель задает детям название множества, а ученики по очереди перечисляют его элементы. Учитель выбирает только множества с небольшим количеством элементов. Игра «Язнаю...». Игра «Назови множество». Учитель перечисляет ряд предметов, а ученики придумывают название этому множеству. Игра «Съедобное - несъедобное» (физпауза).</p> <p>Ученик ловит мяч, если названный учителем предмет съедобен, и не ловит - если предмет несъедобен. Игра «Найди лишнее» (физпауза). Учитель называет какое-либо множество и начинает перечислять его элементы. Ученики хлопают в ладоши, если какой-либо названный предмет не является элементом заданного множества. Загадки. Задачи-шутки.</p> <p>Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1 -й год обучения - «Графика»</p>	и «элемент множества»	<p>с поставленной задачей и условиями её реализации: планирование хода решения задачи, выполнение заданий на усвоение последовательности чисел, на вычисление, сравнение.</p> <p>Познавательные: использовать общие приёмы решения задач: применение анализа, сравнения, обобщения для упорядочения, установления закономерностей на основе математических фактов, создание и применение моделей для решения задач, составление числовых последовательностей.</p> <p>Коммуникативные: определять общую цель и пути ее достижения, осуществлять взаимный контроль</p>	записывать, запоминать структуру компонента	
42.		Слепой клавиатурный ввод		Анимация «Приемы работы с текстом».	Отрабатывать навык набора текста	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении	

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
							учебных заданий.	
43.		Сравнение множеств		<p>Повторение. Любая игра из предыдущего урока. Игра «Прыгни больше (меньше)» (физпауза). Ученики встают, а учитель предлагает всем ученикам прыгнуть больше 3 раз. После того как все ученики попрыгают, выясняют, кто сколько раз прыгнул. Учитель объясняет, почему нельзя было прыгнуть 1, 2, 3 раза. Игра повторяется с разными заданиями. Задание «Сравни множества».</p> <p>Учитель называет или показывает два множества, ученики называют, какое множество больше. Задание «Равны ли множества?». Равными называются множества, состоящие из одинакового числа одинаковых элементов. Загадки. Задачи-шутки</p>	<p>Уметь сравнивать множества по числу элементов их</p> <p>Ввести понятие равенства множеств</p>	<p>Регулятивные: преобразовывать практическую задачу в познавательную: разрешать житейские ситуации, требующие умения находить длину отрезка, строить отрезки заданной длины.</p> <p>Познавательные: осуществлять рефлексию способов и условий действий; контролировать и оценивать процесс и результат: чертить с помощью линейки отрезки заданной длины, конструировать отрезки разной и одинаковой длины (из спичек, палочек, проволоки).</p> <p>Коммуникативные: ставить вопросы, обращаться за помощью</p>	<p>Научатся: слушать, запоминать, решать задачи арифметическим способом; читать, используя математические термины</p>	<p>Фишки, пуговицы, мелкие предметы, 5 карандашей</p>
44.		Блок дополнительных цифровых клавиш		Анимация «Дополнительная цифровая клавиатура»	Отрабатывать навык использования цифровых клавиш	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	<p>Развитие познавательного интереса.</p> <p>Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.</p>	
45.		Отображение		Повторение. Любая игра из предыдущего	Знать понятие	Регулятивные: выбирать	Научатся: слушать,	Набор карточек

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
		множеств		<p>урока. Игра «Назови букву» (с мячом) (физпауза). Учитель кидает ученику мяч, называя какое-либо слово, а ученик возвращает учителю мяч, называя первую букву этого слова.</p> <p>Игра «Слово на букву...». Учитель из набора карточек со всеми буквами алфавита достает произвольно очередную букву, а дети придумывают слова, начинающиеся на эту букву. (Сделать вывод, что на буквы ы, ъ, ь нет слов.) Не всегда для каждого элемента одного множества можно подобрать соответствующий элемент другого множества. Игра «Слово, соберись».</p> <p>Учитель раздает детям карточки с буквами алфавита и называет слово, например, «стол». Дети выходят к доске и собирают это слово. Если заменить букву «о» на букву «у», получится слово «стул».</p> <p>Учитель дает различные пары слов для сравнения. Загадки. Задачи-шутки.</p> <p>Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1-й год обучения - «Конструирование»</p>	«отображение множеств» Уметь ставить в соответствие элементам одного множества элемент другого множества	действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации: составление по картинкам рассказов, рисование к ним схем, запись примеров, уравнивание неравных по числу предметов. Познавательные: использовать общие приёмы решения задач: применение анализа, сравнения, обобщения для упорядочения, установления закономерностей на основе математических фактов, создание и применение моделей для решения задач. Коммуникативные: координировать и принимать различные позиции во взаимодействии (работа в группе)	запоминать, решать задачи арифметическим способом; читать, используя математические термины	со всеми буквами алфавита
46.		Комбинированное мышление и клавиатуры при работе с интерфейсами		Упражнение «Выделение предметов по общим признакам»	Отрабатывать навык выделения объектов	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	Анимация «Приемы выделения вспомогательными клавишами «Ctrl» и «Shift»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
47.		Кодирование		<p>Повторение. Любая игра из предыдущего урока. Диктант по клеточкам. Игра «Выбираем капитана» (кодирование действий предметами) (физпауза). Корабль готов к отплытию, но надо выбрать капитана. Учитель договаривается с детьми о том, какое действие означает каждый из предлагаемых предметов. После этого дети встают и выполняют упражнения. Кто ошибается - садится на место. В конце игры остается один ученик, он и становится капитаном (а все остальные тоже «идут с ним в плавание»). Игра «Слово на букву...».</p> <p>Учитель показывает произвольную букву из алфавита, а дети на эту букву называют морские предметы (или явления). Загадки. Задачи-шутки</p>	<p>Знать понятия «кодирование» и «декодирование»</p> <p>Уметь ставить в соответствие предметам или действиям другие предметы или действия</p>	<p>Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу, применять установленные правила в планировании способа решения (запись и решение примеров с новым числом).</p> <p>Познавательные: строить рассуждения, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности</p> <p>Коммуникативные: задавать вопросы, слушать собеседника, адекватно оценивать собственное поведение, поведение окружающих, оказывать в сотрудничестве взаимопомощь</p>	<p>Научатся: слушать, запоминать, решать задачи арифметическим способом; читать, используя математические термины</p>	<p>Кубик с точечным делением (от 1 до 6), карточки с алфавитом</p>
48.		Операции копирования, перемещения		<p>Анимация «Комбинации клавиш для копирования и перемещения»</p>	<p>Отрабатывать навык копирования и перемещения</p>	<p>Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.</p>	<p>Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.</p>	
49.		Симметрия фигур		<p>Повторение. Любая игра из предыдущего урока. Игра «Зеркало» (физпауза). Ученики встают и повторяют все</p>	<p>Ввести понятие симметричности фигур</p>	<p>Регулятивные: формулировать и удерживать учебную задачу, применять</p>	<p>Научатся: сравнивать, наблюдать, делать выводы</p>	<p>Фигуры, имеющие (и не имеющие) оси симметрии</p>

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				<p>движения учителя в зеркальном отражении. Учитель напоминает детям, что в зеркале все становится «наоборот». Задание «Нарисуй симметричные фигуры» (на доске).</p> <p>Учитель слева рисует на доске «зеркало» (вертикальную прямую АБ), а затем поочередно рисует любые фигуры. Ученик справа рисует отраженную фигуру (если на доске нет клеточек, то расстояние определяется приблизительно). Учитель подводит итог, изменились ли в зеркале фигуры. Игра «Делай наоборот» (физпауза). Учитель дает различные задания, а дети выполняют «отраженные» действия. Задание «Есть ли ось симметрии?..».</p> <p>Учитель показывает фигуру, а ученики предполагают (верно или неверно) наличие у нее оси симметрии горизонтальной или вертикальной. Затем учитель проверяет их предположения, пытаясь сложить фигуру по предполагаемой оси. (Подвести итог, что не каждая фигура имеет ось симметрии.) Загадки. Задачи-шутки.</p> <p>Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1 -й год обучения - «Графика»</p>	Знать понятие оси симметрии	<p>установленные правила в планировании способа решения (запись и решение примеров с новым числом).</p> <p>Познавательные: строить рассуждения, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности</p> <p>Коммуникативные: задавать вопросы, слушать собеседника, адекватно оценивать собственное поведение, поведение окружающих, оказывать в сотрудничестве взаимопомощь</p>		
50.		Копирование и перемещение второй кнопкой мыши		Анимация «Копирование и перемещение второй кнопкой мыши»	Отрабатывать навык копирования и перемещения	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при	

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
							выполнении учебных заданий.	
51.		<b>Контрольная работа «Приемы построения и описание моделей»</b>		<p>Множество. Кодирование. Цифры. Возрастание, убывание. Множество и его элементы. Способы задания множеств. Сравнение множеств. Отображение множеств. Кодирование. Симметрия фигур.</p> <p>Задание «Сколько осей симметрии?».</p> <p>Учитель показывает фигуру, а ученики предполагают количество осей симметрии в ней. Затем учитель проверяет их предположения складыванием фигур по разным направлениям. (Подвести итог, что фигура может иметь 2 и больше осей симметрии.) Домашнее задание. Вырезать из бумаги фигуру, которая будет иметь 2 или больше осей симметрии</p>	<p>Знать предыдущую тему</p> <p>Уметь использовать приобретенные знания</p>	<p>Регулятивные: применять установленные правила в планировании способа решения.</p> <p>Познавательные: строить рассуждения; осуществлять рефлексию способов и условий действий; контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.</p> <p>Коммуникативные: адекватно оценивать собственное поведение, поведение окружающих, оказывать в сотрудничестве взаимопомощь</p>	<p>Научатся ориентироваться в окружающем пространстве</p>	<p>Геометрические фигуры, бланки контрольных работ</p>
52.		Операции копирования, перемещения и удаления		Игра «Раздели поровну»	Отрабатывать навык произведения копирования и перемещения объектов разными способами	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	<p>Развитие познавательного интереса.</p> <p>Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.</p>	
53.		Анализ контрольной работы		<p>Подведение итогов контрольной работы</p> <p>Выполнение заданий в тетради. Проект «Сказочный зоопарк».</p> <p>Изготовление графического изображения (сказочного зоопарка) с использованием</p>	<p>Уметь выполнять действия под диктовку учителя</p>	<p>Регулятивные: составлять план и последовательность действий.</p> <p>Познавательные:</p>	<p>Научатся: сравнивать группы предметов, наблюдать, делать выводы, приводить примеры</p>	<p>Лист цветной бумаги, ножницы, геометрические фигуры</p>

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора. Игра «Следующее (предыдущее) число» (с мячом). Учитель кидает ученику мяч, называя какое-либо число. Ученик возвращает учителю мяч и называет следующее (предыдущее) число. Игра «Расставь по возрастанию (убыванию)». Учитель вызывает к доске учеников и раздает им цифры (от 0 до 9) в произвольном порядке, а ученики встают в порядке их возрастания (убывания). Задание «Вычеркни лишнее слово». Учитель выписывает на доске ряд слов, а ученики находят лишнее и объясняют причину, по которой слово является лишним. Игра «Зеркало». Игра «Слово на букву...». Загадки. Задачи-шутки		ориентироваться в разнообразии способов решения задач (способы вычисления по частям, с помощью линейки). Коммуникативные: определять цели, функции участников, способы взаимодействия		
54.		Технологии работы с текстом		Анимация «Приемы работы с текстом»	Отрабатывать навык набора текста	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
55.		Отрицание		- Мы изучили свойства предметов, научились определять их и называть. Теперь для каждого свойства будем находить противоположное (или обратное) ему свойство. Игра «Говори наоборот» (с мячом). Учитель предлагает ученикам говорить «все наоборот». Учитель кидает мяч и называет какое-нибудь свойство, а ученик	Знать понятие «отрицание» Уметь называть противоположные по смыслу слова	Регулятивные: ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем («Что осталось непонятным?»). Познавательные: создавать модели и схемы для решения	Научатся: сравнивать и выяснять, на сколько в одной группе предметов больше или меньше, чем в другой; приводить примеры	Мяч, картинки с различными предметами

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				<p>возвращает учителю мяч и называет противоположное свойство. Задание «Найди противоположные свойства». Учитель показывает детям картинки с любимыми предметами. Ученики определяют какое-либо свойство этого предмета и называют противоположное ему свойство. Игра «Сделай наоборот».</p> <p>Учитель на доске рисует различные предметы и просит учеников нарисовать такие же, только короче или длиннее, больше или меньше. Но вызываемый ученик делает все наоборот. Игра «Говори наоборот».</p> <p>Ученики учатся использовать частицу «не». Учитель использует слова, для которых нельзя подобрать отрицание, не используя эту частицу. Игра «Съедобное - несъедобное» (физпауза). Дети спокойно сидят, если учитель называет съедобный предмет, и хлопают в ладоши, если названный учителем предмет - несъедобный. Игра «Найди себя».</p> <p>Учитель рисует на доске волшебный мешок. Загадки. Задачи-шутки</p>		<p>задач .</p> <p>Коммуникативные: формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество</p>		
56.		Слепой клавиатурный ввод		Упражнение «Диктант»	Отрабатывать навык набора текста	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
57.		Понятия «истина» и		Повторение. Любая игра из предыдущего урока.	Знать понятия «истина» и	Регулятивные: использовать речь для	Научатся: уравнивать предметы;	Картинки с изображением

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
		«ЛОЖЬ»		<p>Учитель показывает какой-либо предмет и называет любое его свойство, а ученики говорят, правду или неправду сказал учитель. «Правда» в математике называется «истина», а «неправда» - «ложь». Игра «Исправь ошибку».</p> <p>Учитель показывает детям картинки с изображениями различных предметов и дает им названия. Если название истинно, то ученики сидят спокойно, а если ложно - поднимают руку и дают истинное название. Игра «Дай истинное название».</p> <p>Учитель кидает мяч ученику и задает любые вопросы, а дети возвращают мяч учителю и дают на них правильные ответы. Игра «Истина - ложь». Учитель говорит ученикам предложения. Если то, о чем идет речь, - истина, то дети остаются сидеть за партами. Если данное предложение - ложь, дети встают со своих мест. Учитель чередует истинные и ложные предложения. Задание «Говори истину».</p> <p>Каждый ученик придумывает истинное высказывание. Задание «Говори ложь».</p> <p>Каждый ученик придумывает ложное высказывание. Загадки. Задачи-шутки.</p> <p>Компьютерная поддержка: программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1 -й год обучения - «Элементы логики. Суждение: истинное и ложное»</p>	«ложь» Отличать заведомо ложные фразы, высказывания	регуляции своего действия, адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок. Познавательные: создавать модели и схемы для решения задач (на сумму чисел). Коммуникативные: задавать вопросы, слушать собеседника, адекватно оценивать собственное поведение, поведение окружающих, оказывать в сотрудничестве взаимопомощь	сравнивать группы предметов; применять усвоенные практические навыки	различных предметов, геометрические фигуры
58.		Поиск объекта в тексте		Игра «Поиск фразы в тексте»	Отрабатывать навык поиска строки в тексте	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную	

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
							деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
59.		Понятие «дерево»		<p><i>Повторение.</i> Любая игра из предыдущего урока. <i>Игра «Выращивание дерева».</i> В математике схема, где начальная точка называется корнем, веточки, которые идут от него, называются ребрами, а точки на схеме - вершинами, называется деревом. <i>Игра «Найди на дереве...».</i></p> <p>Игра проводится на трех деревьях. Учитель называет предмет, описывая его свойства (отмеченные на деревьях), а вызванный ученик находит его и обводит. <i>Задание «Составь вопрос, требующий ответа «да» или «нет»».</i></p> <p>Учитель объясняет детям, что есть вопросы, на которые достаточно ответить только «да» или «нет». Учитель задает детям вопросы, а вызванные ученики на них отвечают.</p> <p><i>Задание «Составь вопрос, на который нельзя ответить «да» или «нет»».</i></p> <p>Учитель объясняет детям, что есть вопросы, на которые нельзя ответить «да» или «нет». Учитель задает детям вопросы, а вызванные ученики на них отвечают.</p> <p><i>Загадки. Задачи-шутки.</i> <i>Компьютерная поддержка:</i> программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1 -й год обу-</p>	Знать понятие «дерево» Уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам	<b>Регулятивные:</b> преобразовывать практическую задачу в познавательную <b>Познавательные:</b> обрабатывать информацию (определение основной и второстепенной информации; запись); выделять существенные признаки каждого компонента задачи. <b>Коммуникативные:</b> ставить вопросы, обращаться за помощью, координировать и принимать различные позиции во взаимодействии	<b>Научатся:</b> слушать, запоминать, записывать, соотносить цифру с числом предметов; приводить примеры; сравнивать предметы по размерам;	Тетрадь, игра «Найди на дереве»

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
				чения - «Раскрашивание компьютерных рисунков»				
60.		Проект «Мое имя»		Тренажер «Тренировка набора символов».	Отрабатывают навык набора текста	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
61.		Графы		<p><i>Повторение.</i></p> <p>Любая игра из предыдущего урока.</p> <p>- Будем изучать еще один вид схем, который называется графом. Граф имеет вершины (точки), соединенные ребрами (отрезками, линиями), и две вершины могут быть соединены несколькими ребрами.</p> <p><i>Задание «Сосчитай пути». Игра «Сколько путей?». Игра «Составь меню». Загадки. Задачи-шутки</i></p>	Познакомит с понятием «граф»	<p><b>Регулятивные:</b> преобразовывать практическую задачу в познавательную</p> <p><b>Познавательные:</b> обрабатывать информацию (определение основной и второстепенной информации; запись); выделять существенные признаки каждого компонента задачи.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> ставить вопросы, обращаться за помощью, координировать и принимать различные позиции во взаимодействии</p>	<b>Научатся:</b> сравнивать, наблюдать, делать выводы	Тетрадь, игра «Сколько путей»
62.		Проект «Моя семья»		Тренажер «Тренировка набора символов».	Отрабатывают навык			

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно-методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
					набора текста			
63.		Комбинаторика <b>Контрольная работа «Логические модели»</b>		<i>Высказывание. Графы.</i> Отрицание. Понятия «истина» и «ложь». Понятие «дерево». Графы. Комбинаторика. <i>Игра «Угадай, сколько фишек в каждой руке?».</i> <i>Игра «Займи домик»</i>	Уметь решать задачи комбинаторного типа	<b>Регулятивные:</b> составлять план и последовательность действий; адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности. <b>Познавательные:</b> анализировать информацию; передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами). <b>Коммуникативные:</b> ставить вопросы, формулировать свои затруднения, строить понятные для партнёра высказывания, строить монологическое высказывание	<b>Научатся:</b> сравнивать группы предметов, наблюдать, делать выводы, приводить примеры	Бланки контрольных работ, 10 фишек, монет
64.		Проект «Мои друзья»		Правила ввода букв, удаления символов Знание расположения русских букв на клавиатуре.	Отрабатывать навык набора текста	Устанавливают рабочие отношения, учатся эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации.	оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и	Тренажер «Тренировка набора символов».

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
							доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.	
65.		Анализ контрольной работы Логические задачи		<p><i>Подведение итогов контрольной работы 4. Выполнение заданий в тетради.</i></p> <p><i>Игра «Угадай, сколько фишек в каждой руке?». Загадки. Задачи-шутки. Проект «Ура, каникулы!».</i></p> <p>Изготовление при помощи компьютерного ресурса изображения фантазий на тему предстоящих летних каникул составлением его из готовых частей</p>	Отработать и закрепить приобретенные знания и умения	<p><b>Регулятивные:</b> формулировать и удерживать учебную задачу, применять установленные правила в планировании способа решения.</p> <p><b>Познавательные:</b> устанавливать аналогии, причинно-следственные связи; строить рассуждения.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> задавать вопросы, слушать собеседника, адекватно оценивать собственное поведение, поведение окружающих, оказывать в сотрудничестве взаимопомощь</p>	<p><b>Научатся:</b> сравнивать группы предметов «меньше - больше» и на сколько; наблюдать, проговаривать и делать выводы; приводить примеры</p>	Игра «Карлики-Великаны», «угадай предмет»
66.		Проект «Я сам»		Правила ввода букв, удаления символов Знание расположения русских букв на клавиатуре.	Отрабатывать навык набора текста	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса и творческих способностей, формирование коммуникативной культуры. Развитие	Тренажер «Тренировка набора символов».

№п/п	Дата	Тема урока	Кол-во час	Содержание темы (Основные понятия)	Планируемый результат			Примечание (Информационно - методическое обеспечение)
					предметные	метапредметные	личностные	
							умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно	
		Итого	66					

## Приложение 1

### Комплекс физкультурных минуток для проведения занятий

#### 1. Декламируя стихотворение, дети должны стоять, широко расставив ноги.

На каждый счет, руки поочередно:

- на пояс,
- на плечи,
- вверх,
- два хлопка,
- на плечи,
- на пояс,
- вниз,
- два хлопка.

*А — начало алфавита,*

*Тем она и знаменита.*

*А узнать ее легко:*

*Ноги ставит широко.*

Темп постепенно убыстряется.

#### 2. Дети выполняют указанные движения:

*Буратино потянулся,*

*Раз — нагнулся,*

*Два — нагнулся,*

*Три — нагнулся.*

*Руки в сторону развел,*

*Ключик, видно, не нашел.*

*Чтобы ключик нам достать,*

*Нужно на носочки встать.*

#### 3. Дети имитируют дуновение ветра, раскачивая туловище то в одну, то в другую сторону.

На слова «тише, тише, тише» — дети приседают, на «выше, выше» — выпрямляются.

*Ветер дует нам в лицо,*

*Закачалось деревцо.*

*Ветер тише, тише, тише.*

*Деревцо все выше, выше.*

#### 4. Дети стоят, вытянув руки вперед, ладони вниз.

После первой строки начинают свободно встряхивать кистями рук. Затем, продолжая встряхивания, поворачивают ладони вверх, потом снова поворачивают руки ладонями вниз.

*Приплыли тучи дождевые:*

*Лей, дождь, лей!*

*Дождинки пляшут, как живые:*

*Пей, рожь, пей!*

*Рожь, склоняясь к земле зеленой,*

*Пьет, пьет, пьет.*

*А теплый дождик неугомонный*

*Льет, льет, льет.*

#### 5. Дети декламируют и показывают.

*На лужайке, на ромашке*

*Жук летал в цветной рубашке.*

*Жу-жу-жу, жу-жу-жу,*

*Я с ромашками дружу,*

*Тихо по ветру качаюсь.*

Я нашла себе жука  
На большой ромашке.  
Не хочу держать в руках -  
Пусть лежит в кармашке (дети показывают).  
Ой, упал, мой жук (нагибаются),  
Нос испачкал пылью.  
Улетел, улетел зеленый жук,  
Улетел на крыльях (дети машут руками).

**6. Текст сопровождается движениями.**

Каждый день по утрам  
Делаем зарядку (ходьба на месте).  
Очень нравится нам  
Делать по порядку:  
Весело шагать (ходьба),  
Руки поднимать (руки вверх),  
Приседать и вставать (приседание 4-6 раз),  
Прыгать и скакать (10 прыжков).

**7. Дети отталкиваются одной ногой и мягко приземляются на другую.**

Поднимайте плечики,  
Прыгайте, кузнечики.  
Прыг — скок, прыг — скок.  
Сели, травушку покушаем,  
Тишину послушаем.  
Тише, тише, высоко  
Прыгай на носках легко.

**8. Дети бегают и садятся согласно тексту стихотворения.**

Мы листики осенние,  
На ветках мы сидим.  
Дунул ветер — полетели.  
Мы летели, мы летели  
И на землю тихо сели.  
Ветер снова набежал  
И листочки все поднял.  
Закружились, полетели  
И на землю снова сели.

**9. Ученики слегка пружинят в коленях с раскачиванием рук вперед — назад (качели).**

Когда говорят: «Да — да — да!», хлопают, произнося две последние строчки, прыгают.  
Лучшие качели —  
Гибкие лианы.  
Это с колыбели  
Знают обезьяны.  
Кто весь век качается,  
Да — да — да,  
Тот не огорчается  
Никогда!

**10. Дети выполняют движения, повторяя их за учеником у доски.**

Мы цветы в саду сажаем,  
Их из лейки поливаем.  
Астры, лилии, тюльпаны.  
Пусть растут для нашей мамы!

## **11. Дети наклоняют головы то к одному плечу, то к другому; раскачиваются «в такт маятнику».**

*Тик — так, тик— так —*

*Все часы идут вот так:*

*Тик — так.*

*Смотри скорей, который час:*

*Тик — так, тик— так, тик — так.*

*Налево — раз, направо — раз,*

*Мы тоже можем так.*

*Тик — так, тик— так.*

### ***Краткая характеристика обучающе-развивающих компьютерных игр:***

1. «Дракончик Гоша спасает черепах» - десятки мини-игр, задач и головоломок помогут малышам усвоить основные навыки чтения и счёта, научат их логически мыслить, творчески подходить к решению любых проблем и самостоятельно искать выход из сложных ситуаций.

2. «Букварик-Смешарик» - В игровой форме рассказывается, что такое предложения, слова, звуки и буквы, предлагаются задания для закрепления материала. А затем малыши вместе с Ньюшей и Крошем отправляются на поиски букв.

3. Сборник развивающих компьютерных игр «Калейдоскоп игр. Смешарики» - на диске представлены игры самых разных жанров: раскраски, головоломки, логические задачки, аркады. Они помогут малышам в увлекательной форме тренировать цветовое и пространственное восприятие, развивать скорость реакции, пополнить словарный запас, научить считать.

4. «Пятачок и разные звери» - развивающе-обучающая игра-путешествие в увлекательной форме поможет ребёнку пополнить свои знания по экологии, о жизни растений и животных.

5. «Гав! Два! Три!» - образовательная программа предназначенная для детей младшего возраста (4 – 8 лет). Яркая красочная графика сделает процесс обучения базовым навыкам счёта увлекательным и интересным

6. «Баба-Яга учится читать» - детская обучающая игра "Баба-Яга учится читать" позволит ребенку легко и быстро научиться читать. Игра создана таким образом, что ребенка ждет огромное приключение с множеством различных игр, веселыми стишками и песенками, букварем и словариком. А возможность получить приз за выполненные задания будет интересна даже школьникам.

7. «Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game) - обучающе-развивающая игра «Большие игры Пятачка» - детский рисованный квест, созданный по мотивам последнего Диснеевского полнометражного мультфильма о приключениях Винни-Пуха, Пятачка и всех, всех, всех. Юным игрокам предлагается помочь Пятачку в решении нескольких головоломок, раскраске картинок и занятиях кулинарией. Способствует логическому,

творческому развитию, обучает счёту и другим полезным вещам. Очень интересной является раскраска, которая помогает детям понять процесс смешивания красок, получение из малого количества огромное множество цветов. Развивает творческое воображение ребёнка в игровой форме.

8. «Планета чисел для малышей» - это первое знакомство с миром математики. Оно станет для ребёнка приятным и интересным. С помощью игры он войдёт в Страну чисел играя – и сможет полюбить её навсегда. «Планета чисел для малышей» учит детей 3 – 7 лет распознавать цвета и фигуры, сопоставлять размеры, высоту, расстояние, выполнять простые логические задачи – и, конечно же, считать!

9. «Лунтик. Подготовка к школе» - это обучающая игра, созданная по мотивам анимационного фильма «Лунный гость» от кинокомпании СТВ и студии «Мельница». Это весёлое путешествие в красочный мир Лунтика и его друзей, в котором ребёнок учится считать, учит алфавит и получает множество других полезных знаний.

На сегодняшний день в сети Internet нашлось большое количество детских игровых порталов, созданных как взрослыми для детей, так и силами самих школьников:

1. "Почитай-ка" - детский сказочный журнал (<http://cofe.ru/read-ka/>). Ориентирован на старший дошкольный и младший школьный возраст. Основные направления: детская художественная литература, стихи для детей, игры для детей (в том числе дидактические, подвижные), ручной труд.
2. Детский портал «Солнышко» - портал для детей и любящих их взрослых (<http://www.solnet.ee/>). Ориентирован на старший дошкольный, младший и средний школьный возраст; статьи, викторины для родителей. Основные направления: всестороннее развитие ребенка в домашних условиях.
3. Детский Internet-журнал «Санька – бешеный кролик!» (<http://sashka.km.ru/>). Ориентирован на старший дошкольный, младший и средний школьный возраст. Основные направления: всестороннее развитие ребенка в домашних условиях.

И др.