

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 6 городского округа Стрежевой»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по предмету

ИНФОРМАТИКА

«Логика и информатика»

3-4 классы

Учитель: Мухаметзянова Г.В.

2024-2025 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Цели и задачи программы

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).

2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.

3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.

4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.

5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
 6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды Лого.
 7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
 8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
 9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
 10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
 11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
 12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.
- Тип и вид класса - общеобразовательный

Программа «Увлекательный мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3-4 общеобразовательных классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 2 года.

Объем курса – 68 часов. Каждый год обучения рассчитан на 34 часа.

Логические связи информатики с остальными предметами:

На уроках информатики формируется системное восприятие мира, понимание единых информационных связей различных природных и социальных явлений, развивается системное мышление. Учебный процесс раскрывается как процесс получения и обработки информации. В связи с этим на уроках информатики широко используются разнообразные формы урока, игровые и наглядные методы обучения и контроля знаний, связи с повседневной жизнью, а также материал таких школьных дисциплин, как математика, природоведение, английский язык, русский язык, раскрываются межпредметные связи. Межпредметные связи функционируют в обучении как фактор комплексного воздействия на личность, на ее познавательные и нравственные стороны, как фактор ее всестороннего развития. Основной дидактической единицей учебного процесса в школе остается урок. Однако, один учебный час в неделю — это бесконечно малое время, для того чтоб освоить такую дисциплину, как информатика, включающая в себя теоретическую и практическую составляющие. Практика и поиск путей повышения результативности обучения информатике при одночасовом курсе показали, что добиться этого можно при опоре на учебный материал других дисциплин, изучаемых по 5-6 часов в неделю.

Специфика начальной школы жестко регламентирует использование компьютерных технологий и время работы за персональным компьютером для соблюдения одного из ключевых направлений — здоровьесбережения учащихся.

Так на уроках информатики реализация межпредметных связей с другими предметами осуществляется за счет содержания заданий:

1. «Внимательно посмотри на ряд чисел, продолжи данный ряд. Как называются эти числа (подчеркни)?».

11, 21, 31, 41, __, __ ЧЁТНЫЕ НЕЧЁТНЫЕ

2. Компьютерная игра «Курсор». Задание: перемещать курсор по тропинке до «победного костра». Малейшее отклонение от пути возвращает курсор назад.

3. Поставьте в соответствие каждой букве число (а-01, б-02, в-03, г-04 и так далее). Прочитайте закодированный текст.

180602332001, 05010301112006 08102030 051821081516

4. «Путаница» – игра, используемая для разминки на уроке, в домашней работе. Задание состоит в необходимости распутать замысловатые высказывания, не переставляя слов, поменяв только буквы, и вы прочтете известные пословицы: ЕН ЯНАЗ БОРДУ, НЕ ЯУССЙ В ДОВУ; ЛМА НОТИЛОЗК, АД ОДРОГ; НА МОДОН СМЕТЕ И АМЕКНИ ХОМОМ ТРАСБОТАЕ; ВЫРЕПЙ НИЛЬ МОМКО.

5. Обратным видом подобных задания являются упражнения, где нужно переставить буквы так, чтобы получились другие слова: ТОК, ЗВОН, СОН.

6. Вопрос перед изучением новой темы: Что может служить для человека источником информации об окружающем его мире? Где встречались с этим словом — источник? При выполнении данного задания отрабатывается прием припоминания – ассоциации, установление ассоциативных связей между понятиями.

7. Задание: Продолжить фразу, впиши или вставь пропущенные слова:

а. Числом можно обозначить количество *пр* _____.

б. Человек может получить *ин*... из текста, если он умеет читать.

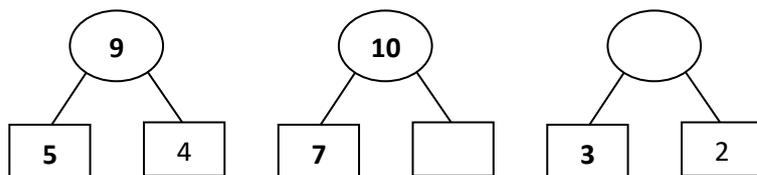
с. Запиши словами (в виде текста) седьмое трехзначное число.

8. При работе над новыми терминами, многократное повторение их на уроке осуществляется при произвольном запоминании, а также при повторении в заданиях, где их нужно вставить.

9. Кто больше назовет примеров информационных носителей, примеров передачи, получения информации. Эти упражнения на контроль знаний способствуют развитию долговременной памяти.

10. Вспомните, какие правила по технике безопасности необходимо соблюдать в кабинете информатики? В начале каждого учебного года выполняется это задание, повторяются правила, развивается долговременная память.

11. Дополни схему по образцу:



Анализ схем прохождения информации, обработки информации, передачи информации, схемы взаимосвязей развивают зрительную и образную память.

12. Проверить арифметическое равенство:

$$(13 \cdot 7 + 8 \cdot 5 + 4) : (17 \cdot 7 - 8 \cdot 11 - 16) = 9$$

13. Расставь знаки арифметических действий:

$$5 \circ 13 = 18 \qquad 55 \circ 11 = 5$$

14. «Почему в кабинете информатики так важна чистота? Почему в кабинете информатики необходимо соблюдать дисциплину?». Такое упражнение учит устанавливать взаимосвязи «причины – следствие».

15. «Что на ваш взгляд, обозначают пиктограммы на рисунках?». Развивается умение находить ассоциации.

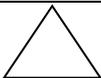
16. «В чем сходство абака и счет?», «В чем различие?». Учим сравнивать.

17. Приведите пример числовой информации. Что можем обозначить с помощью числовой информации? Приведи пример. На базе этих заданий учим осмысливать свои знания (рефлексии).

18. Заполни таблицу по образцу:

Объект	Общее имя	Собственное имя
Лена описывает рисунок для Кати по телефону.	Графическая	Звуковая
Ученик записывает в тетрадь предложение, которое диктует учитель.	Звуковая	Текстовая
Коля декодирует текст, который закодирован с помощью чисел.	Числовая	_____
Ученики записывают в тетрадь словами число, которое диктует учитель.	_____	_____

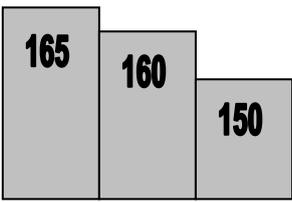
Дополни таблицу:

Объект	Общее имя	Собственное имя	Свойства
	геометрическая фигура	прямоугольник	
			
			

Рассмотри таблицу с числовыми данными.

Имя объекта	Рост (см)	Вес (кг)	Возраст (лет)
Вася	165	67	12
Петя	150	59	12
Миша	160	59	11

Обозначь имена мальчиков на диаграммах по образцу.

Диаграмма роста			Диаграмма веса			Диаграмма возраста		
								
В ася	М иша	П етя						

Такого рода упражнения учат анализировать, осмысливать свои знания.

Такая работа по реализации межпредметных связей способствует более успешному освоению учениками начальной школы материала предмета информатика. Данная работа дает конкретный результат обучения. Он выражается в повышении уровня знаний учащихся по предмету, который проявляется в глубине усваиваемых понятий, закономерностей за счет их многогранной интерпретации с использованием сведений интегрируемых наук.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1 год обучения				
	Введение. Что такое информация?	1	1	-
	Виды информации и действия с ней	3	1,5	1,5
	Знакомство с компьютером	7	4,15	2,85
	Учимся рисовать	10	5	5
	Создаем текст	10	4,3	5,7

	Интернет и его возможности	3	1,4	1,6
	итого	34	17,35	16,65
2 год обучения				
	Введение	1	1	-
	Создаем презентацию	10	4,2	5,8
	Алгоритмика	3	1,5	1,5
	Компьютерные игры	2	1	1
	Интегрированная среда Лого	18	9	9
	Итого	34	16,7	17,3

1 год обучения

п/п	Тема занятия	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Введение (1 час)				
	Компьютер и безопасность.	1	1	-
Виды информации и действия с ней (3 часа)				
	Человек и информация. Получение и передача информации.	1	1	-
	Поиск и обработка информации. Кодирование информации.	1	0,5	0,5
	Игра «Открытие видов информации»	1	-	1
Знакомство с компьютером (7 часов)				
	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.	1	0,75	0,25
	Игра «Покупка компьютера»	1	-	1
	Управляем мышью.	1	0,7	0,3
	Наш помощник-клавиатура.	1	0,7	0,3

	Знакомимся с операционной системой.	3	2	1
Учимся рисовать (10 часов)				
0	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2	1	1
1	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	4	2	2
2	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	2	1	1
3	Игра «Сказочное существо»	2	1	1
Создаем текст (10 часов)				
4	Знакомство с программой WORD	2	1	1
5	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	2	1	1
6	Работа с фрагментами текста.	2	0,3	1,7
7	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	2	1	1
8	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	2	1	1
Интернет и его возможности (3 часа)				
9	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет	1	0,7	0,3
0	Работа с информацией, полученной через	1	-	1

	интернет.			
1	Как защитить компьютер.	1	0,7	0,3
	Итого	34	17,35	16,65

2 год обучения

п/п	Тема занятия	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Вводное занятие (1 час)				
	Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1	1	-
Создаем презентацию (10 часов)				
	Знакомство с программой Power Point.	1	0,7	0,3
	Создание и дизайн слайда.	3	1,5	1,5
	Вставка фигур, рисунков, анимации, настройка	3	1	2
	Создание презентации на заданную тему.	3	1	2
Алгоритмика (3 часа)				
	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	2	1	1
	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	1	0,5	0,5
Компьютерные игры (2 часа)				
	Основные жанры и классификация компьютерных игр.	1	1	-
	Развивающие компьютерные игры.	1		1
Интегрированная среда Лого (18 часов)				
0	Рабочее поле, инструменты, формы.	2	1	1
1	Работа с рисунком и формами Черепашки.	6	3	3
	Объекты, управление	6	3	3

2	объектами (программирование черепашки).			
3	Конкурс творческих проектов в среде Лого.	2	2	-
4	Игра «Юные информатики»	2		2
	ИТОГО	34	16,7	17,3

Содержание отдельных тем программы

Содержание курса 1 года обучения

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Виды информации и действия с ней

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы.

Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

Создаем текст

Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

Интернет и его возможности

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Содержание курса 2 года обучения.

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

Алгоритмика

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

Компьютерные игры

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

Интегрированная среда Лого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Работа с рисунком и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Конкурс творческих проектов в среде Лого.

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

**Тематическое планирование учебного материала
1 года обучения**

Количество часов в неделю – 1; за год -34.

№ урока	Тема	дата
Введение (1 час)		
1	Компьютер и безопасность.	
Виды информации и действия с ней (3 часа)		
2	Человек и информация. Получение и передача информации.	
3	Поиск и обработка информации. Кодирование информации.	
4	Игра «Открытие видов информации»	
Знакомство с компьютером (7 часов)		
5	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.	
6	Игра «Покупка компьютера»	
7	Управляем мышью.	
8	Наш помощник- клавиатура.	
9	Знакомимся с операционной системой.	
0	1 Назначение операционной системы.	
1	1 Элементы операционной системы.	
Учимся рисовать (10 часов)		
2	1 Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение.	
3	1 Панель опций, панель инструментов	
4	1 Разработка и редактирование изображения.	
5	1 Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов	
6	1 Сборка рисунков из деталей. Как сохранить созданный рисунок.	
7	1 Редактирование созданного рисунка	
8	1 Копирование, печать рисунков	
1	1 Построение с помощью клавиши «Shift»	

9		
0	2	Игра «Сказочное существо»
1	2	Игра «Сказочное существо»
Создаем текст (10 часов)		
2	2	Знакомство с программой WORD
3	2	Знакомство с панелью инструментов программы WORD
4	2	Набор и редактирование текста.
5	2	Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.
6	2	Работа с фрагментами текста.
7	2	Работа с фрагментами текста.
8	2	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.
9	2	Вставка и редактирование фигур.
0	3	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»
1	3	
Интернет и его возможности (3 часа)		
2	3	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет
3	3	Работа с информацией, полученной через интернет.
4	3	Как защитить компьютер.

Тематическое планирование учебного материала

2 года обучения

Количество часов в неделю – 1; за год -34.

№ урока	Тема	Дата
Вводное занятие (1 час)		
1	Правила техники безопасности при работе на компьютере.	
Создаем презентацию (10 часов)		
2	Знакомство с программой Power Point.	

3	Создание слайда.	
4	Дизайн слайда.	
5	Копирование и перемещение слайда	
6	Вставка фигур.	
7	Вставка рисунков.	
8	Настройка анимации	
9	Создание презентации на заданную тему.	
0	1	Создание презентации на заданную тему.
1	1	Создание презентации на заданную тему.
Алгоритмика (3 часа)		
2	1	Что такое алгоритм?
3	1	Виды алгоритмов.
4	1	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»
Компьютерные игры (2 часа)		
5	1	Основные жанры и классификация компьютерных игр.
6	1	Развивающие компьютерные игры.
Интегрированная среда Лого (18 часов)		
7	1	Рабочее поле, инструменты.
8	1	Работа с рисунком и формами Черепашки.
9	1	Способы задания команд Черепашки
0	2	Правила написания команд Черепашки
1	2	Самостоятельное составление программ для рисования простейших фигур
2	2	Поле форм
3	2	Освоение работы с полем форм
4	2	Создание новых форм Черепашки
5	2	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
6	2	Учим Черепашку двигаться
	2	Весь мир – театр

7		
8	2	Микромир наполняется обитателями
9	2	Движение усложняется
0	3	Первая анимация
1	3	Конкурс творческих проектов в среде Лого.
2	3	Конкурс творческих проектов в среде Лого.
3	3	Игра «Юные информатики»
4	3	Игра «Юные информатики»

Формы, методы, способы и средства реализации программы

Для реализации программы в школе имеются необходимые условия.
Информационное обеспечение

Кабинет информатики подключен к сети Интернет, имеется медиатека, состоящая из дисков по различным областям знаний, игры на развитие памяти и логики, электронными средствами учебного назначения согласно планированию курса:

- Компьютерные азбуки и буквари для ознакомления работы с текстом;
- Клавиатурные тренажеры с ненавязчивой скоростью работы;
- Компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- Компьютерные лабиринты для управления объектом;
- Логические игры на компьютере;
- Компьютерные учебники с иллюстрациями и заданиями;
- Компьютерные вычислительные игровые и алгоритмические среды;
- Игры-кроссворды и азбуки на компьютере;
- Компьютерные среды управления исполнителем.

При обучении информатике с компьютерной поддержкой используется интегрированный подход с использованием 15-минутного компьютерного практикума. Компьютерный практикум может быть индивидуальным (один ученик за одним компьютером) и демонстрационным. При этом один компьютер учителя в классе может быть использован как "электронная" доска. Также используются такие формы работы как, групповая, фронтальная, игровая, практикумы.

Формы диагностики уровня знаний, навыков

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и

умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

Требования к уровню подготовки обучающихся

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде

Лого.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде Лого;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде Лого.
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Материально-техническое обеспечение реализации

программы

Программы – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого.

Технические средства - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет.

Литература

Основная литература

1. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
2. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
3. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
4. 9.Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Начальное общее образование. / Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004
5. 10.Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10.
6. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
7. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
8. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
9. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.

Дополнительная и справочная литература

1. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.
3. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа плюс До и После. – М. 2007, № 7. С. 8-11.
4. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30.
5. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. - М.2008. № 1.С.56-58

Литература для обучающихся

1. «Информатика. Учебник для третьего класса» под ред. Н.В. Матвеевой и др, Москва, БИНОМ. Лаборатория знаний., 2007 г.
2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий

Интернет – ресурсы.

ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)