

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Порымская основная общеобразовательная школа имени Г.И. Щербакова»

Принято на педагогическом совете протокол № ____ от « ____ » _____ 202_ г.	Утверждаю Директор МБОУ «Порымская ООШ им. Г. И. Щербакова» _____ Приказ № ____ от « ____ » _____ 202_ г.
---	---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Юный информатик»

Возраст детей: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год

Педагог дополнительного образования
Барова Светлана Васильевна

д. Порым, 2024г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный информатик» имеет техническую направленность, разработанная для работы с детьми 7-11 лет.

Программа отвечает требованиям нормативно-правовых документов:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей СанПиН 2.4.3648-20 (утвержден Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020года № 28);
- Методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных программ.- Москва, 2015;
- с учетом положений Концепции развития дополнительного образования детей от 04.09.2014г. № 1726-р;

Актуальность: 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 образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность изучения рабочей программы «Занимательная информатика» 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. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Юный информатик» становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Отличительные особенности программы

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний обучающихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Программа составлена для детей младшего школьного возраста на основе программы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г. Екатеринбург) разработанный по заказу министерства образования Свердловской области.

Данная программа реализует подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)

2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления, является развитие логического мышления.

Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

Цель программы – способствовать формированию компетентностей в области обработки информации, развитию творческих способностей обучающихся, посредством современных компьютерных технологий

Задачи программы:

1. воспитывать информационную культуру;
2. воспитывать самостоятельность, организованность, аккуратность;
3. развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
4. сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
5. сформировать практические умения и навыки работы на ПК.

Адресат программы. Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Рекомендуемый для освоения программы «Юный информатик» возраст детей - 7-11 лет.

Количество детей в группе 8-10 человек.

Объем и срок освоения программы: Программа «Юный информатик» рассчитана на 1 год обучения. 1 занятие по 1 часу в неделю, всего 34 часа.

Уровень сложности программы: базовый.

Формы обучения: по данной программе занятие должно проходить с использованием компьютера, мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с 4 принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 10-15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 45 минут.

Особенности организации образовательного процесса. Обучение детей осуществляется по программе в соответствии учебно-тематическим планом.

Режим занятий: очная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. Группы занимаются 1 раз в неделю, продолжительность каждого занятия 45 минут.

Образовательные результаты:

Метапредметные:

- Уметь планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;

- Уметь осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды;
- Уметь вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

Предметные:

- Устанавливать истинность утверждений;
- Соблюдать безопасные приемы труда, пользоваться персональным компьютером для воспроизведения и поиска необходимой информации в ресурсе компьютера, для решения информационных задач;
- Использовать простейшие приемы работы с готовыми электронными ресурсами: активировать, читать информацию, выполнять задания;
- Создавать небольшие тексты, иллюстрации к устному рассказу, используя редакторы текстов и презентаций.

Личностные:

- Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- Ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- Ориентация на понимание места икт в жизни человека, их практической значимости;
- Развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- Установка на здоровый образ жизни.

В результате всего обучения по программе обучающиеся:

- Создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- Создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, рисунков;

- Владеть основами компьютерной грамотности;
- Готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- Придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Формы контроля.

Оценивание результатов обучения осуществляется через проектную и деятельность и через организацию мониторинга результатов обучения и личностного развития обучающихся в процессе освоения ими дополнительной образовательной программы. Организуется промежуточная и итоговая аттестация (в конце учебного года).

Формы проведения промежуточной аттестации: - тест.

Формы проведения итоговой аттестации: защита творческих проектов.

Учебный план обучения

№	Дата	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
			всего	теория	практика	
		Введение	1	1	1	
1		Компьютер	4	2	2	
1.1		Компьютер и его основные устройства	1	0,5	0,5	
1.2		Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1,5	0,5	1	
1.3		Главное меню Windows.	1	0,5	0,5	
1.4		Работа с объектами операционной системы	0,5	0,5	-	
2		Информационные	15	6	9	

		технологии				
2.1		Графика	2	1	1	
2.2		Раскрашивание компьютерных рисунков	2	0,5	1,5	
2.3		Конструирование	2	1	1	
2.4		Гимнастика для рук	1	0,5	0,5	
2.5		Графический редактор Paint	2	0,5	1,5	
2.6		Создание рисунков. Работа с цветом	3	1	2	
2.7		Работа с рисунками	2	0,5	1,5	
2.8		Вставка надписи в рисунок	1	0,5	0,5	
3		Информация	9	4	5	
3.1		Информация вокруг нас	1	0,5	0,5	
3.2		Виды информации	2	1	1	
3.3		Как мы получаем информацию	2	0,5	1,5	
3.4		Способы представления и передачи информации	1	0,5	0,5	
3.5		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	1	0,5	0,5	
3.6		Элементы логики. Сопоставление	1	0,5	0,5	Тест
3.7		План и правила	1	0,5	0,5	
4		Итоговые занятия	5	-	5	
4.1		Создание проекта	5	-	5	Создание и защита проекта

Содержание программы

Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура, как основное устройство для ввода информации в компьютер.

Практика: Обучающая игра на компьютере. Нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

Тема 1.3. Главное меню Windows.

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе «Блокнот» с использованием буфер обмена.

Тема 1.4. Работа с объектами операционной системы.

Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

Тема 2.3. Конструирование.

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т. д.

Тема 2.4. Гимнастика для рук.

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

Тема 2.5. Графический редактор Paint.

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

Тема 2.6. Создание рисунков. Работа с цветом.

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 2.7. Работа с рисунками.

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).

Тема 2.8. Вставка надписи в рисунок

Теория: инструмент Текст в графическом редакторе.

Практика: Вставка надписи в рисунок.

Раздел 3. Информация

Тема 3.1. Информация вокруг нас.

Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

Практика: Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

Тема 3.2. Виды информации.

Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

Практика: Кроссворд: «Виды информации». Викторина «Мы и информация».

Тема 3.3. Как мы получаем информацию.

Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

Практика: Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». Редактирование текста в программе «Блокнот».
Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.

Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

Практика: Выполнять задание на карточке. Развивающая игра на компьютере.

Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.

Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.

Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление.

Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления.

Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».

Тема 3.7. План и правила.

Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.

Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.

Итоговые занятия

Тема 4.1 Создание проекта

Теория: Готовиться к итоговому занятию.

Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

Ожидаемые результаты:

Обучающиеся должны:

Знать:

- Правила техники безопасности в кабинете информатики
- Правила работы за компьютером
- Возможности текстового редактора «Блокнот»

- Назначение и возможности графического редактора «Paint»
- Знать способы представления и передачи информации

Уметь:

- Соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности
- Включить и выключить компьютер
- Свободно набирать информацию на русском языке
- Работать с программами «Блокнот» и «Paint»

Рабочая программа воспитания

календарный план воспитательной работы на 2024-2025уч.г.

Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь
1. Месячник безопасности (беседы, инструктажи, тренировочные эвакуации, обновление стенда по безопасности). 2. Ознакомление с правилами внутреннего распорядка обучающихся школы, профилактические беседы о безопасности, в рамках акции 3 День знаний. Урок Науки и технологий 4. Просмотр онлайн урока на сайте по бесплатной профориентации для детей «Проектория»	1. Классные часы, встречи, часы общения «Люди пожилые, сердцем молодые», «Мои любимые бабушки и дедушки», «Старость нужно уважать», «Ветераны педагогического труда» посвященные Международному дню пожилых людей. Изготовление подарка «Открытка в подарок своими руками!» ко Дню пожилого человека и Дню учителя. 2. День Здоровья 3. Международный День	1. День народного единства. Классные часы по данной тематике. 2. Международный день толерантности. Классные часы по данной тематике. 3. День матери в России. Классные часы «Мамы всякие важны!» 4. Акция «Внимание! Дорога!»	1. День Героев Отечества. Классные часы «Ими гордится Россия! Ими гордимся мы!» 2. Мастерская «Новый год к нам мчится...» 3. Час общения «Правовой лабиринт»

	<p>учителя. Праздничное мероприятие «Учитель будет вечен на Земле!»</p> <p>4. Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет</p>		
<p>Январь</p> <p>1.Профилактическая беседа с учащимися начальных и средних классов «Мобильный телефон в школе».</p> <p>2. Классные фотогалереи «Хороша ты Зимушка-Зима!»</p> <p>3.Дни здоровья «Зимние забавы» во время школьных каникул</p>	<p>Февраль</p> <p>1.Старт общешкольной Акции «Читаем детям о войне»</p> <p>2. Конкурс фотоколлажей «Папа и я – мы большие друзья!».</p> <p>3. Общешкольное мероприятие «У ну-ка, папы!»</p>	<p>Март</p> <p>1.Классные часы «Города-герои! Города воинской Славы!».</p> <p>2. Праздничная программа «Масленица»</p> <p>3. Праздничное мероприятие, посвященное 8марта.</p> <p>4. Тематические классные часы: «Я – гражданин. Что это значит?», «Не знаешь законов? Ты в опасности!»</p>	<p>Апрель</p> <p>1.12 апреля. День космонавтики. Всероссийский Гагаринский урок «Космос – это мы!»</p> <p>2. День пожарной охраны. Тематическийурок ОБЖ</p>
<p>Май</p> <p>1.Подготовка и участие в Акциях «Бессмертный полк», «Георгиевская ленточка», «Победная весна», «Окна Победы» и т.д.</p> <p>2. Часы общения «День славянской письменности и культуры»</p> <p>3. Международный день семьи. Кл. часы по теме.</p>			

Условия реализации программы.

Данная программа реализуется на базе МБОУ «Порымская ООШ им. Г.И. Щербакова», в кабинете информатики, так как именно в этом кабинете есть все необходимое оборудование и программное обеспечение ПК необходимыми программами.

I. Технические средства обучения:

- 1) ПЭВМ;
- 2) принтер;
- 3) устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса;

II. Программные средства: 1) Операционная система Windows 7.

Методические материалы.

- Особенности организации образовательного процесса – очно.
- Формы организации учебного процесса - коллективная, групповая, индивидуально-групповая.
- Формы организации учебного занятия: - круглые столы, диспуты, конкурсы, игры, презентации, проекты, исследовательские работы, викторины, коллективные работы.
- Методы обучения (словесный, наглядный практический, проектный, объяснительно-иллюстративный) и воспитания (соревнование, мотивация, стимулирование).
- Педагогические технологии – групповое обучение, коллективное взаимообучение, программированное обучение, разноуровневое обучение, развивающее обучение, проблемное обучение, проектная деятельность, коллективная творческая деятельность.
- Алгоритм учебного занятия – организационный момент, актуализация знаний, проверка знаний усвоенного материала с прошлого занятия, получение новых знаний, отработка полученных знаний на практике, рефлексия, итог занятия.
- Дидактические материалы – раздаточные материалы, инструкционные, задачи, упражнения, образцы проектов.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

Контрольно-измерительные материалы

Тест «Компьютер»

1. Правила поведения в компьютерном классе:

- a) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- b) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- c) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?

- a) 2 часа;
- b) 1 час;
- c) 15-20 минут.

3. Основное устройство компьютера:

- a) принтер, сканер;
- b) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- c) диски, флеш- карты.

4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:

- a) функциональных;
- b) цифровых;
- c) буквенных.

5. Для хранения информации в наше время используются:

- a) наскальные рисунки;
- b) компьютеры;
- c) радиоволны.

6. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:

- a) калькулятор;
- b) блокнот;
- c) Paint.

7. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.

- a) карандаш;
- b) кисть и палитра;
- c) кисть.

8. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:

- a) рисование;
- b) моделирование;
- c) конструирование.

9. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:

- a) текстовая;
- b) графическая;
- c) числовая.

10. Мячи растут на дереве:

- a) истинное суждение;

b) ложное суждение.

11. Яблоки растут на дереве:

a) истинное суждение;

b) ложное суждение.

Ответы:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
b	c	b	c	b	c	b	c	a	b	a

Критерии оценивая тестовых работ:

- низкий уровень – менее чем 49% правильно выполненных заданий;
- средний уровень – 50-79 % правильно выполненных заданий;
- высокий уровень – 80-100% правильно выполненных заданий.

Основным критерием эффективности усвоения учащимися содержания учебного материала считается коэффициент усвоения учебного материала – K_u . Он определяется как отношение правильных ответов учащихся к общему количеству вопросов (по В.П. Беспалько). $K_u = N/K$, где N – количество правильных ответов учащихся, а K – общее число вопросов. Если $K_u > 0.7$, то учебный материал считается усвоенным.

Защита проекта

Оценка проектной работы, производится по следующим параметрам:

1. Прослеживается четкая идея.
2. Аккуратность и эстетичность выполнения работы.
3. Используются различные графические инструменты.
4. Имеется подпись работы.

Критерии оценивания проекта:

- низкий уровень – работа не выполнена по неуважительной причине, работа не отвечает предъявленным к ней требованиям;
- средний уровень – 1 или 2 параметра не соблюдены;
- высокий уровень – все выше названные требования соблюдаются.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Сборник «Задачи для развития логики».
2. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
3. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
4. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год
5. Гетманова АД. Занимательная логика для школьников. М.: Издательство МГПУ, 2006 год
6. Г.А.Рудченко, А.Л.Семёнов. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л.Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.
7. Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
8. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.
9. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012. Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.
10. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012. Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.
11. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год

Литература для детей

1. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
2. Журнал «Мой компьютер»