

**Пояснительная записка**

Настоящая рабочая программа разработана применительно к   учебной программе «Информатика», автора Горячева А.В., 2011 г.,в рамках Образовательной системы обучения “Школа 2001”. Рабочая программа ориентирована    на     использование учебников “Информатика в играх и задачах: учебник-тетрадь в 2 частях. 3 класс” А.В. Горячев, 2012 г., а также дополнительных пособий: для учителя “Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя” А.В.Горячев, 2007 г.  
Деятельностный подход к построению процесса обучения по информатике является ос­новной характерной особенностью этого учебного предмета, что способствует формированию у уча­щихся не только представлений об информации как одном из трех основополагающих понятий науки – вещества, энергии, информации, на основе которых строится современная научная картина мира, но и позволяет сформировать у них начальные информационные и телекоммуникационные знания, важнейшие трудовые умения и навыки работы на компьютере.  
Это определило ***цель обучения*** информатике: развитие личности младшего школьника, формирование умений и навыков учебной деятельности, готовности к самостоятельному учебному труду и др., позволяют обеспечить качественно новый, высокий уровень подготовки младшего школьника к обучению в среднем звене школы.  
На основании требований  Государственного образовательного стандарта  2004 г. в содержании рабочей программы  предполагается  реализовать актуальные в настоящее время компетентностный, личностно-ориентированный, деятельностный  подходы, которые определяют ***задачи обучения****:*

* Формирование навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в информатике.
* Овладение способами  индивидуальной, фронтальной, парной и групповой деятельности.
* Освоение коммуникативной, рефлексивной, ценностно-ориентированной  компетенций и компетенций личностного саморазвития.

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА**

**Алгоритмы (9 ч)**

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

**Группы (классы) объектов (8 ч)**

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.

**Логические рассуждения (10 ч)**

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

**Применение моделей (схем) для решения задач (8 ч)**

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

**Требования к уровню подготовки учащихся (базовый уровень)  
должны знать:**

* понятия *алгоритм, множество, подмножество, элемент множества, аналогии, закономерность*.

**должны уметь:**

* понимать построчную запись алгоритмов;
* выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
* находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса;
* находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области;
* понимать истинность высказывания и отрицания;
* изображать графы;
* выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
* анализировать игры с выигрышной стратегией.

**владеть компетенциями:**

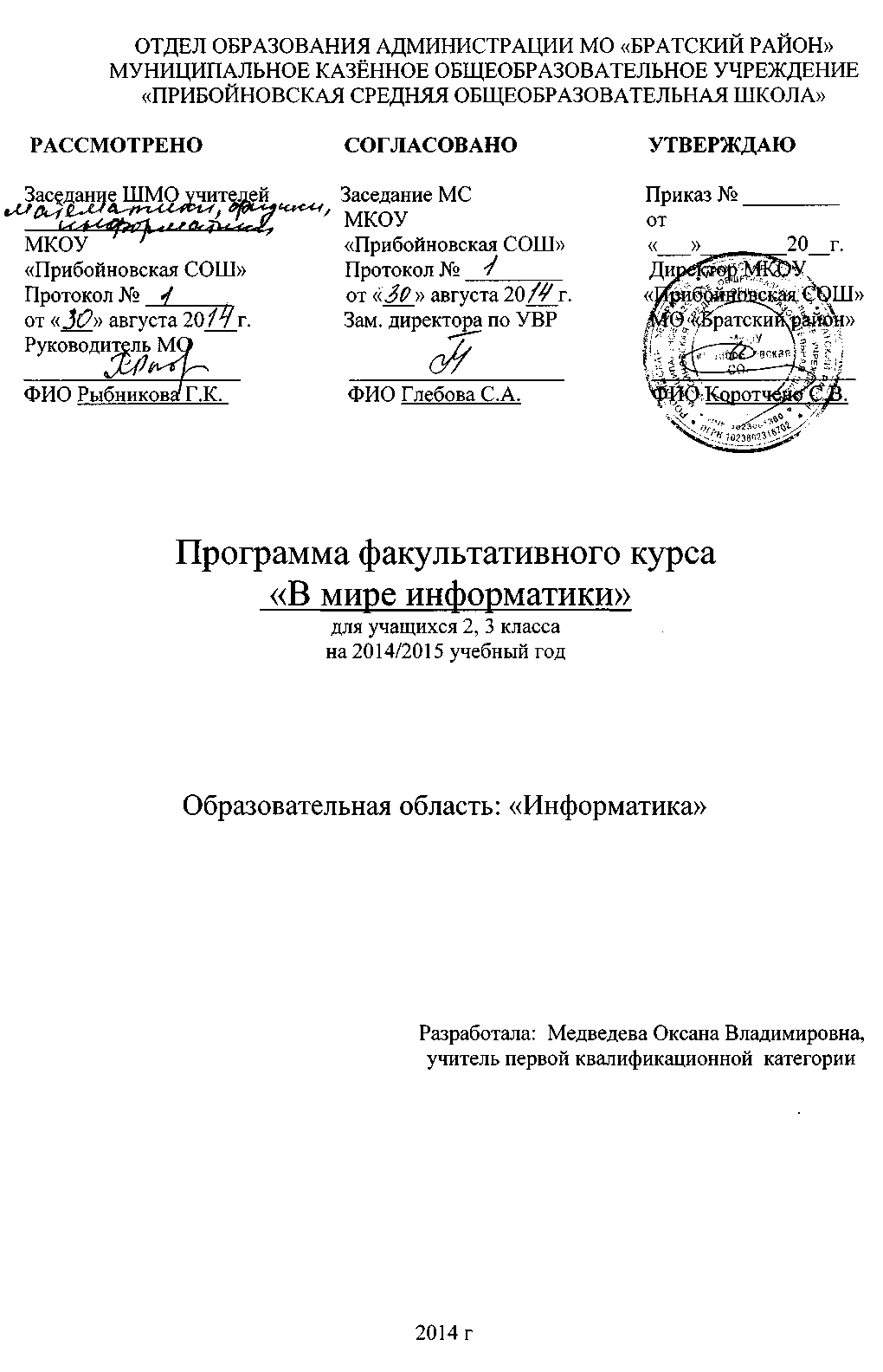
* информационно-коммуникативной;
* рефлексивной.

**Календарно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Дата | | Тема занятия | Количество  часов | Вид  контроля |
| план | факт |
| **Алгоритмы (9 ч)** | | | | | |
| 1 | 9.09 |  | Введение. Алгоритм | 1 |  |
| 2 | 16.09 |  | Схема алгоритма | 1 |  |
| 3 | 23.09 |  | Ветвление в алгоритме | 1 |  |
| 4 | 30.09 |  | Цикл в алгоритме | 1 |  |
| 5 | 7.10 |  | Алгоритмы с ветвлениями и циклами | 1 |  |
| 6 | 14.10 |  | Закрепление ЗУН по теме «Алгоритмы» тренажер (ПК) | 1 |  |
| 7 | 21.10 |  | Зачетная работа по теме «Алгоритмы» | 1 | зачёт |
| 8 | 28.10 |  | Анализ зачётной работы. Работа над ошибками | 1 |  |
| 9 | 11.11 |  | Повторение по теме «Алгоритмы» | 1 |  |
| **Группы (классы) объектов (8 ч)** | | | | | |
| 10 | 18.11 |  | Объекты. Состав и действия объектов | 1 |  |
| 11 | 25.11 |  | Группа объектов. Общее название | 1 |  |
| 12 | 2.12 |  | Общие свойства объектов группы. Особенные свойства объектов группы | 1 |  |
| 13 | 9.12 |  | Единичное имя объекта.  Отличительные признаки объектов. | 1 |  |
| 14 | 16.12 |  | Подготовка к зачётной работе по теме «Объекты» | 1 |  |
| 15 | 23.12 |  | Зачётная работа по теме «Объекты» | 1 | зачёт |
| 16 | 30.12 |  | Анализ зачётной работы (работа над ошибками) | 1 |  |
| 17 | 13.01 |  | Повторение по теме «Объекты» | 1 |  |
| **Логические рассуждения (10 ч)** | | | | | |
| 18 | 20.01 |  | Множество. Число элементов в множества. Подмножество | 1 |  |
| 19 | 27.01 |  | Элементы, не принадлежащие множеству. Пересечение множеств | 1 |  |
| 20 | 3.02 |  | Пересечение и объединение множеств | 1 |  |
| 21 | 10.02 |  | Истинность высказывания. Отрицание. Истинность высказывания со словом «не» | 1 |  |
| 22 | 17.02 |  | Истинность высказываний со словами «и», «или» | 1 |  |
| 23 | 24.02 |  | Граф. Вершины и ребра графа | 1 |  |
| 24 | 3.03 |  | Граф с направленными ребрами | 1 |  |
| 25 | 10.03 |  | Подготовка к зачётной работе по теме «Множество» | 1 |  |
| 26 | 17.03 |  | Зачётная работа по теме «Множество» | 1 | зачёт |
| 27 | 31.03 |  | Повторение по теме «Множество» | 1 |  |
| **Применение моделей (схем) для решения задач (8 ч)** | | | | | |
| 28 | 7.04 |  | Аналогия | 1 |  |
| 29 | 14.04 |  | Закономерность | 1 |  |
| 30 | 21.04 |  | Аналогичная закономерность | 1 |  |
| 31 | 28.04 |  | Аналогичная закономерность | 1 |  |
| 32 | 5.05 |  | Подготовка к зачётной работе: «Аналогия» | 1 |  |
| 33 | 12.05 |  | Зачётная работа по теме: «Аналогия» Выигрышная стратегия | 1 |  |
| 34 | 19.05 |  | Анализ зачётной работы. Повторение. Выигрышная стратегия | 1 |  |
| 35 | Резерв | | | 1 |  |

**Список литературы:**

1. Авторская программа Горячева А.В. Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100»/ под. Ред. Д.И. Фельдштейна – М.: Баласс, 2011.
2. А. В. Горячев и др. Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь. 3 кл. В 2 частях. М.: «Баласс», 2013 г.
3. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2005, 240с.



**Пояснительная записка**

На основании примерных программ Минобрнауки РФ содержащих требования к минимальному объему содержания образования по информатике с учетом системы обучения класса реализуется программа базисного  уровня.  
 Для информационно-компьютерной поддержки учебного процесса предполагается использование следующих программно-педагогических средств, реализуемых с помощью компьютера: - «Мир информатики».

Программа факультативного курса предусматривает проведение традиционных уроков, практических занятий, обобщающих уроков, интегрированных уроков и др.

Программа факультативного курса «Мир информатики» общим объемом 70 часов изучается в течение 2 лет в 2-3 классах.

**Цель курса:** развитие логического и алгоритмического мышления обучающихся.

**Задачи:**

* 1. Развитие у школьников устойчивых навыков и умений в использовании компьютера, начало освоения информационного языка.
  2. Расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графикой, компьютерными программами, создание папок, конструированием.

**Содержание факультативного курса**

**Устройство компьютера 11 часов.**

* Правила поведения в кабинете информатике;
* Применение и устройства компьютера;
* Работа с клавиатурой;
* Хранение информации.

**Информационные технологии 9 часов.**

* Графика;
* Раскрашивание компьютерных рисунков;
* Конструирование;
* Компьютерные программы;
* Обучающие и игровые программы.

**Информация 9 часов**.

* Получение информации;
* Способы получения и передачи информации;
* Алгоритм и его свойства

**Пользование интернетом 4 часа.**

* Знакомство с «Интернетом».  
    
  ***Обучающиеся должны знать:***

• правила работы за компьютером;   
• назначение главного меню;

• понятие графика;

• понятие папка;  
• понятие файла;   
• понятие пиктограммы;   
• понятие конструирования;   
  
 ***Обучающиеся должны уметь:***

• работать мышью;   
• выбирать пункты меню;   
• запускать программу и завершать работу с ней;   
• настраивать панель для работы;  
• сохранять информацию в файле, папке;   
• использовать при напечатании большой буквы клавишу shift;   
• создавать и конструировать разнообразные графические объекты.

**Календарно-тематическое планирование 2 класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Дата | | Тема занятия | Количество  часов | Вид контроля |
| план | факт |
| **Устройство компьютера (11ч)** | | | | | |
| 1 | 5.09 |  | Введение. Правила поведения в кабинете информатики.  Инструктаж по техники безопасности | 1 |  |
| 2 | 12.09 |  | Применение компьютеров | 1 |  |
| 3 | 19.09 |  | Компьютер и его основные устройства | 1 |  |
| 4 | 26.09 |  | Клавиатура, работа на клавиатуре. | 1 |  |
| 5 | 3.10 |  | Клавиатура, работа на клавиатуре. | 1 |  |
| 6 | 10.10 |  | Мышь. Пиктограммы | 1 |  |
| 7 | 17.10 |  | Практическая работа в программе «Клавиатор» | 1 | П.р |
| 8 | 24.10 |  | Практическая работа  «Компьютер и его основные устройства» | 1 | П.р. |
| 9 | 31.10 |  | Хранение информации на компьютере | 1 |  |
| 10 | 14.11 |  | Файлы и папки. | 1 |  |
| 11 | 21.11 |  | Файлы и папки. | 1 |  |
| **Информационные технологии (9ч)** | | | | | |
| 12 | 28.11 |  | Графика | 1 |  |
| 13 | 5.12 |  | Графика | 1 |  |
| 14 | 12.12 |  | Раскрашивание компьютерных рисунков | 1 |  |
| 15 | 19.12 |  | Раскрашивание компьютерных рисунков | 1 | П.р |
| 16 | 26.12 |  | Конструирование | 1 |  |
| 17 | 16.01 |  | Конструирование | 1 |  |
| 18 | 23.01 |  | Компьютерные программы Paint | 1 |  |
| 19 | 30.01 |  | Обучающие и игровые программы | 1 |  |
| 20 | 6.02 |  | Обучающие и игровые программы | 1 |  |
| **Информация (9ч)** | | | | | |
| 21 | 13.02 |  | Информация вокруг нас | 1 |  |
| 22 | 20.02 |  | Как мы получаем информацию | 1 |  |
| 23 | 27.02 |  | Способы представления и передачи информации | 1 |  |
| 24 | 6.03 |  | План и правила | 1 |  |
| 25 | 13.03 |  | Алгоритм и его свойства | 1 | П.р |
| 26 | 20.03 |  | Исполнитель. Примеры исполнителя. | 1 |  |
| 27 | 3.04 |  | Исполнитель. Примеры исполнителя. | 1 |  |
| 28 | 10.04 |  | Координаты | 1 |  |
| 29 | 17.04 |  | Координаты | 1 |  |
| 30 | 24.04 |  | Работа в программе «Клавиатор» | 1 |  |
| 31 | 8.05 |  | Работа в программе «Клавиатор» | 1 | зачёт |
| 32-35 | Пользование интернетом | | | 4 |  |

**Календарно-тематическое планирование 3 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Дата | | | | Тема занятия | Количество  часов | Вид контроля |
| план | | факт | |
| **Устройство компьютера (11ч)** | | | | | | | |
| 1 | 6.09 | |  | | Правила поведения в кабинете информатики.  Инструктаж по техники безопасности | 1 |  |
| 2 | 9.09 | |  | | Применение компьютеров | 1 |  |
| 3 | 16.09 | |  | | Сканер, принтер | 1 |  |
| 4 | 23.09 | |  | | Клавиатура, работа на клавиатуре. | 1 |  |
| 5 | 30.09 | |  | | Клавиатура, работа на клавиатуре. | 1 |  |
| 6 | 7.10 | |  | | Мышь. Пиктограммы | 1 |  |
| 7 | 14.10 | |  | | Практическая работа в программе «Клавиатор» | 1 | П.р |
| 8 | 21.10 | |  | | Практическая работа  «Компьютер и его основные устройства» | 1 | П.р. |
| 9 | 28.10 | |  | | Хранение информации на компьютере | 1 |  |
| 10 | 11.11 | |  | | Создание файлов | 1 |  |
| 11 | 18.11 | |  | | Создание папок. | 1 |  |
| **Информационные технологии (9ч)** | | | | | | | |
| 12 | 25.11 | |  | | Графика | 1 |  |
| 13 | 2.12 | |  | | Графика | 1 |  |
| 14 | 9.12 | |  | | Раскрашивание компьютерных рисунков | 1 |  |
| 15 | 16.12 | |  | | Раскрашивание компьютерных рисунков | 1 | П.р |
| 16 | 23.12 | |  | | Конструирование | 1 |  |
| 17 | 13.01 | |  | | Конструирование | 1 |  |
| 18 | 20.01 | |  | | Компьютерные программы Word | 1 |  |
| 19 | 27.01 | |  | | Обучающие и игровые программы | 1 |  |
| 20 | 3.02 | |  | | Обучающие и игровые программы | 1 |  |
| **Информация (9ч)** | | | | | | | |
| 21 | 10.02 | |  | | Информация вокруг нас | 1 |  |
| 22 | 17.02 | |  | | Как мы получаем информацию | 1 |  |
| 23 | 24.02 | |  | | Способы представления и передачи информации | 1 |  |
| 24 | 3.03 | |  | | План и правила | 1 |  |
| 25 | 10.03 | |  | | Алгоритм и его свойства | 1 | П.р |
| 26 | 17.03 | |  | | Исполнитель. Примеры исполнителя. | 1 |  |
| 27 | 31.03 | |  | | Исполнитель. Примеры исполнителя. | 1 |  |
| 28 | 7.04 | |  | | Координаты | 1 |  |
| 29 | 14.04 | |  | | Координаты | 1 |  |
| 30 | 21.04 | |  | | Работа в программе «Клавиатор» | 1 |  |
| 31 | 28.04 | |  | | Работа в программе «Клавиатор» | 1 | зачёт |
| 32-35 | 5.05  12.05  19.05  26.05 |  | | Пользование интернетом | | 4 |  |

**Список литературы:**

* 1. Электронное приложение «Мир информатики» 6-9 лет
  2. Электронное приложение «Мир информатики» 8-11 лет