Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 59

«Перспектива» г. Липецка

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Согласовано  на заседании методического объединения учителей  Протокол №\_\_\_\_  от 28.08.2013г. |  | Утверждено  приказом № \_\_\_ от 28.08.2013г.  Директор МАОУ СОШ № 59  «Перспектива» г.Липецка  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Р.А. Гладышева |

**Рабочая программа**

**по информатике**

**3А, 3Б, 3В, 3Г, 3Д, 3Е, 3Ж класса**

**на 2013/ 2014 учебный год**

Составитель:

учитель информатики

Короткова Светлана Викторовна

г. Липецк.

**Пояснительная записка**

«Информатика и ИКТ» вводится в 3 классе в рамках предметной области «Математика и информатика».

Главная ***цель*** курса информатики и ИКТ – развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

***Задачи*** ***курса***:

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 путем применения к известным утверждениям логических операций «если–то», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то...»);

• алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса 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 – акцентирование 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

3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами 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.).

4) 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;

5) развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;

6)  освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

7) воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

8) формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера.

**Нормативно-правовые документы, на основании которых разработана рабочая программа.**

* Закон РФ «Об образовании»
* Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373
* Учебный план МАОУ СОШ №59
* Приказ МОиН РФ от 19.12.2012 № 1067 «Об утверждении федеральных перечней учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию, на 2013/2014 уч. год.
* СанПин 2.4.2. 2821 - 10»

**Рабочая программа по информатике составлена на основе** авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2004), в соответствии с нормативно-правовыми документами:

**Обоснование выбора программы.**

Целостность и непрерывность изложения материала. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых). Формирование и развитие у младших школьников алгоритмического мышления. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов). Практико - ориентированность, формирование навыков самостоятельной работы, направленных на решение простейших практических задач при использовании основных пользовательских возможностей информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

**Изменения, внесенные в программу.**

В связи с тем, что вводится работа на компьютере в программу 3 класса вносятся следующие изменения:

- добавляется 17 часов, связанных с работой на компьютере, они разбиваются на следующие блоки: «Знакомство с компьютером» - 4 час, «Создание рисунков» - 8 часов, « Создание мультфильмов и живых картинок» –5 часов;

            - сокращаются 17 часов в варианте программы без использования компьютера по следующим блокам: «Алгоритмы» - 4 часа, «Свойства объектов» - блок удалён полностью, 4 часа - «Аналогия. Выигрышная стратегия»

Для выполнения практических заданий учащимся предоставляются:

* Компьютерные программы из приложения Стандартные (графический редакторы PAINT, Калькулятор, текстовые редакторы Блокнот, WordPad);
* Развивающая и обучающая программа «Мир информатики» ( 3 – 4 годы обучения);

**Место и роль учебного курса.**

Согласно концепции информатизации отечественной школы, для изучения информационных технологий в 2-6 классах при наличии соответствующих возможностей рекомендуется пропедевтический этап. Его основной задачей является формирование первичных элементов информационной культуры в процессе использования учебных игровых программ. Информатика и информационные технологии, призванные обеспечить всеобщую компьютерную грамотность, вводятся с третьего класса как учебный модуль.

**Информация о количестве учебных часов.**

Рабочая программа рассчитана на 34 часов в год (1 час в неделю). Программой предусмотрено проведение 6 проверочных работ.

**Технологии обучения.**

При реализации программы важно соблюдать оптимальное сочетание традиционных методов обучения младших школьников с новыми информационными технологиями. Предполагается использовать следующие **технологии обучения:**

1. Информационные, компьютерные (вытекающие из специфики раздела «Практика работы на компьютере»).
2. Игровые технологии (организация учебного процесса осуществляется с учётом возрастных особенностей младших школьников, ведущего типа их деятельности).
3. Проблемно-поисковые технологии (ведущий метод – метод проектов). Организация учебного процесса осуществляется с учётом структуры любого вида сознательной деятельности человека: мотив (цель, замысел), ориентировка, планирование, реализация замысла, контроль.
4. Здоровьесберегающие технологии (соблюдение установленных норм и правил организации рабочего места, соблюдение регламентированного времени работы учащихся за компьютером, педагогически целесообразный баланс между традиционными методами преподавания и включением в учебно-воспитательный процесс информационных технологий).

Используются **формы организации учебного процесса**  исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач. Изучению теоретических понятий отводится 15-20 минут урока.

Разнообразны также **методы, приемы и средства обучения:**

* практические работы по приобретению простейших навыков пользования ПК и десятипальцевого клавиатурного письма,
* демонстрации учителем работы на ПК,
* моделирование (создание графических схем и таблиц, отражающих существенные и несущественные свойства объектов),
* рассказ учителя, эвристическая беседа для усвоения основных понятий информатики,
* игры по воспитанию навыков сотрудничества, общения,
* упражнения по развитию мыслительных процессов и логических представлений учащихся.

Программный материал изучается **на базовом уровне** с дифференциацией практических заданий для детей, быстрее освоивших первоначальные навыки пользования.

**Формирование ключевых компетенций.**

Основные группы формирования межпредметных компетенций в процессе преподавания информатики:

1. Организация учебной деятельности. Это оформление рабочего места ученика, обучение приемов рационального расположения необходимого оборудования.

2. Коммуникативные компетенции: умение осуществлять различного вида контакты между участниками совместной деятельности при организация коллективной образовательной деятельности (умения работать в группе, коллективное выполнение одного задания, взаимопомощь, организация ответственной зависимости).

3. Учебно-информационные умения развиваются в процессе введения новой информации через инструкции, алгоритмы, правила: что, для чего и как делать.

4. Учебно-управленческие умения: умение ставить цель, планировать действия, осуществлять контроль и анализ учебной деятельности.

5. Учебно-логические умения: формирование четкой последовательности содержания познавательной деятельности через постановку и решение учебных задач.

6. Контрольно-оценочные компетенции: формирование умений самооценки по предложенным критериям, умение сравнить свою работу с образцом, сделать вывод о правильности выполнения задания.

7. Валеологические компетенции: элементы аутотренинга, физических восстановительных методик.

Предметные компетенции:

Важную роль в обучении информатики играет целенаправленная работа по формированию у младших школьников элементов учебной самостоятельности, умений эффективно работать с учебной книгой, проводить анализ задания к задаче.

Основные направления отработки предметных компетенций:

- освоение первоначальных знаний о величинах, компонентах, овладение элементарными способами анализа изучаемых явлений языка;

- овладение умениями правильно решать, участвовать в диалоге;

- воспитание позитивного эмоционально-ценностного отношения к информатике, пробуждение познавательного интереса и стремления совершенствовать свою речь.

- применение приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни.

**Формы текущего контроля знаний, умений, навыков.**

*Текущий контроль* осуществляется в форме самостоятельных работ, проверочных работ, тестирования.

*Тематический* контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы) в форме проверочной работы.

**Информация об используемом учебнике**:

Используется рекомендуемый учебно-методический комплект (УМК) для преподавания информатики и ИКТ в рамках системы обучения «Школа 2100»:

- Информатика и ИКТ 3класс. /А.В. Горячев и др. – М.: Баласс, 2006-2008;

- Информатика в играх и задачах: Учебник-тетрадь для 3кл. /А.В. Горячев и др. – М.: Баласс, 2010 – 2011 (для классов изучающих информатику и ИКТ как самостоятельную дисциплину со 2-го класса);

- Информатика в играх и задачах: Учебник-тетрадь для 3 кл.

- Методические рекомендации для учителя. /А.В. Горячев и др. – М.: Баласс, 2004 – 2006;

- Комплект наглядных пособий. 3 класс. Информатика**.** Наглядные пособия к учебнику «Информатика в играх и задачах». В 2-х частях / Составитель: Н.И. Суворова, 2005.