

СОГЛАСОВАНО
« _____ » _____ 2014 год
Зам. Директора по УВР
_____ И.А. Евгещенкова

УТВЕРЖДАЮ
« _____ » _____ 2014 год
Директор МКОУ – СОШ №32
_____ И.В. Ерёмина

Муниципальное казенное образовательное учреждение –
Сосновская средняя общеобразовательная школа №32
Новосибирского района

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ

для 3 класса
на 2014-2015 учебный год

Разработана на основе федерального государственного образовательного
стандарта начального общего образования

Составил:
Хохлова Татьяна Юрьевна
учитель информатики
первой квалификационной категории

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа составлена в соответствии с «Основной образовательной программой начального общего образования», разработанной в МКОУ – Сосновская СОШ №32.

Целью изучения информатики в 3 классе является формирование первоначальных представлений об информации и её свойствах, а также навыков работы с информацией, как с применением компьютеров, так и без них.

Обучение информатике направлено на решение следующих задач:

- учить школьника искать, отбирать, организовывать и использовать информацию для достижения стоящих перед ним целей;
- формировать первоначальные навыки планирования целенаправленной деятельности человека, в том числе учебной деятельности;
- дать первоначальные представления о компьютере и современных информационных технологиях и сформировать первичные навыки работы на компьютере;
- дать представления об этических нормах работы с информацией, об информационной безопасности личности и государства.

Курс рассчитан на 17 часов (0,5 раз в неделю).

Так как данный курс рассчитан на 17 часов он носит ознакомительный характер.

Содержание программы:

1. Информационная картина мира - 4 часа
2. Компьютер - универсальная машина по обработке информации - 1 часа.
3. Алгоритмы и исполнители - 6 часов.
4. Объекты и их свойства - 5 часов.
5. Эстетические нормы при работе с информацией и информационная безопасность - 1 час.

Требования к уровню подготовки учащихся

К концу обучения в 3 классе по предмету «Информатика и ИКТ (в играх и задачах)» обучающиеся должны *знать/понимать*:

- ✓ что такое переменная, ее имя и значение;
- ✓ что такое ветвление в алгоритме;
- ✓ что такое объект;
- ✓ что такое свойство объекта;
- ✓ что такое класс объектов.

Уметь:

- ✓ находить нужную информацию в источниках, предложенных учителем;
- ✓ находить в готовых алгоритмах ветвления и линейные участки;
- ✓ исполнять алгоритмы с ветвлением для знакомых формальных исполнителей;
- ✓ приводить примеры объектов и их свойств;

- ✓ находить среди данных объект с заданными свойствами;
- ✓ выделять свойства, общие для различных объектов;
- ✓ объединять объекты в классы, основываясь на общности их свойств;
- ✓ определять истинность сложных высказываний;
- ✓ на клетчатом поле находить клетку с заданным адресом;
- ✓ на клетчатом поле определять адрес указанной клетки.

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- ✓ безопасной работы за компьютером;
- ✓ работы с электронными справочниками, основанными на гипертекстах.

Методическое обеспечение:

❖Бененсон, Е. П., Паутова, А. Г. Информатика: учебник в двух частях. 3 класс. - М.: Академкнига, 2013.

❖Бененсон, Е. Л., Паутова, А. Г. Информатика. 3 класс: методическое пособие для учителя к учебнику-тетради. - М.: Академкнига, 2011.

❖Паутова, А. Г. Информатика. 3 класс: комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. - М.: Академкнига, 2011.

Календарно-тематическое планирование

№ урока	Тема урока	Компьютерная программа	Дата
1.	Что мы знаем об информации? ТБ в кабинете информатики.	Логика	
2.	Что мы знаем о компьютере.	Сборка компьютера Малыш	
3.	Объекты и их свойства	В магазине 1	
4.	Объекты и их свойства. Список.	В магазине 1	
5.	Порядок элементов в списке	На вокзале	
6.	Многоуровневый список	На вокзале	
7.	Порядок элементов в списке	На вокзале	
8.	Классы объектов	Самый-самый	
9.	Таблицы. Порядок записей в таблице	Самый-самый	
10.	Алгоритмы. Что ты о них знаешь?	Самый-самый	
11.	Исполнитель алгоритмов Считайка. Имя и значение переменной.	Считайка	
12.	Блок-схема алгоритма. Ветвление	В магазине 2	
13.	Простые и сложные высказывания	Цветочные часы	
14.	Исполнитель алгоритмов Чертежник. Команды с параметрами	Чертежник	
15.	Исполнитель алгоритмов Пожарный	Пожарный	
16.	Свойства объектов Пожарный и Пожар	Пожарный	
17.	Обобщающий урок. Подведение итогов.		