Муниципальное казённое образовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа № 7  
с. Старомарьевка

Согласовано «Утверждаю»  
на метод. объединении директор МКОУ СОШ № 7

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013 г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013 г.

Руководитель МО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ПО ИНФОРМАТИКЕ**

**ДЛЯ 3 КЛАССА**

**НА 2013/2014 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Образовательная система «Школа 2100.  
А.В. Горячев. Информатика в играх и задачах: Учебник - тетрадь для 3 класса в 2-х частях.Изд. – М. : Баласс, 2012. – (ч. 1 – 64 с., ил.; ч. 2 – 80 с., ил.).   
Допущено Министерством образования и науки РФ. Соответствует ФГОС

Разработчик программы  
учитель начальных классов  
Криулина Любовь Витальевна

Педстаж 29 лет,  
 Высшая квалификационная категория.

2013 год.

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**ПО ИНФОРМАТИКЕ**

**ДЛЯ 3 КЛАССА**

**НА 2013/2014 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Ступень обучения (класс) **3 класс**

**Количество часов 34** Уровень базовый

**Учитель: Криулина Л.В.**

Образовательная система «Школа 2100.  
Настоящая рабочая программа разработана применительно к учебной программе автора А.В. Горячев. Информатика в играх и задачах: Учебник - тетрадь для 3 класса в 2-х частях.Изд. – М. : Баласс, 2013. – (ч. 1 – 64 с., ил.; ч. 2 – 80 с., ил.).   
Допущено Министерством образования и науки РФ

***Пояснительная записка***

Данная образовательная программа по курсу «ИНФОРМАТИКА» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённым приказом Минобрнауки РФ от 09.03.2004г. и приказом Минобрнауки РФ от 03.06.2011г. на основе общеобразовательной программы «Школа 2100», примерной программы по курсу «Информатика», автора А.В. Горячева, рекомендованной Минобрнауки РФ (сборник Программы начального общего образования. Развёрнутое тематическое планирование. 3 класс. Образовательная система Школа 2100»)

**На изучение данного курса отводится 1 час в неделю, всего 34 ч**

***Цели*** пропедевтического курса информатики (Горячев А.В.) направлены на создание максимально благоприятных условий к началу базового курса. В первую очередь, с точки зрения авторов программы, к таким условиям относится развитие мышления учеников.

**Поэтому в Образовательной системе «Школа 2100» принят следующий набор *задач*** обучения пропедевтическому курсу информатики:

1. Формирование навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в информатике:
   * применение формальной логики при решении задач;
   * алгоритмический подход к решению задач;
   * системный подход;
   * объектно-ориентированный подход.
2. Создание 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. Формирование навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решить задачу, которую раньше не решали» (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.)

Дидактической основой организации учебного процесса в программе является дидактическая система деятельностного метода обучения, включающая в себя:

* проблемно-диалогическую технологию
* здоровьесберегающую технологию.
* игровую технологию.
* технологию оценивания достижений.

***Формы:***

* Урок как форма учебной деятельности для постановки и решения учебных задач;
* Образовательное путешествие;
* Творческая мастерская;
* Познавательная лаборатория;
* Исследование;
* Презентация;
* Диагностика;
* Проектирование;
* Консультативное занятие как форма учебной деятельности по разрешению проблем младшего школьника;
* Внеучебные формы образовательного пространства как место реализации личности младшего школьника (конкурсы, марафоны).

***Планируемые результаты изучения курса «Информатика в играх и задачах» в 3-м классе***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Личностные результаты** | **Метапредметные результаты** | | | **Предметные результаты** |
| *Регулятивные УУД* | *Познавательные УУД* | *Коммуникативные УУД* |
| * критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; * уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей; * осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями. | * освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; * формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели; * оценивание получающегося творческого продукта. | * поиск информации ; * использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач. | * подготовка выступления; * аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов; * выслушивание собеседника и ведение диалога. | В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:   * находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов); * называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса; * понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; * выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии; * изображать графы; * выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию; * находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области. |

***Календарно-тематическое планирование уроков информатики в 3 классе смотри в приложении***

# *Материально-техническое обеспечение образовательного процесса*

**УМК**

Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник, 3 класс. («Информатика в играх и задачах»).В 2-х ч. (ч. 1)

Комплект наглядных пособий. 3 класс. Информатика. В 2-х ч.

Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Методические рекомендации для учителя. Информатика в играх и задачах. 3 класс.