**Пояснительная записка**

Рабочая учебная программа к учебному курсу по информатики и ИКТ для 3 класса составлена на основе примерной (типовой) учебной программы основного общего образования по информатики и ИКТ (базовый уровень) и соответствует Федеральному компоненту государственного образовательного стандарта основного общего образования 2004 года.

Программа составлена на основе авторской программы Горячев А.В. «Информатика и ИКТ». Выполнение учебной рабочей программы направлено на достижение цели работы школы на первой ступени обучения: формирование у обучающихся целостного представления о мире, гражданской ответственности и правового самосознания, духовной культуры, самостоятельности, развития их склонностей, интересов и способности к социальному самоопределению, а также способствует реализации модели выпускника начальной школы: уважающий и принимающий ценности семьи и общества; любознательный, активно и заинтересованно познающий мир; владеющий основами умения учиться, способный к организации собственной деятельности; готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед семьей и обществом;доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение;выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, мы полагаем, что в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии мышления школьников и на освоении ими практической работы на компьютере. Развитие логического, алгоритмического и системного мышления школьников будет способствовать освоению таких тем как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера как инструмента информационной деятельности подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

В образовательной программе изучение раздела «Информационные технологии» в рамках предмета «Технологии» направлено на достижение следующих целей:

* 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;
* развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
* воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Формы организации учебного процесса: индивидуальные; групповые; индивидуально-групповые; фронтальные; практикумы.

Формы проведения уроков: мини--лекция, практикум, урок-игра, урок -контроля.

Виды и формы контроля:наблюдение;беседа;фронтальный опрос;опрос в парах;контрольная работа;практикум.

**Ожидаемые образовательные результаты**

Учащиеся будут знать:

* как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
* для чего нужны основные устройства компьютера.

Учащиеся будут уметь:

* пользоваться мышью и клавиатурой;
* запускать и завершать компьютерные программы.
* выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
* сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.:

* выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
* сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

* выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ
* сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

* одной из программ;
* сохранять созданную игру и вносить в неё изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать компьютерную игру, предназначенную для какой-либо цели, и создавать её при помощи компьютера.

Изучение информатики в 3 классе направлено на достижение цели развития *коммуникативной* компетенции включает знание способов взаимодействия с окружающими и удаленными людьми и событиями, предусматривает навыки работы в группе, владение различными специальными ролями в коллективе*; информационная компетентность* самостоятельно работать с информацией различных источников, искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее; *у чебно-познавательная -*готовность обучающегося к самостоятельной познавательной деятельности: целеполаганию, планированию, анализу, рефлексии, самооценке учебно - познавательной деятельности, умению отличать факты от домыслов, владению измерительными навыками, использованию вероятностных, статистических и иных методов познания; *ценностно-смысловая* – готовность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения.

**Учебно – тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тематический блок (тема учебного занятия при отсутствии тем. блока) | Кол-во часов | Использование ИКТ  20%от34 часов | Использование проектной деятельности  30%от34 часов | Использование исследователь-  ской деятельности  20%от34 часов |
| 1. | Знакомство с компьютером | 12 | 6 |  | 1 |
| 2. | Создание рисунков | 5 | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Создание мультфильмов и живых картинок | 6 | 4 | 1 | 1 |
| 4. | Создание проектов домов и квартир | 7 | 4 | 1 | 1 |
| 5. | Создание компьютерных игр | 4 | 1 | 1 | 1 |
|  | Итого: | 34 | 17 | 4 | 5 |

**Основное содержание тематического плана**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Тематический блок, тема учебного занятия** | **Кол-во**  **часов** |
|
| **Знакомство с компьютером** | | |
| 1 | Компьютер вокруг нас (мини-лекция) | 1 |
| 2 | Новые профессии (урок - исследование) | 1 |
| 3 | Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе.  (мини-лекция) | 1 |
| 4 | Основные устройства компьютера (мини-лекция) | 1 |
| 5 | Компьютерные программы (мини-лекция) | 1 |
| 6 | Операционная система (мини-лекция) | 1 |
| 7 | Рабочий стол (урок – практикум) | 1 |
| 8 | Компьютерная мышь (урок – практикум) | 1 |
| 9 | Клавиатура (урок – практикум) | 1 |
| 10 | Включение и выключение компьютера (урок – практикум) | 1 |
| 11 | Запуск программы (урок – практикум) | 1 |
| 12 | Завершение выполнения программы (урок – практикум) | 1 |
| **Создание рисунков** | | |
| 13 | Компьютерная графика (мини-лекция) | 1 |
| 14 | Примеры графических редакторов (мини-лекция) | 1 |
| 15 | Панель инструментов графического редактора (урок – практикум) | 1 |
| 16 | Основные опирации при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. (урок – практикум, ИД) | 1 |
| 17 | Заливка цветом. Другие операции.(урок-защита проекта) | 1 |
| **Создание мультфильмов и живых картинок** | | |
| 18 | Анимация (мини-лекция) | 1 |
| 19 | Компьютерная анимация (урок – практикум, ИД) | 1 |
| 20 | Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации (урок – практикум) | 1 |
| 21 | Примеры программ для создания анимации (урок – практикум) | 1 |
| 22 | Основные операции при создании анимации (урок – практикум) | 1 |
| 23 | Этапы создания мультфильма (урок – защита проекта) | 1 |
| **Создание проектов домов и квартир** | | |
| 24 | Проектирование (мини-лекция) | 1 |
| 25 | Компьютерное проектирование (урок-практикум, ИД) | 1 |
| 26 | Интерьер (урок-практикум) | 1 |
| 27 | Дизайн (урок-практикум) | 1 |
| 28 | Архитектура (урок-практикум) | 1 |
| 29 | Примеры программ для проектирования зданий  (урок - исследования) | 1 |
| 30 | Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей. Установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей (урок-защита проекта) | 1 |
| **Создание компьютерных игр** | | |
| 31 | Компьютерные игры (мини-лекция, ИД) | 1 |
| 32 | Виды компьютерных игр (урок-практикум) | 1 |
| 33 | Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. (мини-лекция) | 1 |
| 34 | Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фонов, карт или полей, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции (урок-защита проета) | 1 |
|  |  | **Итого:** |

**Календарно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование разделов итем** | **Всего**  **часов** | **Дата проведения** | | **Корректировка** | **Основные понятия**  **и термины** |
| **по плану** | **по факту** |
| **Знакомство с компьютером** | | | | | | |
| 1 | Компьютер вокруг нас | 1 | 08.09.12. |  |  | Компьютер, Материальные технологии, информационные технологии |
| 2 | Новые профессии | 1 | 15.09.12. |  |  | Программист, продавец в Интернет-магазине, мастер по ремонту и настройке компьютеров. |
| 3 | Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. | 1 | 22.09.12. |  |  | Правильно, неправильно. |
| 4 | Основные устройства компьютера | 1 | 29.09.12. |  |  | Устройства ввода и вывода информации, дисплей, мышь, системный блок, клавиатура, сканер, принтер, микрофон, проектор, фотоаппарат |
| 5 | Компьютерные программы | 1 | 06.10.12. |  |  | Специальные, прикладные программы, служебные |
| 6 | Операционная система | 1 | 13.10.12. |  |  | Операционная система, Linux, Windows, Mac OS |
| 7 | Рабочий стол | 1 | 20.10.12. |  |  | Рабочий стол, изображения, фон, значки. |
| 8 | Компьютерная мышь | 1 | 27.10.12. |  |  | Компьютерная мышь, щелчок, клик |
| 9 | Клавиатура | 1 | 10.11.12. |  |  | Клавиатура, Shift, Alt, Ctrl |
| 10 | Включение и выключение компьютера | 1 | 17.11.12. |  |  | Включение, выключение |
| 11 | Запуск программы | 1 | 24.11.12. |  |  | Открыть, создать, пуск |
| 12 | Завершение выполнения программы | 1 | 01.12.12. |  |  | Выход, окно |
| **Создание рисунков** | | | | | | |
| 13 | Компьютерная графика | 1 | 08.12.12. |  |  | Компьютерная графика, растровая графика, векторная графика |
| 14 | Примеры графических редакторов | 1 | 15.12.12. |  |  | Графические редакторы, пэйнт, кид пикс, такс пэйнт, гимп, фотошоп |
| 15 | Панель инструментов графического редактора | 1 | 22.12.12. |  |  | Палитра, окно, рабочая область |
| 16 | Основные опирации при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. | 1 | 12.01.13. |  |  | Рисование, стирание точек, линий, фигур |
| 17 | Заливка цветом. Другие операции. | 1 | 19.01.13. |  |  | Заливка, отражение, штампы, размытие |
| **Создание мультфильмв и живых картинок** | | | | | | |
| 18 | Анимация | 1 | 26.01.13. |  |  | Анимация, рисованные мультфильмы, кукольные мультфильмы, |
| 19 | Компьютерная анимацмя | 1 | 02.02.13. |  |  | Компьютерная анимацмя, покадровая анимация, конструирование анимации, программирование анимации. |
| 20 | Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации | 1 | 09.02.13. |  |  | Ключевые кадры, персонажи, сюжет, сценарий, съёмочный план, фон, обстановка |
| 21 | Примеры программ для создания анимации | 1 | 16.02.13. |  |  | Имидж реди, гимп, улит гиф аниматор, макромедиа-флеш, мульти-пульти, дрейп, певолого, логомиры |
| 22 | Основные операции при создании анимации | 1 | 23.02.13. |  |  | Размещение, озвучивание, сохранение. |
| 23 | Этапы создания мультфильма | 1 | 02.03.13. |  |  | Операции рисования, автоматического создания, отдельные кадры. |
| **Создание проектов домов и квартир** | | | | | | |
| 24 | Проектирование | 1 | 09.03.13. |  |  | Проектирование, проект |
| 25 | Компьютерное проектирование | 1 | 16.03.13. |  |  | Компьютерное проектирование, |
| 26 | Интерьер | 1 | 23.03.13. |  |  | Интерьер |
| 27 | Дизайн | 1 | 06.04.13. |  |  | Дизайн |
| 28 | Архитектура | 1 | 13.04.13. |  |  | Архитектура |
| 29 | Примеры программ для проектирования зданий | 1 | 20.04.13. |  |  | Три дэ хоум архитект, фло плэн три дэ, аркон, визикон, архикад |
| 30 | Основные опирации при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей. Установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей | 1 | 27.04.13. |  |  | Обзор и осмотр, создание, размещение |
| **Создание компьютерных игр** | | | | | | |
| 31 | Компьютерные игры | 1 | 04.05.13. |  |  | Компьютерные игры, игровое поле, игровые действия |
| 32 | Виды компьютерных игр | 1 | 11.05.13. |  |  | Квесты, приключения, стратегии, ролевые игры, симуляторы, логические игры, головоломки |
| 33 | Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. | 1 | 18.05.13. |  |  | Цель игры, сценарий, музыка, описать поведение |
| 34 | Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фонов, карт или полей, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции | 1 | 25.05.13. |  |  | Создание и выбор, размещение, описание |
|  | **Итого:** | **34** |  |  |  |  |

**Информационно-методическое обеспечение**

**УМК**

1. Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О. Информатика и ИКТ «Баласс», 2008г.
2. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах». Издательство «Баласс» 2007г.

**Список литературы для учителя**

1. А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина. Методические рекомендации для учителя.
2. Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О. Информатика и ИКТ «Баласс», 2008г.
3. А.Л. Семенов, Е.С. Архипова, Т.А. Рудченко "Информатика как системообразующий элемент содержания образования начальной школы"
4. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах». Издательство «Баласс» 2007г.

**Список литературы для учащихся**

1. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах». Издательство «Баласс» 2007г.
2. Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О. Информатика и ИКТ «Баласс», 2008г.

**Сайты**

1. [nsportal.ru](http://nsportal.ru/)›[Начальная школа](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola)›[**Информатика**](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika)›[…-**3**-**klass**-**po**-predmetu…](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/rabochaya-programma-2-klass-po-predmetu-informatika-v-igrakh-i-zadacha)
2. [journal.edusite.ru](http://www.journal.edusite.ru/)
3. [schoolguide.ru](http://schoolguide.ru/)› [**3** **класс**](http://schoolguide.ru/index.php/progs/2100-2011/ucheb/2class.html)
4. [infiz.ucoz.ru](http://infiz.ucoz.ru/)›[index/**umk**/0-8](http://infiz.ucoz.ru/index/umk/0-8)
5. [beent.clan.su](http://beent.clan.su/)›[news…posobie\_**po**…**3klass**…2012-08-24-34](http://beent.clan.su/news/metodicheskoe_posobie_po_informatike_3klass_gorjachev_skachat/2012-08-24-34)