

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №28

Обсуждено на МО
естественно-математического цикла
Протокол № 1 от 31.08.2017 г.

Рекомендовано к работе методическим
советом школы
протокол № 1 от 04.09.2017 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ СОШ №28

Е.Ю. Найденова

Приказ № 145 от 02.10. 2017 г.

Рабочая программа платной образовательной услуги

Инфознайка
на 2017-2018 учебный год

Класс: **3-5**

Учитель: **Гиззатова Виктория Николаевна**

Количество часов: всего **24** часа, в неделю **1** час.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Важнейшим приоритетом школьного образования в условиях становления глобального информационного общества становится формирование у школьников представлений об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного общества.

Задача современной школы – обеспечить вхождение у учащихся в информационное общество, научить каждого школьника пользоваться новыми массовыми ИКТ (текстовый редактор, графический редактор, электронные таблицы и др.)

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Цель данного курса: дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе на компьютере.

Программа курса рассчитана на 24 часа. Продолжительность занятия 30 минут.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах:

1. демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают;
2. фронтальная – не длительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя;
3. самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока;
4. творческий проект – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.

Курс предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися навыков работы с компьютером.

Задачи курса:

- 1) 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;
- 2) создание у учеников навыков работы с прикладным программным обеспечением.

Планируемые результаты освоения содержания курса

В итоге работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты:

1. Знать правила поведения в компьютерном классе;
2. Знать основные сферы применения компьютеров;
3. Уметь ориентироваться на клетчатом поле в направлениях “вверх”, “вниз”, “вправо”, “влево”;
4. Уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;

5. Уметь проводить анализ при решении логических задач;
6. Иметь понятие о множестве;
7. Уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
8. Уметь находить общий признак для группы предметов;
9. Знать понятие существенного признака предмета;
10. Уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
11. Уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
12. Уметь предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
13. Уметь конструировать фигуру из ее частей по представлению;
14. Уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;
15. Уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
16. Иметь представление о различных формах курсора;
17. Знать назначение основных клавиш клавиатуры;
18. Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
19. Уметь управлять объектами на экране монитора.
20. Уметь рисовать в графическом редакторе Paint.

На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (1 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (8 мин)
4. Физкультминутка (1 мин)
5. Работа за компьютером (15 мин)
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (1 мин)

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал.

СТРУКТУРА КУРСА

Основные разделы программы	Количество часов
Человек и компьютер	1
Вычисления на компьютере	1
Графический редактор	4
Текстовый редактор	8
Алгоритмы	4
Группы (классы) объектов	5
Логические рассуждения	2
Повторение курса	1
Итого	24

Информационно-методическое обеспечение

I. Учебно-методический комплект.

1. Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 3 класс («Информатика в играх и задачах»): учебник: в 2 ч. / А. В. Горячев, К. И. Горина, Н. И. Суворова. - М.: Баласс : Школьный дом, 2013. - 64 с.: ил.
2. Информатика. 3 класс: методические рекомендации для учителя / А. В. Горячев, К. И. Горина, Н. И. Суворова. - М.: Баласс, 2011.
3. Информатика. 3 класс: комплект наглядных пособий: в 2 ч. / сост. Н. И. Суворова. - М.: Баласс, 2005.

II. Интернет-ресурсы.

1. Сайт издательства «Просвещение». - Режим доступа: http://school-russia.prosv.ru/info.aspx?ob_no=25738-
2. Электронная газета «Интерактивное образование». - Режим доступа: <http://io.nios.ru/index.php?rel=32&point=19&art=1064>
3. Инновации в воспитании и обучении детей. Эволюция подходов к детскому обучению. - Режим доступа: <http://kidevo.ru/?q=node>

III. Компьютерная поддержка.

1. Программа «Страна Фантазия».
2. Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия, 3-4-й год обучения.
3. ИУМК «Информатика. 1–4 классы»

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Раздел. Тема	Элементы содержания образования
1.	Человек и компьютер.	Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. Устройство компьютера. Работа с клавиатурой и манипулятором мышь. Компьютерная поддержка: программа «GCompris-Изучение компьютера».
2	Составляем бюджет	Математические вычисления. Решение сложных математических примеров. Компьютерная поддержка: программа «Калькулятор», «GCompris-Математика».
3	В мире рисунка	Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные цвета. Компьютерная поддержка: программа «GCompris-Исследования».
4	Палитра цветов	Виды компьютерной графики. Палитра цветов. Компьютерная поддержка: программа «GCompris-Исследования», «Раскраска»
5	Я - художник	Создание рисунка в графическом редакторе. Компьютерная поддержка: программа «Paint»
6	Я - художник	Создание рисунка в графическом редакторе. Компьютерная поддержка: программа «Paint»
7	Буквы складываются в слово	Игра «Слова». Правила набора текста. Компьютерная поддержка: MS Word
8	В мире слов	Игра «Без слов». Правила набора текста. Компьютерная поддержка: MS Word
9	В мире слов	Венгерский кроссворд. Правила набора текста Компьютерная поддержка: MS Word
10	В мире слов	Правила набора текста Компьютерная поддержка: MS Word
11	Таблицы и схемы	Проект «Мое генеалогическое дерево» Компьютерная поддержка: MS Word
12	Таблицы и схемы	Проект «Мое генеалогическое дерево» Компьютерная поддержка: MS Word
13	Давай украсим текст	Создание поздравительной открытки Компьютерная поддержка: MS Word
14	Давай украсим текст	Создание поздравительной открытки Компьютерная поддержка: MS Word
15	Стрелки вместо	Условные обозначения в алгоритме. Понятия «инструкция» и «описание».

	номеров	Выполнение простых инструкций. Линейный (последовательный) алгоритм - описание действий, которые выполняются однократно в заданном порядке. Компьютерная поддержка: программа «Страна Фантазия - Алгоритмы»
16	Ветвление в алгоритме	Стрелка «да» или стрелка «нет»? Выполнение алгоритмов с ветвлением. Ветвящиеся алгоритмы. Игра «Да - Нет». Учитель загадывает имя одного ученика, сидящего в классе, или предмет в классной комнате. Дети должны отгадать загаданное, задавая вопросы с ответами «Да» и «Нет». Практическая работа «Виды алгоритмов». Компьютерная поддержка: MS Word
17	Цикл в алгоритме	Вопросы с ответами «да» и «нет». Циклические алгоритмы. Компьютерная поддержка: программа «Страна “Фантазия”» - «Алгоритмы»
18	Алгоритмы в нашей жизни	Графический диктант по клеточкам.
19	Объекты	Таблица «Объект - Действия». Сравнение состава и действия объектов (загадки). Придумывание загадок. Проект «Фантастический зверь». Компьютерная поддержка: программа «ИУМК «Информатика. 1–4 классы»
20	Единичное имя объекта.	Группы (классы) объектов. 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. Игра «Логическая пара».
21	Множество	Множество. Элемент множества. Число элементов множества. Подмножество. Игра «Какие бывают?». Игра «Пирамида множеств». Компьютерная поддержка: программа «Страна “Фантазия”» - «Множества»
22	Истина или ложь	Высказывание. Истинность высказывания. Отрицание. Истинность высказывания со словом «не». Игра «Говори наоборот». Игра «Истина или Ложь». Компьютерная поддержка: программа «Страна “Фантазия”» - «Буквенное лото»
23	Граф	- Какие точки соединить? Граф. Вершины и ребра графа. Компьютерная поддержка: программа «Страна “Фантазия”» - «Зазеркалье»
24	Информация и мы.	Заключительное итоговое занятие в игровой форме.