

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЗЕРЖИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА №2

РЕКОМЕНДОВАНА
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ
СОВЕТОМ
Протокол № 01 от 28.08.2020

УТВЕРЖДАЮ:
ДИРЕКТОР ШКОЛЫ :
Н.Н.Иванова
Приказ № 112/2 от 30.08.20

Программа внеурочной деятельности

«Информатика»

3 класс

Направление: интеллектуальное

Возраст учащихся: 8 - 9 лет

Срок реализации 1 год

Составитель:
Учитель начальных классов
Экснер Ирина Владимировна,
первая квалификационная категория

2020-21 учебный год

Пояснительная записка.

Данная программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС и ООП НОО школы (программы формирования УУД), учитывает требования, изложенные в школьном положении о программах внеурочной деятельности, на основе курса «Информатика и ИКТ» для 3 класса начального обучения средней общеобразовательной школы, опубликованной в методическом пособии «Обучение информатике в третьем классе», Н.В.Матвеева (М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007)

Непрерывность обучения информатике в школе— это необходимый шаг в развитии общего образования.

Актуальность. Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Цель:

Развивать интеллектуальные и творческие способности детей средствами информационных технологий.

Задачи:

- знакомить с основными теоретическими понятиями информатики;
- способствовать приобретению опыта в создании и преобразовании простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем различного вида, в том числе с помощью компьютера;
- знакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- формировать умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов;
- формировать умения использовать электронные пособия, конструкторы, тренажеры, презентации в учебном процессе;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Рабочая программа по Информатика в 3 классе рассчитана на 1 час в неделю, что составляет 34 часа в год

Планируемые результаты изучения учебного предмета

Ученик научится:

- называть основные источники информации;
- понимать назначение основных устройств компьютера;
- соблюдать правила безопасного поведения и гигиены при работе инструментами, бытовой техникой (в том числе с компьютером);
- составлять алгоритмы с помощью блок-схем;

- строить модели управления, понимать цель управления.

Ученик получит возможность научиться:

- кратко рассказывать о себе, своей семье, друге – составлять устную текстовую модель;
- составлять небольшие письменные описания предмета, картинки (о природе, школе) по образцу с помощью текстового редактора;
- составлять алгоритм решения текстовых задач (не более 2–3 действий);
- распознавать изученные геометрические фигуры и изображать их на экране компьютера;
- сравнивать различные объекты реальной действительности по размерам, взаимному расположению в пространстве и выражать эти отношения с помощью схем;
- определять признаки различных объектов природы (цвет, форму) и строить простые графические модели в виде схемы, эскиза, рисунка;
- различать части предметов и отображать их в рисунке (схеме);
- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
- создавать модели несложных объектов из деталей конструктора и различных материалов, используя знания и умения, приобретенные в учебной деятельности и повседневной жизни;
- работать с разными источниками информации (словарями, справочниками, в том числе на электронных носителях).
- сравнивать и упорядочивать (классифицировать) объекты по разным признакам: длине, площади, массе, вместимости и пр.;
- решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
- осуществлять поиск информации с использованием простейших запросов;
- изменять и создавать простые информационные объекты на компьютере.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

Личностные результаты обучения

Учащийся должен *обладать*:

- критическим отношением к информации и избирательность её восприятия;
- уважением к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмыслением мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- началом профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты обучения

Учащийся должен *уметь*:

- освоить способы решения проблем творческого и поискового характера;
- сформировать умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- уметь использовать знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умения

- вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
 - овладеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
 - уметь слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
 - конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
 - овладеть начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
 - овладеть базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Регулятивные:

- способность к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений;
- умения управлять своей познавательной деятельностью;
- умение организовывать свою деятельность;
- определять её цели и задачи;
- выбирать средства и применять их на практике;
- оценивать достигнутые результаты.

Познавательные:

- формирование и развитие по средствам знаний познавательных интересов, интеллектуальных и творческих результатов;
- умение вести самостоятельный поиск, анализ, отбор информации, её преобразование, сохранение, передачу и презентацию с помощью технических средств.

Коммуникативные:

- самостоятельно организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом).

Учебно-тематический план

№	Раздел программы	К-во часов	Теория	Практика	Контроль. раб.
1	Человек и информация.	6	2	3	1
2	Действия с информацией	8	3	4	1
3	Объект и его характеристика	10	4	5	1
4	Информационный объект и компьютер	10	2	7	1

Человек и информация – 6 ч.

1. Человек и информация.
2. Источники и приемники информации.
3. Искусственные и естественные источники информации.
4. Носители информации.
5. Что мы знаем о компьютере.

6. Контрольная работа №1 по теме «Человек и информация».

Действия с информацией – 8 ч.

1. Немного истории о действиях с информацией.
2. Сбор информации.
3. Представление информации.
4. Кодирование информации.
5. Декодирование информации.
6. Хранение информации.
7. Обработка информации. Подготовка к контрольной работе.
8. Контрольная работа №2 по теме «Действия с информацией».

Объект и его характеристика – 10 ч.

1. Объект.
2. Имя объекта.
3. Свойства объекта.
4. Общие и отличительные свойства.
5. Существенные свойства и принятие решения.
6. Элементный состав объекта.
7. Действия объекта.
8. Отношения между объектами.
9. Повторение по теме «Объект и его характеристика». Подготовка к контрольной работе.
10. Контрольная работа №3 по теме «Объект и его характеристика».

Информационный объект и компьютер – 10 ч.

1. Информационный объект и смысл.
2. Документ как информационный объект.
3. Электронный документ и файл.
4. Текст и текстовый редактор.
5. Изображение и графический редактор.
6. Схема и карта.
7. Число и программный калькулятор.
8. Таблица и электронные таблицы. Подготовка к контрольной работе.
9. Контрольная работа №4 по теме «Информационный объект и компьютер».
10. Повторение по теме «Информационный объект».

Промежуточной аттестацией являются задания в тестовой форме.

Формы работы и виды деятельности.

Ведущие формы обучения: фронтальные, групповые, индивидуальные.

Будут использованы следующие методы:

- словесные,
- наглядные,
- практические,
- исследовательские.

Для развития различных сторон мышления в программе предусмотрены разнообразные виды учебных действий, которые разбиты на три большие группы: репродуктивные, продуктивные (творческие) и контролируемые.

К репродуктивным относятся:

- а) исполнительские учебные действия, которые предполагают выполнение заданий по образцу,
- б) воспроизводящие учебные действия направлены на формирование графических навыков.

К продуктивным относятся обобщающие мыслительные действия (осуществляемые детьми под руководством учителя) и поисковые учебные действия, при применении которых дети осуществляют отдельные шаги самостоятельного поиска новых знаний.

Календарно - тематическое планирование.

№п/п	Раздел, тема	Дата проведения	
		план	факт
	Первая четверть		
1	Человек и информация. Техника безопасности на уроках информации.	01.09	
2	Источники и приемники информации	08.09	
3	Искусственные и естественные источники информации	15.09	
4	Носители информации	22.09	
5	Что мы знаем о компьютере	29.09	
6	Контрольная работа №1 "Человек и информация"	06.10	
7	Немного истории о действиях с информацией	13.10	
8	Сбор информации	20.10	
	Вторая четверть.		
9	Представление информации	03.11	
10	Кодирование информации	10.11	
11	Декодирование информации	17.11	
12	Хранение информации	24.11	
13	Обработка информации	01.12	
14	Контрольная работа №2 "Действия с информацией"	08.12	
15	Объект	15.12	
16	Имя объекта	22.12	
	Третья четверть.		
17	Свойства объекта	12.01	
18	Общие и отличительные свойства	19.01	
19	Существенные свойства и принятие решения	26.01	
20	Элементный состав объекта	02.02	
21	Действия объекта	09.02	
22	Отношения между объектами	16.02	
23	Повторение, работа со словарем	02.03	
24	Контрольная работа №3 "Объект и его характеристика"	09.03	
25	Информационный объект и смысл	16.03	
26	Документ как информационный объект	23.03	
	Четвёртая четверть.		
27	Электронный документ и файл	06.04	
28	Промежуточная аттестация. ЗТФ	12.04	
29	Текст и текстовый редактор	20.04	
30	Изображение и графический редактор	27.04	
31	Схема и карта. Число и программный калькулятор	04.05	
32	Таблица и электронные таблицы	11.05	
33	Контрольная работа №4 "Информационный объект и компьютер"	18.05	
34	Повторение по теме «Информационный объект	25.05	

