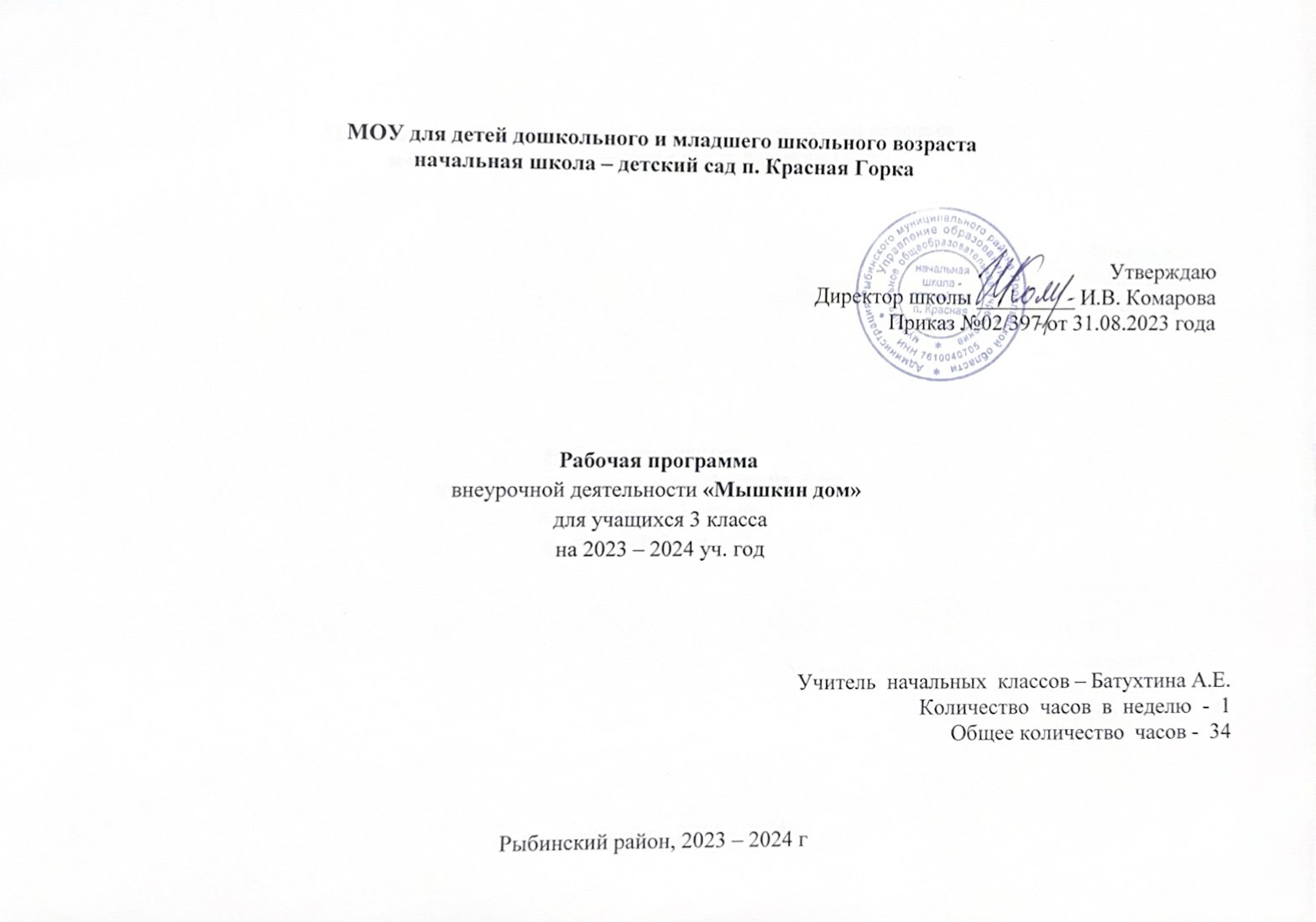
**МОУ для детей дошкольного и младшего школьного возраста**

**Пояснительная записка**

Основная цель курса информатики в начальной школе - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Курс информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента универсальных учебных действий.

**Цели** изучения информатики в начальной школе:

* освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;
* овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
* развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни
* воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Программа внеурочной деятельности в 3 классе “Мышкин дом” представляет собой пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

* системность;
* гуманизация;
* междисциплинарная интеграция;
* дифференциация;
* дополнительная мотивация через игру.

На каждом уроке обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 15–17 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

На изучение курса отведено 34 часа (1 час в неделю). Программа составлена на 34 часа.

**Примерная структура занятия**

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (4-6 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (8-10 мин)
4. Физкультминутка (1 мин)
5. Работа за компьютером (10-12 мин)
6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (2 мин)

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

**Основные цели и задачи курса информатики**

* Осуществление индивидуально-личностного подхода к обучению школьников;
* Начальное формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения в оптимальные сроки;
* Формирование алгоритмического подхода к решению задач;
* Расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, математического и образного мышления;
* Пропедевтика таких понятий, как множества;
* Формирование навыков работы с различными исполнителями;
* Пропедевтика применения персонального компьютера как инструмента практической деятельности.

Задачи обучения информатике в начальной школе, связанные с

1. обучением:

* развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
* познакомить школьников с основными свойствами информации
* научить их приемам организации информации
* формирование универсальных учебных действий
* приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией
* формирование умения применять теоретические знания на практике
* дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

2) развитием:

* памяти, внимания, наблюдательности
* абстрактного и логического мышления
* творческого и рационального подхода к решению задач;

3) воспитанием

* настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
* умения работать в минигруппе,  культуры общения, ведения диалога
* бережного отношения к школьному имуществу,
* навыков здорового образа жизни.

**Содержание курса**

1. **Правила поведения на уроке информатики (1ч).**

Теория: Введение в курс. Правила поведения в компьютерном классе.

Практика: Организация рабочего места. Передвижение в классе.

1. **Компьютер и его основные устройства (1ч).**

Теория: Виды компьютеров. Их назначение. Суперкомпьютеры. Игровые компьютеры. Микрокомпьютеры. Настольные персональные компьютеры. Процессор. Оперативная память. Жесткий магнитный диск. Видеоплата, звуковая плата, дисководы. Оперативная и долговременная память.

Практика: Основные части компьютера. Работа с дисками, дискетами. Принтер.

1. **Системный блок (1ч).**

Теория: Процессор. Дисковод. Дискеты. Компакт-диски. Модели. Видеокарта. Сканер.

Практика: Включение компьютера. Вставление и изъятие дискеты. Работа с компакт-диском.

1. **Работа с мышью (1 ч).**

Теория: Щелчок мышью. Курсор. Указатель мыши. Движение мыши по коврику.

Практика: Работа на тренажёре. Игры «Мишень», «Яблоки», «Баскетбол».

1. **Работа на клавиатуре (3ч).**

Теория: Правила работы с клавиатурой.

Практика: Работа на тренажёре. Ввод текста. Набор текстов.

**6. Хранение информации на компьютере (1 ч).**

Теория: Диски и дисководы. Файлы. Папки. Правила использования и хранения дискеты. Винчестер.

Практика: Работа с дисками.

**7. Файлы и папки (2 ч).**

Теория: Файл. Имя файла. Расширение файла. Папка. Пиктограмма.

Практика: Составление файлов, папок. Удаление. Копирование. Перемещение. Переименование.

**8. Пиктограмма (1ч).**

Теория: Рабочий стол. Пояснительные надписи для пиктограмм.

Практика: Игры «Перетащи пиктограмму в нужные места».

**9. Компьютерные программы (1 ч).**

Теория: Запуск программ, открытие файлов с помощью пиктограммы на Рабочем столе. Выход из программы.

Практика: Запуск программ, выход из них (Word, Excel, Paint).

**10. Обучающие и игровые программы (1 ч).**

Теория: Виды компьютерных игр.

Практика: Обучающие игры.

**11. Информация и органы чувств (1 ч).**

Теория: Виды информации. Каналы получения информации. Взаимосвязь между каналами получения информации, видами информации и органами чувств.

Практика: Составление и обработка информации.

**12. Виды информации (1 ч).**

Теория: Процесс получения текстовой информации, графической, числовой.

Практика: Составление текстовой, графической и числовой информации.

**13. Общение как информационный процесс (1 ч).**

Теория: Устное общение. Диалог. Монолог. Мимика. Жесты. Письменное общение.

Практика: Составление диалогов, монологов. Постановка сценок. Письма, поздравления, приглашения.

**14. Слова – кванторы (2 ч).**

Теория: Суждения и высказывания. Ложные и истинные суждения. Слова – кванторы.

Практика: Логические игры « Помоги ёжику добраться до гриба», « Все или не все», «Задачки».

**15. Отношения между множествами. Объединение множеств (2 ч).**

Теория: Общие свойства и признаки предметов. Определение множества. Бесконечные множества. Подмножество. Пересечение множеств. Практика: Составление множеств из соответствующих элементов. Графические задачи на составление множеств.

**16. Модель и её виды (3 ч).**

Теория: Модель. Материальная и информационная модель объекта. Виды информационной модели.

Практика: Создание материальных, графических, словесных моделей. Работа в Paint.

**17. Алгоритм. Свойства алгоритмов. (3 ч).**

Теория: Алгоритм в информатике. Линейный алгоритм. Команда – шаг линейного алгоритма. Результативность алгоритма. Пошаговость алгоритма. Определённость алгоритма. Понятность алгоритма. Массовость алгоритма.

Практика: Составление алгоритмов (приказ, план, рецепт, инструкция).

**18. Способы представления алгоритмов (6 ч).**

Теория: Словесное. Графическое. Команды алгоритма. Блок алгоритма. Программа. Отличия линейного и разветвлённого алгоритмов. Запись блок – схем. Составление линейного и разветвленного алгоритма.

Практика: Составление словесного, графического алгоритмов. Игра «Транспортёр».

**19. Координаты (1 ч).**

Теория: Географические, астрономические, математические координаты.

Практика: Игры « Собери фигуры, используя заданные координаты».

**20. Повторение. (1ч)**

**В результате обучения учащиеся должны:**

* знать правила поведения в компьютерном классе и уметь рассказывать их по картинкам;
* знать основные устройства компьютера;
* уметь управлять компьютерной мышью;
* уметь складывать мозаики, головоломки;
* уметь пользоваться палитрой при раскрашивании компьютерных рисунков;
* уметь конструировать фигуры по образцу;
* знать различные виды информации и ориентироваться в них;
* уметь решать логические задачи;
* уметь выделять признак, обобщать и систематизировать предметы по признакам;
* уметь определять отношения между множествами;
* знать виды моделей;
* знать, что такое алгоритм и способы представления алгоритмов.

**Формирование** **универсальных учебных действий (УУД)**

На конец 2 года обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Мышкин дом». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

**Личностные**

* внутренняя позиции школьника на основе положительного отношения к школе;
* принятие образа «хорошего ученика»;
* положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
* способность к самооценке;
* начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

**Метапредметные**

**Познавательные**

* начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
* сбор информации;
* обработка информации (с помощью ИКТ);
* анализ информации;
* передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
* самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
* использовать общие приёмы решения задач;
* контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
* моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
* подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
* синтез;
* сравнение;
* классификация по заданным критериям;
* установление аналогий;
* построение рассуждения.

**Регулятивные**

* начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
* преобразовывать практическую задачу в познавательную;
* ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
* выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
* умение выполнять учебные действия в устной форме;
* использовать речь для регуляции своего действия;
* сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
* адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
* выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

**Коммуникативные**

**В процессе обучения дети учатся:**

* работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
* ставить вопросы;
* обращаться за помощью;
* формулировать свои затруднения;
* предлагать помощь и сотрудничество;
* договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
* слушать собеседника;
* договариваться и приходить к общему решению;
* формулировать собственное мнение и позицию;
* осуществлять взаимный контроль;
* адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих

**Календарно-тематическое планирование 3 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Наименование тем** | **Общее количество часов** | **Сроки изучения** |
| **Дата** |
| 1. | Правила поведения на уроке информатики. Повторение. | 1 | 5.09 |
| 2. | Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. | 1 | 12.09 |
| 3. | Компьютер и его основные устройства. | 1 | 19.09 |
| 4. | Системный блок. | 1 | 26.09 |
| 5. | Работа с мышью. | 1 | 3.10 |
| 6-7 | Работа на клавиатуре. Упражнения из серии «Ловкие ручки». | 2 | 10.10 17.10 |
| 8 | Как защитить себя от информационной перегрузки | 1 | 24.10 |
| 9. | Хранение информации на компьютере. | 1 | 7.11 |
| 10. | Файлы и папки. | 1 | 14.11 |
| 11. | Пиктограмма. | 1 | 21.11 |
| 12. | Компьютерные программы. Какие файлы можно скачивать, а какие нельзя | 1 | 28.11 |
| 13. | Обучающие и игровые программы. | 1 | 5.12 |
| 14. | Информация и органы чувств. | 1 | 12.12 |
| 15. | Создание буклетов по теме: «Правила поведения на улице с  мобильными устройствами» | 1 | 19.12 |
| 16. | Общение как информационный процесс. | 1 | **26.12** |
| 17-18. | Как не превратить свою жизнь в виртуальную? Социальные сети. | 2 | 09.01  16.01 |
| 19-20. | Социальные сети. Детские социальные сети. Какую информацию о себе следует выкладывать в сеть? | 2 |  |
| 21. | Модель и её виды. | 1 |  |
| 22-23. | Моделирование. | 2 |  |
| 24-25. | Алгоритм. Работа за компьютером | 2 |  |
| 26-27. | Способы представления алгоритмов. Умение работать с алгоритмами. | 2 |  |
| 28. | Свойства алгоритмов. | 1 | 6.04 |
| 29-30. | Координаты. | 2 | 13.04 20.04 |
| 31-32. | Линейный и разветвленный алгоритм. | 2 | 27.04  4.04 |
| 33-34. | Составление разветвленных алгоритмов. Повторение пройденного материала. | 2 | 11.04  18.04 |