

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Удмуртской Республики  
Управление образования Администрации муниципального образования  
"Муниципальный округ Вавожский район Удмуртской Республики"  
МКОУ Брызгаловская ООШ

РАССМОТРЕНО  
На заседании  
Педагогического совета  
Протокол №8  
от 30 августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор  
МКОУ Брызгаловская ООШ  
Богданов А.В.  
Приказ №113 -ОД  
от 30 августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
*факультативного курса*  
**«Информатика в играх и задачах»**

**3 КЛАСС**

Составитель:  
Воробьева Надежда Владимировна  
учитель начальных классов

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по факультативному курсу «Информатика в играх и задачах» в 3 классе включает пояснительную записку, содержание обучения, планируемые результаты освоения программы и тематическое планирование.

Пояснительная записка отражает общие цели и задачи изучения окружающего мира, место в структуре учебного плана, а также подходы к отбору содержания и планируемым результатам

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка.

Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Изучение информатики и информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования.

Данная программа построена на основе авторской программы Могилёва А.В., Цветковой М.С., а также программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2 – 11 классы (изд.: БИНОМ. Лаборатория знаний).

Программа предполагает использование компьютеров.

#### **Направления деятельности:**

- Сделать занятия по информатике более современным, приближенным к основным интересам учащихся.
- Вводить новые понятия при индивидуальной работе каждого учащегося с компьютером, использовать возможности работы в Интернете.

Основное направление – формирование навыков работы с различными прикладными программами и обучение первоначальным основам программирования.

**ЦЕЛЬ:** дать учащимся базовые знания в областях, связанных с информатикой, практическим овладением компьютера, освоение компьютерных программ, дать первоначальные основы программирования.

#### **Для реализации данной цели программа предусматривает решение следующих задач:**

- Расширить кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.
- способствовать формированию ИКТ-компетентности, эмоционально-положительного отношения к практической деятельности с использованием компьютера;
- развивать первоначальное представление о компьютере и компьютерных (информационных) технологиях;
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации и применять знания на практике.
- Воспитывать интерес к занятиям информатики и новым информационным технологиям.

## **МЕСТО ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ.**

На изучение факультативного курса «Информатика в играх и задачах» в 3 классе отводится 1 час в неделю. Программа рассчитана на 34 часа (34 учебные недели).

В рамках занятий используются сервисы и ресурсы сети Интернет .

В рамках реализации Рабочей программы воспитания воспитательный потенциал уроков предусматривает:

- максимальное использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей, российского исторического сознания на основе исторического просвещения; подбор соответствующего содержания уроков, заданий, вспомогательных материалов, проблемных ситуаций для обсуждений;
- включение в содержание уроков тематики в соответствии с календарным планом воспитательной работы;
- выбор методов, методик, технологий, оказывающих воспитательное воздействие на личность в соответствии с воспитательным идеалом, целью и задачами воспитания, целевыми ориентирами результатов воспитания (гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, физическое, трудовое, экологическое воспитание, ценности научного познания); реализацию приоритета воспитания в учебной деятельности;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках предметов, явлений и событий, инициирование обсуждений, высказываний своего мнения, выработки своего личностного отношения к изучаемым событиям, явлениям, лицам;
- применение интерактивных форм учебной работы – интеллектуальных, стимулирующих познавательную мотивацию, игровых методик, дающих возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы, которая учит строить отношения и действовать в команде, способствует развитию критического мышления;
- побуждение обучающихся соблюдать нормы поведения, правила общения со сверстниками и педагогическими работниками, соответствующие укладу общеобразовательной организации, установление и поддержку доброжелательной атмосферы;
- организацию наставничества мотивированных и эрудированных обучающихся над неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи.

## **СОДЕРЖАНИЕ ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА**

### **Компьютер, информация, операционная система.**

Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Человек и компьютер. История возникновения компьютера. Понятие информация. Виды информации по способу восприятия. Виды информации по способу представления. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Устройства ввода и вывода информации. Рабочий стол. Представление о файле и папке. Создание папки и действия с ней. Запуск программы. Основные действия с окном.

### **Технология обработки текстовой информации.**

Назначение и основные функции текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора OpenOfficeWriter. Настройка рабочей среды. Повторение основных правил набора текста. Основные элементы текста. Приемы перемещения по тексту. Редактирование текста. Фрагмент текста, действия с ним. Изменение шрифта. Списки. Маркированные и нумерованные списки. Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы. Графические изображения в текстовом документе. Сохранение и открытие текстового документа.

### **Технология обработки числовой информации.**

Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Выполнение арифметических действий в программе. Работа с двумя программами.

### **Технология обработки графической информации.**

Назначение и основные функции графического редактора Paint. Повторение приемов создания изображений с помощью основных инструментов для рисования. Настройка инструментов  
Редактирование компьютерного рисунка.

Сборка рисунка из деталей. Фрагмент рисунка, действия с ним. Работа с текстом в графическом редакторе. Построение геометрических фигур. Сохранение созданного рисунка.

Обобщающее занятие

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **Личностные результаты:**

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;  
начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### **Метапредметные результаты**

- активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- освоение различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### Предметная область «Математика и информатика»:

- овладение основами алгоритмического мышления, записи и выполнения алгоритмов;
- приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач в области информатики;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- приобретение умений представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных умений в области компьютерной грамотности.

### Другие предметные области:

- овладение элементарными практическими умениями и навыками в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.);
- приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Компьютер, операционная система.	9	<a href="http://easyen.ru/load/informatika/33">http://easyen.ru/load/informatika/33</a>
2	Технология обработки текстовой информации.	12	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
3	Технология обработки числовой информации.	2	<a href="http://easyen.ru/load/informatika/33">http://easyen.ru/load/informatika/33</a>
4	Технология обработки графической информации.	11	<a href="http://easyen.ru/load/informatika/33">http://easyen.ru/load/informatika/33</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Раздел, кол-во часов	№ занятия	Название (тема) урока	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Компьютер, операционная система.</b>	1	Правила поведения и техника безопасности В кабинете информатики.	
	2	Как устроен компьютер. Компьютерная помощница – мышь. Упражнения для развития движений мышью.	school- collection.edu.ru
	3	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие буквы».	
	4	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие слова».	<a href="https://www.typingstudy.com/russian-3/lesson/2">https://www.typing study.com/ru- russian-3/lesson/2</a>
	5	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами Рабочего стола, действия с ними. Запуск программ.	
	6	Представление о файле и папке.	
	7	Создание папки и действия с ней.	
	8	Изменение настроек Рабочего стола.	
	9	Запускаем программы. Освоение основных действий с окном.	
<b>Технология обработки текстовой информации.</b>	10	Знакомство с интерфейсом.	<a href="https://infourok.ru/konspekt-uroka-prezentaciya-znakomstvo-s-interfeysom-programmi-993825.html">https://infourok.ru/ konspekt-uroka- prezentaciya- znakomstvo-s- interfeysom- programmi- 993825.html</a>
	11	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	
	12	Основные элементы текста. Освоение приемов перемещения по документу.	
	13	Набор текста по образцу. Редактирование текста.	
	14	Действия с фрагментами текста.	<a href="https://multiurok.ru/files/priezientatsiia-k-uroku-dieistviia-s-fraghmientom.html">https://multiurok.ru /files/priezientatsiia- k-uroku-dieistviia- s- fraghmientom.html</a>
	15	Изменение шрифта текстового документа.	
	16	Списки. Создание простейшего маркированного и нумерованного списков.	

	17	Вставка в текстовый документ таблицы.	<a href="http://easyen.ru/load/informatika/33">http://easyen.ru/load/informatika/33</a>
	18	Редактирование таблицы.	
	19	Рисование таблицы.	
	20	Графические изображения в текстовом документе. Создание рисунка с помощью панели Рисование.	school-collection.edu.ru
	21	Создание рисунка с помощью панели Рисование. Конкурс рисунков.	
<b>Технология обработки числовой информации.</b>	22	Калькулятор – помощник математиков. Выполнение арифметических действий в программе Калькулятор.	
	23	Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	school-collection.edu.ru
<b>Технология обработки графической информации.</b>	24	Назначение и функции графического редактора Paint.	<a href="https://windows-school.ru/publ/winf_aq/ptdz/rabota_s_programmoj_paint_risovanie_i_redaktirovanie_izobrazhenij/10-1-0-184">https://windows-school.ru/publ/winf_aq/ptdz/rabota_s_programmoj_paint_risovanie_i_redaktirovanie_izobrazhenij/10-1-0-184</a>
	25	Настройка инструментов для рисования.	
	26	Создание компьютерного рисунка.	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-rabota-v-graficheskom-redaktore-paint-310600.html">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-rabota-v-graficheskom-redaktore-paint-310600.html</a>
	27	Создание компьютерного рисунка.	
	28	Редактирование и сохранение рисунка.	
	29	Сборка рисунка из деталей.	school-collection.edu.ru
	30	Создание рисунка с помощью приема вспомогательных построений.	
	31	Работа с текстом. Оформление надписей на рисунке.	nfourok.ru/prakticheskaya-rabota-
	32	Построения геометрических фигур.	
	33	Действия с фрагментами рисунка.	
	34	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	



## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. «Современный учительский портал» [сайт].- URL <http://easyen.ru/load/informatika/33>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов [сайт].- URL <http://school-collection.edu.ru/>
3. Электронное мультимедийное приложение «Мир информатики» (части 1, 2, 3 и 4) к учебникам в открытом доступе на методическом портале издательства