**Частная Общеобразовательная Школа «Студиум»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Рассмотрено»  заседании методического объединения  учителей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Протокол № \_\_\_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_201\_\_\_г.  Руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ | **«Согласовано»**  Заместитель директора по УВР  школы «Студиум»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_./  от «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_201\_\_\_г. | «Утверждаю»  Генеральный директор  школы«Студиум»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Микловас Н.К./  Приказ № \_\_\_\_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_201\_\_\_г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по компьютерной азбуке 3 класс**

**2 часа в неделю (всего 68 часов)**

Автор — составитель:

Мамунц Я.Г.

учитель физики и информатики

2017-2018 уч. год

Санкт-Петербург

**Пояснительная записка**

Данная рабочая программа составлена на основе авторской программы курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”, предназначена для общеобразовательных и специализированных школ и является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям с 1 по 11 классы.

Программа “Компьютерная азбука” представляет собой пропедевтический развивающий курс, опирающийся на следующие принципы:

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

Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии “не навреди”. 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.

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся проводится диагностическое тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

**Цель программы**:

Развитие личности и создание основ творческого потенциала учащихся.

**Задачи:**

* Осуществить индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
* Формировать и развивать логическое мышление и пространственное воображение в оптимальные сроки;
* Формировать алгоритмический подход к решению задач;
* Расширить кругозор, развить память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;
* Формировать навыки работы с различными исполнителями;
* Пропедевтика применения персонального компьютера как инструмента практической деятельности.

**Содержание курса (68 ч.)**

**1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер? (10 ч.)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка “Компьютерная школа”. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

**2. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор (24 ч.)**

Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор.

**3. Введение в логику (34ч.)**

Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование.

**Поурочное планирование материала**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Дидактическая**  **обеспеченность** |
| **1-4** | Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Введение в предмет. Сказка «Компьютерная школа». Что умеет делать компьютер? | **4** | Программа «Мир информатики» |
| **5-10** | Компьютер и его основные устройства. Понятия: вверх, вниз, влево, вправо. Развитие внимания. Курсор. Назначение клавиш-стрелок. Клавиша <ENTER>. | **6** |  |
| **11-15** | Компьютер и его основные устройства. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Пиктограммы. Работа с мышью. | **4** | Упражнения с мышью №1 – 5 в программе «Мир информатики» |
| **16-20** | Обучение запуску программы. Клавиатура. Работа на клавиатуре. Назначение клавиши <Пробел>. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. | **5** | Программа «Мир информатики» - Задание 1 |
| **21-22** | Обучаемся, играя. Игровой урок. | **2** | Программа «Башня знаний» |
| **23-30** | Клавиатура. Работа на клавиатуре. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. | **8** | Программа «Мир информатики» - Задание 2 |
| **31-33** | Назначение клавиш <Пробел>, <BACKSPACE>. Понятие «замкнутая область». Клавиатура. Работа на клавиатуре. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. | **3** | Программа «Мир информатики» - Задание 3 |
| **33-34** | Повторение назначения ранее изученных клавиш (<Пробел>, <BACKSPACE>,<ENTER>,<↑, ↓, ←, →>) и понятия «замкнутая область». Клавиатура. Работа на клавиатуре. Развитие внимания, логического и образного мышления. | **2** | Программа «Мир информатики» - Задание 4 |
| **35-38** | Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Раскрашивание компьютерных рисунков. Работа на клавиатуре | **4** | Программа «Мир информатики» - Задания 1-3, 5-8  Задания 5 и 6 |
| **39-41** | Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Конструирование. Работа на клавиатуре. | **2** | Программа «Мир информатики» - Задания 1 – 4  Задания 7 и 8 |
| **42** | Обучаемся, играя. Игровой урок. | **1** | Программа «Кузя. Новый год» |
| **43-44** | Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Понятие «информация». Способы представления и передачи информации Способы представления и передачи информации. | **2** | Программа «Мир информатики» - Задания 1-4  Задание 9 |
| **45-46** | Решение задач на развитие внимания. Повторение: информация, способы получения и передачи информации Работа на клавиатуре. | **2** | Программа «Мир информатики» - Задания 5-7  Задания с 1-го по 9-е |
| **47-48** | Решение задач на развитие внимания. Множества. Работа на клавиатуре. | **2** | Программа «Мир информатики» - Задания с 1-го по 5-е  Задания с 1-го по 9-е |
| **49-50** | Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества Вложенность множеств. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное Работа на клавиатуре. | **2** | Программа «Мир информатики» - Задания 1 – 3  Задания с 1-го по 9-е |
| **51-52** | Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Общий признак для группы предметов. Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Элементы логики. Сопоставление. | **2** | «Мир информатики» -  Задания 1-4 |
| **53-54** | Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Выделение существенного признака предмета. План и правила.  Знакомство с графическим редактором Paint | **2** | «Мир информатики» |
| **55** | Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Выделение существенного признака предмета. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Снеговик») | **2** |  |
| **56** | Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Цветы») | **1** |  |
| **57** | Решение задач на развитие внимания, памяти, мышления. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Домик») | **1** |  |
| **58** | Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Слоник») | **1** |  |
| **59** | Обучаемся, играя. Игровой урок. | **1** | Программа «Башня знаний» |
| **60** | Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Космос») | **1** |  |
| **61** | Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Верба») | **1** |  |
| **62** | Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Цыплёнок») | **1** |  |
| **63** | Решение логических задач. Множества. Выявление закономерностей в расположении предметов. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Дворик») | **1** |  |
| **64** | Решение логических задач. Конструирование. Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Машина») | **1** |  |
| **65** | Решение задач на развитие образного мышления. Понятие «Исполнитель». Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Кораблик») | **1** | «Мир информатики» -  Задания 1 - 3 |
| **66** | Решение задач на развитие образного мышления. «Пример исполнителя». Рисование в графическом редакторе *Paint.* (Рисунок «Бабочка») | **1** | «Мир информатики» -  Задания 4 - 6 |
| **67** | Обучаемся, играя. Игровой урок. | **1** | Программа «Башня знаний» |
| **68** | Повторение изученного за год материала. | **1** |  |

**В результате обучения учащиеся должны**

|  |  |
| --- | --- |
| знать: | уметь: |
| -правила поведения в компьютерном классе;  -основные сферы применения компьютеров;  -понятие существенного признака предмета;  -назначение клавиш Enter, Backspace, Пробел;  -иметь представление о различных формах курсора;  -иметь понятие о множестве. | -ориентироваться на клетчатом поле в направлениях “вверх”, “вниз”, “вправо”, “влево”;  -точно выполнять действия под диктовку учителя;  -проводить анализ при решении логических задач;  -приводить примеры множества предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;  -находить общий признак для группы предметов;  -выделять существенный признак предмета и группы предметов;  -выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;  -предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;  -конструировать фигуру из ее частей по представлению;  -разделять фигуру на заданные части по преставлению;  -использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;  -использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами “Страна Фантазия” (1-й год обучения);  -управлять объектами на экране монитора;  -рисовать в графическом редакторе *Paint.* |