

**Рабочая программа по информатике для 3 класса  
(кружок)  
на 2013-2014 учебный год  
Белковой Юлии Юрьевны учителя начальной школы  
МБОУ "СОШ № 5"  
первой квалификационной категории**

**Пояснительная записка**

На занятие кружка «В мире информатики» дается 2 час в неделю, всего 68 час.0.

Информационная картина мира	20ч.	20ч.
Компьютер – универсальная машина для обработки информации	20ч.	20ч.
Алгоритмы и исполнители	22ч.	22ч.
Объекты и их свойства	4ч.	4ч.
Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность.	2ч.	2ч.
Итого:	68ч.	68ч.

**Требования к уровню подготовки учащихся по курсу «Информатика» к концу первого года обучения (конец 3 класса).**

**Учащиеся должны знать/понимать, что:**

- такая информация;
- как человек воспринимает информацию;
- компьютер является универсальной машиной, предназначенной для обработки информации;
- названия и назначение основных устройств персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память);
- компьютер обрабатывает информацию по правилам, которые определили люди, а компьютерная программа – набор таких правил;

- алгоритм – это последовательность шагов, направленных на достижение цели;
- информация в памяти компьютера хранится в виде набора нулей и единиц;
- правила поведения в компьютерном классе.

**Уметь:**

- приводить примеры источников информации;
- приводить примеры работы с информацией;
- приводить примеры технических устройств, предназначенных для работы с информацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон);
- приводить примеры полезной и бесполезной информации;
- запускать программы с рабочего стола (при наличии оборудования);
- выбирать нужные пункты меню с помощью мыши (при наличии оборудования);
- с помощью учителя ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы решения поставленных задач.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УРОКОВ ИНФОРМАТИКИ.**

	<b>1 четверть</b>	
1/1	Что такое информатика. Информация вокруг нас.	
2/2	Информация вокруг нас.	
3/3	П/работа: В лес за информацией	
4/4	Отбор полезной информации. Информационный шум.	
5/5	П/р. В лес за информацией.	
6/6	Шифры перестановки и замены.	
7/7	П/р: «Машин алфавит».	
8/8	Двоичное кодирование текстовой информации.	
9/9	П/р. Кодирование информации. «Шифр Цезаря».	
10/10	Обработка информации человеком.	
11/11	Черный ящик	
12/12	П/р: «Расшифровать автоматически».	
13/13	Обработка информации.	
14/14	П/р. «Двоичное кодирование рисунков».	
15/15	Действие с информацией (повторение).	
16/16	П/р. «Двоичное кодирование рисунков».	
	<b>2 четверть</b>	

1/17	Знакомство с компьютером. Системная плата, процессор.	
2/18	Оперативная память.	
3/19	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
4/20	Устройства ввода информации.	
5/21	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
6/22	Устройства вывода информации.	
7/23	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
8/24	Внешняя память.	
9/25	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
10/26	Обобщение материала по теме: «Устройство компьютера».	
11/27	П./р. «Кто где живет?»	
12/28	Твои успехи. П/Р.	
13/29	П./р. «Кто где живет?»	
14/30	Первое знакомство с алгоритмами и исполнителями.	
15/31	П./р. «Прогулки Энтика»	
	<b>3 четверть</b>	
1/32	Составление и выполнение алгоритмов.	
2/33	П./р. «Прогулки Энтика»	
3/34	Последовательность действий и результат выполнения алгоритма.	
4/35	П./р. «Прогулки Энтика»	
5/36	Составление и выполнение алгоритмов.	
6/37	П./р. «Прогулки Энтика»	
7/38	Исполнитель алгоритмов Мышка – художник..	
8/39	П./р. «Прогулки Энтика»	
9/40	Адрес клетки.	
10/41	П./р. «Прогулки Энтика»	
11/42	Энтик и Мышка на одном поле.	
12/43	П./р. «Прогулки Энтика»	
13/44	Выполнение составление и алгоритмов.	
14/45	П/р. «Аквариум».	
15/46	Составление алгоритмов.	
16/47	П/р. «Аквариум».	
17/48	Составление алгоритмов, их запись в словесной форме.	

18/49	П/р. «Аквариум».	
19/50	Исполнитель алгоритмов Перемещайка.	
20/51	П/р. «Аквариум».	
	<b>4 четверть</b>	
1/52	Составление алгоритмов.	
2/53	П/р. «Мышка художник».	
3/54	Алгоритмы Перемещайки.	
4/55	П/р. «Мышка художник».	
5/56	Алгоритмы продолжения числовых последовательностей.	
6/57	П/р. «Мышка художник».	
7/58	Массовость алгоритмов.	
8/59	П/р. «Мышка художник».	
9/60	Повторение пройденного.	
10/61	П/р. «Мышка художник».	
11/62	Твои успехи. Решение задач.	
12/63	П/р. «Мышка художник».	
13/64	Твои успехи. Решение задач.	
14/65	П/р. «Перемещайка».	
15/66	Твои успехи. Решение задач.	
16/67	П/р. «Перемещайка».	
17/68	П/р. «Перемещайка».	