

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 2 города Гвардейска»**

238210, Калининградская область,  
Гвардейск, ул. Тельмана 30-а,

тел/факс: 8-401-59-3-16-96 гор.  
E – mail: gvardejskschool@mail.ru  
http://www.gvardejskschool.ru

Рекомендована к использованию  
Педагогический совет  
Протокол от 03.07.2017г.№10



Утверждаю

Приказ от 04.07.2017г.№ 470

Директор школы

Дуганова Г.И.

## Рабочая программа курса внеурочной деятельности

Наименование курса внеурочной деятельности **Информатика**

Класс **3**

Срок реализации программы, учебный год **2017-2018**

Рабочую программу составил(а) **Алексеева Н.Е.**

г.Гвардейск

2017год

## Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности 3 стр
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм и видов деятельности 3стр
3. Тематическое планирование 5 стр
4. Описание учебно-методического образовательного процесса 6 стр.

## **I. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### **Обучающиеся должны иметь представление:**

- об организации информации в виде списка и таблицы;
- о структуре таблиц (строки, столбцы, ячейки);
- о программе как наборе инструкций, необходимых для работы компьютера;
- о переменной, ее имени и значении, о присваивании переменной значения;
- о выборе продолжения действий в условном алгоритме;
- об объектах и их свойствах; • об имени и значении свойства;
- о классах объектов.

### **Обучающиеся научатся:**

- осознанно применять правила пользования различными носителями информации коллективного пользования.
- фиксировать собранную информацию в виде списка;
- упорядочивать короткие списки по алфавиту;
- фиксировать собранную информацию в виде таблицы, структура которой предложена учителем;
- находить нужную информацию в таблице;
- находить нужную информацию в источниках, предложенных учителем;
- находить нужную информацию в коротких гипертекстовых документах;
- находить среди готовых алгоритмов линейные и условные;
- составлять и исполнять условные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей;
- с помощью учителя ставить учебные задачи и составлять условные алгоритмы их решения;
- приводить примеры объектов и их свойств;
- находить и конструировать объект с заданными свойствами;
- выделять свойства, общие для различных объектов;
- определять истинность сложных высказываний; • на клетчатом поле находить клетку с заданным адресом;
- на клетчатом поле определять адрес указанной клетки.
- **Обучающиеся получают возможность научиться:**
- составлять и исполнять условные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей;
- ставить учебные задачи и составлять условные алгоритмы их решения;
- находить и конструировать объект с заданными свойствами;
- объединять объекты в классы, основываясь на общности их свойств.

## **II. Содержание курса внеурочной деятельности «Информатика» с указанием форм и видов деятельности**

### **Информационная картина мира**

Способы организации информации организация информации в виде списка. Упорядочивание списков по разным признакам (в алфавитном порядке, по возрастанию или убыванию численных характеристик). сбор информации путем наблюдения. Фиксация собранной информации в виде списка. организация информации в виде простых (не содержащих объединенных ячеек) таблиц. структура простой таблицы (строки, столбцы, ячейки), заголовки строк и столбцов. Запись информации, полученной в результате поиска или наблюдения, в таблицу, предложенную учителем. Запись решения логических задач в виде таблиц. создание различных таблиц (расписание уроков, распорядок дня, каталог книг личной или классной библиотеки, и т. д.) вручную и с помощью компьютера.

### **Компьютер – универсальная машина для обработки информации**

Фундаментальные знания о компьютере компьютер как исполнитель алгоритмов. Программа – алгоритм работы компьютера, записанный на понятном ему языке. Подготовка к знакомству с системой координат, связанной с монитором (продолжение). Гигиенические нормы работы на компьютере. Практическая работа на компьютере (при наличии оборудования) Использование метода Drag-and-Drop. Поиск нужной информации в гипертекстовом документе. набор текста с помощью клавиатуры (в том числе заглавных букв, знаков препинания, цифр).

**Информационный объект и компьютер** Линейные алгоритмы с переменными Имя и значение переменной. Присваивание значения переменной в процессе выполнения алгоритмов. команды с параметрами для формальных исполнителей. краткая запись команд формального исполнителя. Создание электронного документа методом последовательной детализации. Детализация шагов укрупненного алгоритма. Создание электронной таблицы. Создание и исполнение условных алгоритмов для формальных исполнителей.

**Объекты и их свойства** Объекты объект и его свойства. Имя и значение свойства (например, имя свойства – цвет, значение свойства – красный). Поиск объекта, заданного его свойствами. конструирование объекта по его свойствам. описание объекта с помощью его свойств как информационная статическая модель объекта. сравнение объектов. Понятие класса объектов Понятие класса объектов. Примеры классов объектов. разбиение набора объектов на два и более классов.

### **Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность**

Носители информации коллективного пользования Библиотечные книги, журналы, компакт-диски, дискеты, жесткие диски компьютеров как носители информации коллективного пользования. Правила обращения с различными носителями информации. Формирование ответственного отношения к сохранности носителей информации коллективного пользования.

**Основные формы** организации учебного процесса являются уроки, экскурсии, дидактические игры.

**Формы учебной работы:** парные, фронтальные, индивидуальные, групповые, коллективные

**Виды деятельности** учащихся по приобретению новых знаний: самостоятельная работа, работа с учебником, работа с компьютером, наблюдение, работа с раздаточным материалом, работа с дополнительной литературой.

### III. Тематическое планирование

<b>№</b>	<b>Название раздела (с указанием общего количества часов, отводимых на освоение этого раздела)</b>
	<b>Информационная картина мира- 9 часов</b>
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	Немного истории о действиях с информацией
7	Сбор информации
8	Представление информации
9	Тестирование. Работа над ошибками.
	<b>Компьютер – универсальная машина для обработки информации- 3 часа</b>
10	Кодирование информации
11	Декодирование информации
12	Хранение и обработка информации
	<b>Информационный объект и компьютер- 10 часов</b>
13	Информационный объект и смысл
14	Документ как информационный объект
15	Электронный документ и файл
16	Текст и текстовый редактор
17	Изображение и графический редактор
18	Схема и карта
19	Число и программный калькулятор
20	Таблица
21	Электронные таблицы
22	Самостоятельная работа. Работа над ошибками
	<b>Объекты и их свойства- 11 часов</b>
23	Объект
24	Имя объекта
25	Свойства объекта
26	Общие и отличительные свойства
27	Существенные свойства и принятие решения

28	Элементный состав объекта
29	Действия объекта
30	Действия объекта
31	Отношения между объектами. Работа со словарем.
32	Контрольная работа.
33	Работа над ошибками. Повторение.
	<b>Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность- 1 час</b>
34	Информационная безопасность.

#### **IV. Описание учебно-методического обеспечения образовательного процесса.**

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 3 класс: Учебник в 2-х ч. – М. : Академкнига/Учебник
2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 3 класс: Методическое пособие для учителя. – М. : Академкнига/Учебник.
3. Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 3 класс: комплект компьютерных программ. Методическое пособие + СД. – М. : Академкнига/Учебник.