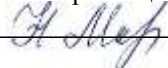


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Татарстан
МКУ "Отдел образования исполнительного комитета Дрожжановского
муниципального района РТ"
МБОУ "Убеевская СОШ им. Дементьева П.В.»

РАССМОТРЕНО

на заседании МО учителей
гуманитарного цикла


Моисеева Н.В..
Протокол №1
от « 29 » августа 2025 г.

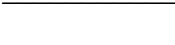
СОГЛАСОВАНО

на заседании МС школы


Р.З.Басырова
Протокол №1
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы


Молгачев С.А.
Приказ № 70 ОД
от « 29 » августа 2025 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

(ID 8825212)

Элективного курса
«Введение в информатику»

для 3 класса

Убей 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

"Введение в информатику"

Современное состояние курса информатики в школе характеризуется устойчивым ростом социального заказа на обучение информатике, обусловленным насущной потребностью овладения современными информационными технологиями.

Успех в современном мире во многом определяется способностью человека организовать свою жизнь как проект: определить дальнюю и ближайшую перспективу, найти и привлечь необходимые ресурсы, наметить план действий и, осуществив его, оценить, удалось ли достичь поставленных целей. Сегодня в школе есть все возможности для развития проектного мышления с помощью особого вида деятельности обучающихся – проектной деятельности. Для того, чтобы обучающийся воспринимал знания как действительно нужные, ему необходимо поставить перед собой и решить значимую для него проблему, взятую из жизни, применить для ее решения определенные знания и умения, в том числе и новые, которые еще предстоит приобрести и получить в итоге реальный, ощутимый результат.

Проект – это особый вид целенаправленной, познавательной, интеллектуальной, в целом самостоятельной деятельности обучающихся, осуществляемой под гибким руководством учителя, преследующего конкретные дидактические цели. Они направлены на решение творческой, исследовательской, лично или социально значимой проблемы и на получение конкретного результата в виде информационного продукта. Проектный метод входит в жизнь школ как требование времени, своего рода ответ системы образования на социальный заказ государства и родительской общественности.

В то же время проекты, выполняемые обучающимися под руководством педагога, признаются сегодня действенным средством реализации компетентного, системно-деятельного подхода к обучению и воспитанию. Их разработка и реализация позволяет достигать ряда актуальных образовательных эффектов, в т.ч.:

- позволяет научить обучающихся самостоятельному, критическому мышлению;
- учит обучающегося размышлять, опираясь на знание фактов, закономерностей науки, делать обоснованные выводы;
- даёт опыт принятия самостоятельных аргументированных решений;
- позволяет научить работать в команде, выполняя разные социальные роли.

Данный курс носит практический характер, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования умений и навыков. Изучение темы предполагает выполнение небольших проектных заданий в ходе изучения темы, реализуемых с помощью изучаемых технологий. В результате изучения темы создается итоговый проект социального направления, который с успехом может использоваться в жизни класса, школы, города, для участия в различных выставках, мероприятиях, конкурсах, проектах.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Цели:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере,
- овладение опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- овладение умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности; развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- практическое применение полученных знаний, умений и навыков, а также созданных проектов в общественно-полезная и патриотической деятельности;

Задачи:

- освоение навыков безопасной работы на компьютере;
- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объема неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей;
- создание творческих проектов, направленных на патриотическое воспитание;
- создание творческих проектов, направленных на активное участие в общественной жизни класса, школы,

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Место внеурочной деятельности «Мир информатики» в системе других учебных дисциплин определяется его целью и содержанием. Цель – это целенаправленно научить детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера, а обработанную информацию использовать не только для учебы, но и для деятельности на благо общества. Для этого необходимо уже в начальной школе сформировать первичные представления об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами, базами данных), дать школьникам необходимые знания об их свойствах и научить осуществлять с информационными объектами необходимые действия с помощью компьютера. Это необходимо для того, чтобы научить детей применять современные информационные технологии для решения учебных и практических задач до того, как они придут в старшие классы, подобно тому, как в начальной школе учат читать и писать – чтобы в старших классах эти умения служили уже инструментом в многотрудной учебной деятельности. Информатика в начальной школе изучается школьниками легко и охотно.

Программа внеклассной деятельности «Мир информатики» разработана для обучающихся 3-х общеобразовательных классов и рассчитана на 34 часа (1 раз в неделю по 45 мин.). Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся младшего школьного возраста (непрерывная работа за ПК не более 15 мин.) и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 1 год.

Методы обучения:

- самостоятельная индивидуальная работа;
- групповая работа;
- проектная работа.

Формы обучения:

- мини-лекции с элементами дискуссии;
- компьютерные практикумы.

Занятия включают лекционную и практическую часть. В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение обучающимися практических заданий за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учениями этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов. На каждом уроке материал излагается следующим образом:

- повторение основных понятий и методов работы с ними;
- изучение нового материала;
- основные приёмы работы (самостоятельная практическая работа);
- проекты для самостоятельного выполнения.

Формы подведения итогов реализации программы:

- опрос,
- наблюдение,
- выставки,
- конкурсы,
- викторины,
- защита проектов.

3 КЛАСС

Содержание программы

Тема 1. Введение (1 ч.)

Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.

Тема 2. Интернет и его возможности (2 ч.)

Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет. Работа с информацией, полученной через Интернет.

Тема 3. Создание текста на компьютере (5 ч.)

Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста. Ввод и редактирование текста. Форматирование текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art. Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.

Тема 4. Создание рисунков на компьютере (6 ч.)

Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Создание новогоднего рисунка.

Тема 5. Выпуск новогодней стенгазеты (2 ч.)

Поиск и создание текстового и графического материала. Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.

Тема 6. Создание презентаций (6 ч.)

Знакомство с программой Power Point. Создание презентации. Макет и дизайн слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Создание презентации «День защитника Отечества».

Тема 7. Проект «Поздравление с 8 марта» (3 ч.)

Поиск и создание текстового и графического материала. Создание поздравительной открытки или презентации.

Тема 8. Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5 ч.)

Поиск и создание текстового и графического материала. Создание открытки для ветерана. Поиск и создание текстового и графического материала. Создание презентации на тему «Город-герой».

Тема 9. Подведение итогов (4 ч.)

Создание презентации «Наш дружный класс». Урок-викторина «Увлекательный мир информатики». Итоговый урок. Выставка работ.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Нравственно-этическое оценивание

Усвоение основного содержания разделов «Этические нормы работы с информацией, информационная безопасность личности», создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, правил поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

Самоопределение и смыслообразование

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?» Использование в курсе «Информатика специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные УУД.

Обучающийся будет уметь:

- самостоятельно формулировать цель урока после предварительного обсуждения;
- анализировать предложенное задание, отделять известное от неизвестного;
- выявлять и формулировать учебную проблему;
- предлагать решения и способы выполнения отдельных этапов создания проектов;
- самостоятельно отбирать наиболее подходящие для выполнения проекта текстовые и графические материалы;
- выполнять задание по коллективно составленному плану, сверять свои действия с ним;
- осуществлять текущий и итоговый контроль выполненной работы, уметь проверять правильность действий и вносить необходимые изменения.

Познавательные УУД.

Обучающийся будет уметь:

- ориентироваться в учебниках: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; определять круг своего незнания, осуществлять выбор заданий, основываясь на своём целеполагании;
- самостоятельно предполагать, какая дополнительная информация будет нужна для изучения незнакомого материала;
- сопоставлять и отбирать информацию, полученную из различных источников (словари, энциклопедии, справочники, электронные диски, сеть Интернет);
- анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты; устанавливать закономерности и использовать их при выполнении заданий;
- устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, проводить аналогии, использовать обобщенные способы и осваивать новые приёмы, способы;

- самостоятельно делать выводы, перерабатывать информацию, преобразовывать её, представлять информацию на основе схем, моделей, таблиц, гистограмм, сообщений;
- составлять сложный план текста;
- уметь передавать содержание в сжатом, выборочном, развёрнутом виде, в виде презентаций;
- применять приобретенные знания при решении учебно-познавательных и учебно-практических задач в соответствии с содержанием конкретных учебных предметов;
- предъявлять освоенность базовых предметных и межпредметных понятий, отражающих существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- активно использовать учебные модели в соответствии с содержанием учебного предмета: при анализе слов, предложений, при решении математических задач.

Коммуникативные УУД.

Обучающийся будет уметь:

- формулировать свои мысли с учетом учебных и жизненных речевых ситуаций;
- высказывать свою точку зрения и пытаться ее обосновать и аргументировать;
- слушать других, уважительно относиться к позиции другого, пытаться договориться;
- сотрудничать, выполняя различные роли в группе, в совместном решении проблем.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

3 КЛАСС

Предметные результаты

Обучающийся будет иметь представление:

- об использовании компьютеров в различных сферах жизни и деятельности человека.

Обучающийся будет знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- названия и основное назначение частей компьютера (с которыми работали на уроках).
- назначение сети Интернет;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- назначение и работу программы Power Point.

Обучающийся будет уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- создавать небольшие тексты и печатные публикации с использованием изображений на экране компьютера;
- оформлять текст (выбор шрифта, его размера и цвета, выравнивание абзаца);
- работать с доступной информацией;
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;

- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Обучающийся получит возможность научиться:

- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:
- поиска, преобразования, хранения и применения информации (в том числе с использованием компьютера) для решения различных задач;
- использовать компьютерные программы для решения учебных и практических задач; выполнения домашнего труда (самообслуживание, мелкий ремонт одежды, предметов быта и др.);
- самостоятельно разрабатывать несложные коллективные творческие проекты и реализовывать их;
- распределять обязанности в группе;
- экономно, рационально и творчески строить свою практическую работу на всех ее этапах.

**Календарно-поурочное планирование 3 класс
35 часа (1 час в неделю)**

№ урока	Тема урока	Дата проведения	
		план.	факт.
	Тема 1. Введение (1)		
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.		
	Тема 2. Интернет и его возможности (2)		
2.	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет.		
3.	Работа с информацией, полученной через Интернет.		
	Тема 3. Создание текста на компьютере (5)		
4.	Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста.		
5.	Ввод и редактирование текста.		
6.	Форматирование текста.		
7.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.		
8.	Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.		
	Тема 4. Создание рисунков на компьютере (6)		
9.	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.		
10.	Сохранение, загрузка и печать изображения.		
11.	Приемы рисования в Paint.		
12.	Работа с фрагментами изображения.		
13.	Создание новогоднего рисунка.		
14.	Создание новогоднего рисунка.		
	Тема 5. Выпуск новогодней стенгазеты (2).		
15.	Поиск и создание текстового и графического материала.		
16.	Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.		
	Тема 6. Создание презентации (6).		
17.	Знакомство с программой Power Point. Создание презентации.		
18.	Макет и дизайн слайда.		

19.	Вставка фигур, рисунков.		
20.	Настройка анимации.		
21.	Создание презентации «День защитника Отечества»		
22.	Создание презентации «День защитника Отечества»		
	Тема 7. Проект «Поздравление с 8 марта» (3)		
23.	Поиск и создание текстового и графического материала		
24.	Создание поздравительной открытки или презентации		
25.	Создание поздравительной открытки или презентации		
	Тема 8. Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5)		
26.	Поиск и создание текстового и графического материала.		
27.	Создание открытки для ветерана.		
28.	Поиск и создание текстового и графического материала		
29.	Создание презентации на тему «Город-герой».		
30.	Создание презентации на тему «Город-герой».		
	Тема 9. Подведение итогов (5)		
31.	Создание презентации «Наш дружный класс».		
32.	Создание презентации «Наш дружный класс».		
33.	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».		
34.	Итоговый урок. Выставка работ.		
35.			