
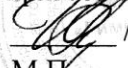
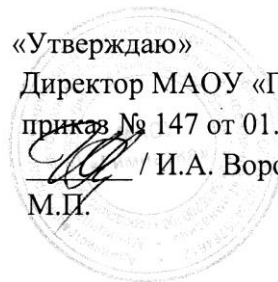


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Гимназия»
городского округа город Урюпинск Волгоградской области

Рассмотрено
на заседании кафедры
учителей начальных классов,
протокол № 1 от 31 августа 2021г.
Зав.кафедрой  Г.А. Сиротина

«Утверждаю»
Директор МАОУ «Гимназия»,
приказ № 147 от 01.09.2021г.
 / И.А. Воронина
М.П.



Рабочая программа
по информатике
для 1- 4 класса

Автор: Щербакова Светлана Сергеевна,
учитель начальных классов

2 класс

Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Информатика» 2 класс создана на основе:

- Федерального и регионального компонентов Государственного стандарта начального общего образования;
- Примерной Программы начального общего образования. – М.: Просвещение, 2011;
- Программы курса «Информатика» под редакцией Горячева А.В., Горина К.И., Волковой Т.О.;
- Учебного плана МБОУ «Гимназия» на 2021-2022 учебный год;
- Учебником «Информатика» («Информатика в играх и задачах») (авторы Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О.);
- Методическими рекомендациями для учителя (автор Горячев А.В.).

Каждый учебный предмет вносит свой специфический вклад в получение результата обучения в начальной школе, включающего личностные качества учащихся, освоенные универсальные учебные действия, опыт деятельности в предметных областях и систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной картины мира. Предмет «Информатика» предъявляет особые требования к развитию в начальной школе логических универсальных действий и освоению информационно-коммуникационных технологий в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности учащихся. В соответствии со своими потребностями информатика предлагает и средства для целенаправленного развития умений выполнять универсальные логические действия и для освоения компьютерной и коммуникационной техники как инструмента в учебной и повседневной деятельности. Освоение информационно-коммуникационных технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Описание места учебного предмета в учебном плане

Изучение предмета «Информатики» происходит в часы, определяемые участниками образовательного процесса (региональный или школьный компонент). Компьютерный урок имеет постоянное место в расписании. Преподавание начинается со 2-го класса, урок проводится 1 раз в неделю.

Планируемые результаты

К **личностным результатам** освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- 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.

1. Технологический компонент.

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные УУД:

- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные УУД:

- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

2. Логико-алгоритмический компонент.

Регулятивные УУД:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД:

- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметными результатами изучения курса «Информатика» во 2-м классе является формирование следующих умений:

- определять значение признаков предмета (цвета, формы, размера, материала, и т.д.);
- выделять составные части предмета;
- называть действия предметов, выделять характерные действия предметов;
- описывать и определять предмет по его признакам, составу, действиям;
- строить изображения, симметричные данным;
- определять наличие (количество) осей симметрии у фигур;
- ориентироваться на координатной сетке – записывать адрес предмета и определять положение предмета по его адресу.
- называть действия предметов, определять действия, обратные данным;
- выстраивать последовательность событий;
- составлять и записывать простые алгоритмы;
- находить и исправлять ошибки в записи алгоритмов.
- объединять предметы в множества, давать им названия;
- сравнивать множества по количеству элементов и по составу;
- рисовать схему отображения множеств;
- определять и изображать взаимное расположение множеств;
- определять элементы, принадлежащие множеству, пересечению множеств, объединению множеств.
- составлять высказывания и определять интенсивность высказываний;
- строить отрицательные высказывания.

Тематическое планирование

1. Отличительные признаки и составные части предметов (10 часов).
2. План действий и его описание (6 часов).

3 класс

Пояснительная записка

Данная программа базового курса по информатике для обучения в 3 классе с учетом Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования, федерального перечня учебников, рекомендованных или допущенных к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, базисного учебного плана МБОУ «Гимназия». Рабочая программа ориентирована на использование учебника «Информатика 3 класс». Учебник для учащихся общеобразовательных учреждений Т. А. Рудченко, А. Л. Семенов Информатика 3 класс. М: «Просвещение», 2015 г.

Изучение предмета «Информатики» происходит в часы, определяемые участниками образовательного процесса (региональный или школьный компонент). Компьютерный урок имеет постоянное место в расписании. Занятия проводятся 1 раз в неделю (34 часа).

Планируемые результаты

Личностные:

1. овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
2. развитие мотивов учебной деятельности;
3. развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
4. развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные:

1. освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
2. формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
3. использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
4. активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения
5. использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
6. осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
7. овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
8. готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

9. готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

10. овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11. овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами

Предметные:

1. владение базовым понятийным аппаратом:

- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- одномерная и двумерная таблицы;
- круговая и столбчатая диаграммы;
- утверждения, логические значения утверждений;
- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;

2. владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и математических задач

- : • выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не;
- использование имён для указания нужных объектов;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма.

Содержание программы

Раздел «Цепочка» (4 часа) Длина цепочки. Слово как цепочка, длина слова. Длина пустой цепочки (и пустого слова) – 0. Цепочка цепочек. Цепочки слов и цепочки чисел. Цепочки цепочек. Таблица для мешка с учетом двух признаков. Порядок слов в словаре. Внутрислововые знаки – дефис и апостроф.

Раздел «Дерева» (4 часа) Дерево. Корень и вершины дерева. Следующие и предыдущие вершины. Корневая вершина. Лист дерева. Вершины первого и второго уровней. Одинаковые мешки. Таблицы мешков.

Раздел «Исполнитель Робот» (5 часов) Робик (знакомство). Позиция Робика. Четыре команды Робика – вверх, вниз, вправо, влево. Понятия «перед каждой бусиной», «после каждой бусины». Порядок слов.

Раздел «Склеивание мешков цепочек» (22 часа) Операция склеивания цепочек. Порядок цепочек при склеивании. Путь дерева. Все пути дерева. Конструкция повторения. Мешок цепочек. Порядок проведения турниров и соревнований. Таблица для склеивания мешков.

Тематическое планирование

Цепочка - 4 часа

Деревья - 4 часа

Исполнитель Робот - 5 часов

Склеивание мешков цепочек - 22 часа

4 класс

Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Информатика» 4 класс создана на основе:

- Федерального и регионального компонентов Государственного стандарта начального общего образования;
- Примерной Программы начального общего образования. – М.: Просвещение, 2011;
- Программы курса «Информатика» под редакцией Горячева А.В., Горина К.И., Волковой Т.О.;
- Учебного плана МБОУ «Гимназия» на 2021-2022 учебный год;
- Учебником «Информатика» («Информатика в играх и задачах») (авторы Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О.);
- Методическими рекомендациями для учителя (автор Горячев А.В.).

Программа рассчитана на 34 часа. В конце каждой четверти предполагается контроль полученных знаний и умений. В курсе предусмотрен фронтальный опрос по пройденному материалу и беседы.

Планируемые результаты

Личностными результатами изучения информатики являются воспитание и развитие социально и личностно значимых качеств, индивидуально-личностных позиций, ценностных установок, раскрывающих отношение к труду, систему норм и правил межличностного общения, обеспечивающую успешность совместной деятельности.

Метапредметными результатами изучения информатики и ИКТ является освоение учащимися универсальных способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Предметными результатами изучения информатики и ИКТ являются доступные по возрасту начальные сведения о компьютере, элементарные умения предметно-преобразовательной деятельности, элементарный опыт творческой и проектной деятельности.

Содержание программы

1. Алгоритмы (9 часов).

Вложенные алгоритмы. Алгоритмы с параметрами. Циклы: повторение указанное число раз; до выполнения заданного условия; для перечисленных параметров. Учащиеся должны: • составлять и записывать вложенные алгоритмы; • выполнять, составлять алгоритмы с

ветвлениями и циклами и записывать их в виде схем и в построчной записи с отступами; • выполнять и составлять алгоритмы с параметрами;

2. Объекты (13 часов). Составные объекты. Отношение «состоит из». Схема (дерево) состава. Адреса объектов. Адреса компонентов составных объектов. Связь между составом сложного объекта и адресами его компонентов. Относительные адреса в составных объектах. Учащиеся должны: • определять составные части предметов; составлять схему состава; • описывать местонахождение предмета, перечисляя объекты, в состав которых он входит; • записывать признаки и действия всего предмета или существа и его частей на схеме состава; заполнять таблицу признаков для предметов из одного класса;

3. Логические рассуждения (7 часов). Связь операций над множествами и логических операций. Пути в графах, удовлетворяющие заданным критериям. Правила вывода «если ..., то ...». Цепочки правил вывода. Простейшие графы «и – или». Учащиеся должны: • изображать на схеме совокупности (множества) с разным взаимным расположением: вложенность, объединение, пересечение; • определять истинность высказываний со словами «НЕ», «И», «ИЛИ»; • строить графы по словесному описанию отношений между предметами или существами; • строить и описывать пути в графах; • выделять часть рёбер графа по высказыванию со словами «НЕ», «И», «ИЛИ»; • записывать выводы в виде правил «если ..., то ...»; • составлять схемы рассуждений из правил «если ..., то ...» и делать с их помощью выводы;

4. Применение моделей (схем) для решения задач (5 часов). Приёмы фантазирования (приём «наоборот», «необычные значения признаков», «необычный состав объекта»). Связь изменения объектов и их функционального назначения. Применение изучаемых приёмов фантазирования к материалам разделов 1–3 (к алгоритмам, объектам и др.). Учащиеся должны: • придумывать и описывать предметы с необычным составом и возможностями; • находить действия с одинаковыми названиями у разных предметов; • придумывать и описывать объекты с необычными признаками; • описывать с помощью алгоритма действие, обратное заданному; • соотносить действия предметов и существ с изменением значений их признаков.

Тематическое планирование

Алгоритмы - 9 часов

Объекты - 13 часов

Логические рассуждения - 7 часов

Применение моделей (схем) для решения задач - 5 часов