

«Согласовано»

Заместитель
директора по УВР МБОУ
«Комьянская школа»
_____/С.А. Горохова
Ф.И.О.

«Утверждено»

Директор МБОУ
«Комьянская школа»
_____/Т. А. Кузнецова
Ф.И.О.
Приказ № 139 от 01.09. 2023г.

Рабочая программа

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Комьянская школа »
Грязовецкого муниципального округа Вологодской области

Алиевой Галины Владимировны
учителя начальной школы
высшей квалификационной категории
учебного курса **«Информатика»**
срок реализации программы: 1 год

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
МБОУ «Комьянская школа»

Протокол №1 от 30.08.2023 г

Хорошево

2023 -2024 уч. год

Результаты освоения курса

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающийся получит возможность для формирования внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика», понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков; сравнивать по заданным критериям два - три объекта, выделяя несколько существенных признаков; самостоятельно выбирать основания и критерии

Регулятивные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться принимать и сохранять учебную цель и задачи в сотрудничестве с учителем, ставить новые учебные задачи; контролировать свои действия; осуществлять контроль при наличии эталона; планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки

Коммуникативные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться объяснить свой выбор; строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора; формулировать и задавать вопросы

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ученик получит возможность использовать УУД при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения умений: выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; располагать предметы, объекты симметрично; находить лишний предмет в группе однородных; давать название группе однородных предметов; находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.); находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака; называть последовательность простых знакомых действий; находить пропущенное действие в знакомой последовательности; отличать заведомо ложные фразы; называть противоположные по смыслу слова

Содержание программы

2–й класс (34 ч)

Раздел 1. Компьютер для начинающих- 7 ч.

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик».

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Раздел 2. Обработка текстовой информации – 6 ч.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

Раздел 3. Графический редактор Paint – 5 ч.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Раздел 4. Обработка информации в PowerPoint – 6 ч.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Отображение множеств. Кодирование. Вложенность (включение) множеств. Работа на компьютере. Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.

Раздел 5. Занимательные задачи - 6 ч.

Компьютерное задание «Реши головоломку». Графы. Выражения. Комбинаторика. Работа на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работа на компьютере. Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». Проект «На прогулке».

Раздел 6. Работа над проектами- 2 ч.

Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина. На прогулке. Путешествие в страну компьютерных ребусов.

Раздел 7. Экскурсии – 1ч.

Экскурсия в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

В результате обучающиеся научатся:

-находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);

- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;

Обучающиеся получают возможность научиться:

выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;

- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

Формы организации занятий: основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а так же индивидуальная форма работы, работа в парах, групповая и коллективная деятельность.

Формы контроля: наблюдение, тестирование, презентация, мини-конференция, индивидуальная работа, фронтальный опрос.

Методы обмена информацией: повествование, объяснение, диалог, доказательство, рассказ, рассуждение, беседа.

Методы стимулирования и мотивации: игры, соревнования, познавательные беседы, творческие задания; создание ситуации успеха и эмоционально-нравственных ситуаций.

Тематический план

(34 ч, 1 ч в неделю)

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	7ч
2	Обработка текстовой информации	6ч
3	Графический редактор Paint	5ч
4	Обработка информации в PowerPoint	6ч
5	Занимательные задачи.	6ч
6	Работа над проектами	2 ч.
7	Экскурсии	1 ч.
Итого:		34 ч

Тематическое планирование

№ п/п, дата	Тема	Количество часов	Формы организации и виды деятельности
1	Компьютер для начинающих – 7ч. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра
2	Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера.	1	ИКТ
3	Клавиатура. Группы клавиш.	1	ИКТ
4	Основная позиция пальцев на клавиатуре	1	ИКТ
5	Программы и файлы.	1	Практическое занятие

6	Рабочий стол. Главное меню. Запуск программ.	1	Проектно – исследовательская деятельность
7	Управление компьютером с помощью меню.	1	Самостоятельная работа
8	Обработка текстовой информации– 7 Текстовый редактор .Правила ввода текста.	1	Соревнование
9	Слово, предложение, абзац.	1	Работа в паре
10	<u>Проект.</u> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	1	Занятие- экскурсия
11	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Работа в группе
12	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	1	Соревнование
13	Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	1	Практическое занятие
14	Копирование и перемещение слайдов. Мультимедиа: анимация	1	ИКТ
15	Графический редактор Point -5ч. Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора.	1	Занятие - практикум
16	Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	1	Конкурс
17	Преобразование фрагментов	1	Занятие с применением компьютера
18	Устройства ввода графической информации.	1	Занятие - практикум
19	Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом. <u>Проект</u> «Геометрические фигуры»	1	Самостоятельная работа
20	Обработка информации в PowerPoint – 6ч. Мультимедийная презентация	1	Работа над творческим проектом «Клоуны»
21	Анимация.	1	ИКТ
22	Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	1	Занятие - практикум
23	Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие
24	Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.	1	Практическое занятие
25	Отрицание. Понятие «истина», «ложь»	1	Занятие на развитие

	Компьютерное задание «Найди, какая картинка лишняя?».		логического мышления
26	Занимательные задачи – 6ч. Компьютерное задание «Реши головоломку».	1	Занятие - турнир
27	Графы. Выражения.	1	Занятие с применением компьютера
28	Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие
29	Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику	1	Практическое занятие
30	Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	1	Занятие на развитие логического мышления
31	Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	1	Занятие - игра
32-33	Работа над проектом – 2 ч. Проект. Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие на развитие логического мышления
34	Выполнение индивидуальных творческих заданий	1	Занятие -экскурсия

Литература и дополнительные источники:

1.Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

2.Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Ч. 1, 2. – М.: Баласс, 2012.

3.Нателаури Н.К., С.С Маранин Информатика и ИКТ 2класс.Издательство « Ассоциация XXI век»,2012

4.Интернет-ресурс: <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

5.Каталог методических разработок:

6.<http://metodist.lbz.ru/konkursy/files/konkmr/5-2011.pdf> <http://metodist.lbz.ru/content/videocourse/info.php>

7. Цифровые образовательные ресурсы: <http://school-collection.edu.ru>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГРЯЗОВЕЦКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ "КОМЬЯНСКАЯ ШКОЛА"**, Кузнецова Татьяна
Анатольевна, директор

06.10.23 11:30 (MSK)

Сертификат 0CD8B102B1430405486049BD7A707B64