

Приложение к ООП НОО
МБОУ «Школа № 71»

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 71 имени В.А. Мелера»
(МБОУ «Школа № 71»)

«Утверждаю»

директор МБОУ «Школа № 71»



Т.А. Беккер Т.А. Беккер

приказ от 30.08.19 г. № 171

**Рабочая программа учебного предмета
«Информатика»**

1-4 класс

Составители:

Сомова Лилия Маскутовна,
Шабунина Ольга Сергеевна,
учителя начальных классов

Прокопьевск, 2019

Содержание

1.	Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»	3
2.	Содержание учебного предмета «Информатика»	7
3.	Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы	11

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»

Личностные результаты:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), 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 свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

- 9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- 15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования(в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Предметные результаты:

- 1) использование начальных математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и пространственных отношений;
- 2) овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- 3) приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач;
- 4) умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- 5) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

2. Содержание учебного предмета «Информатика»

2 класс

1. Правила игры.

Допустимые действия: раскрась, обведи. Действия: соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно. Базисные объекты: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства базисных объектов: цвет, форма. Свойства базисных объектов: одинаковые и разные объекты.

2. Области.

Понятие «область картинки». Подсчет областей картинки.

3. Логические значения утверждений.

Истинность, ложность и неопределенность утверждений для данного объекта. Ситуации, когда утверждение не имеет смысла для данного объекта.

4. Цепочки.

Понятие о цепочке как о конечной последовательности объектов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок бусин в цепочке – понятия: первый, второй, третий и т. п., последний, предпоследний. Частичный порядок объектов в цепочке – понятия: следующий/предыдущий, идти раньше/идти позже, второй перед, третий после и т. п. Понятия перед каждой и после каждой для объектов в цепочке. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочки цепочек. Операция раскрытия цепочки мешков.

5. Мешки.

Понятие мешка как неупорядоченной конечной структуры (мультимножества). Одинаковые и разные мешки. Проект «Одинаковые мешки» – поиск одинаковых мешков в ситуации большого количества объектов и мешков. Понятие мешок бусин цепочки. Понятия все/каждый для элементов мешка. Понятия есть/нет для мешка. Классификация объектов по

одному и по двум признакам. Одномерная и двумерная таблица для мешка.
Цепочка мешков.

6. Язык.

Алфавитная цепочка. Алфавитная линейка. Алфавитное слово.
Алфавитный словарь. Алфавитные имена.

7. Проекты.

«Одинаковые фигурки, или Разделяй и властвуй» — поиск одинаковых объектов в большом массиве с использованием разбиения задачи на подзадачи. «Знакомство с русским текстом» — исследование знаков в русских текстах.

3 класс

1. Деревья.

Понятие дерево. Структура дерева: следующие и предыдущие бусины, листья, корневые бусины. Структура дерева: следующие и предыдущие бусины, листья, корневые бусины. Уровни дерева. Путь дерева, мешок всех путей дерева. Дерево раскрытия цепочки мешков.

Дерево раскрытия цепочки мешков.

2. Мешки.

Двумерная таблица для мешка. Цепочка мешков, операция раскрытия цепочки мешков.

3. Цепочки.

Длина цепочки, цепочка цепочек. Операция склеивания цепочки цепочек. Обобщение по разделу «Цепочки»

4. Исполнитель Робот.

Поле и команды Робота. Конструкция повторения.

5. Язык.

Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, знаки препинания, дефис, апостроф. Словарный (лексикографический) порядок.

Расстановка слов в словарном порядке. Толковый словарь. Смысл текста. Полное и избыточное толкование. Лингвистические задачи.

6. Проекты.

«Одинаковые мешки» — поиск одинаковых мешков в ситуации большого количества объектов и мешков. «Лексикографический (словарный) порядок» работа с большими словарями, поиск слов. «Генеалогическое дерево» — построение генеалогического дерева своей семьи.

«Сортировка слиянием» - сортировка большого массива слов с использованием метода сортировки слиянием. «Турниры и соревнования» — изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя.

4 класс

1. Игры.

Игры с полной информацией: правила игры, ход и позиция игры. Игра «Крестики-нолики». Игра «Камешки». Игра «Ползунок».

Игра «Сим». Игра «Слова и города». Цепочка позиций игры. Круговой турнир.

2. Исполнитель Робот.

Цепочка выполнения программ. Дерево выполнения программ.

3. Дерево вычисления.

Дерево вычисления значения арифметического выражения.

4. Деревья.

Дерево выполнения программ. Дерево игры, ветка из дерева игры. Дерево всех слов данной длины из данного мешка.

Дерево перебора. Обобщение по разделу «Деревья».

5. Выигрышные стратегии.

Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре

«Камешки». Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре «Ползунок». Игры на шахматной доске.

6. Язык.

Лингвистические задачи.

7. Проекты.

Угадай, задуманную букву — экспериментальное построение метода деления пополам. « Стратегия победы» — совместное построение большого дерева игры, разметка выигрышных и проигрышных позиций, поиск выигрышной стратегии.

3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

2 класс (34ч)

№	Наименование разделов и тем	Всего часов
1	Правила игры.	7
2	Области.	2
3	Логические значения утверждений.	5
4	Цепочки.	6
5	Мешки.	6
6	Язык.	5
7	Проекты.	3
	Итого:	34

3 класс (34 ч)

№	Наименование разделов и тем	Всего часов
1	Деревья.	10
2	Мешки.	3
3	Цепочки.	6
4	Исполнитель Робот.	6
5	Язык.	3
6	Проекты.	6
	Итого:	34

4 класс (34 ч)

№	Наименование разделов и тем	Всего часов
1	Игры.	8
2	Исполнитель Робот.	3
3	Дерево вычисления.	2
4	Деревья.	7
5	Выигрышные стратегии.	9
6	Язык.	2
7	Проекты.	3
	Итого:	34