

Рабочая программа по информатике 2 класс
Шамшуриной Г.К.
МКОУ Малышевская СОШ на 2023 - 2024 учебный год

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Малышевская средняя общеобразовательная школа

«Согласовано»

Заместитель директора
школы по УВР

 Шамшурина Г.К.

«Утверждаю»

Директор школы



 Ковальчук О.П.

« 18 » 09 2023 г.

Приказ № 4 от

« 18 » 09 2023 г.

Рабочая программа учебного курса

«Информатика в играх и задачах»

для 2 класса (ФГОС НОО)

Составитель:

учитель информатики первой категории

Шамшурина Галина Константиновна

2023 - 2024 учебный год

Пояснительная записка.

Рабочая программа по информатике составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ № 373 от 06.10.2009, на основе авторской программы А.В. Горячева «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии)» Образовательная система «Школа2100». Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 1. Книга 2. Начальная школа. Дошкольное образование / Под науч. ред. Д .И. Фельдштейна. -М.: Баласс, 2013г.

I. Общеобразовательный компонент

Данный компонент курса в начальной школе предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Цель курса: развитие логического и алгоритмического мышления обучающихся.

Задачи изучения логико-алгоритмических основ информатики в начальной школе:

1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

- применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций «если ..., то ...», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то ...»;
- алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для

функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;

- объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;

2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими;

3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Особенности построения курса «Информатика и ИКТ».

В курсе выделяются следующие разделы:

- описание объектов – атрибуты, структуры, классы;
- описание поведения объектов – процессы и алгоритмы;
- описание логических рассуждений – высказывания и схемы логического вывода;
- применение моделей (структурных и функциональных схем) для решения разного рода задач.

Материал этих разделов изучается на протяжении всего курса концентрически, так, что объём соответствующих понятий возрастает от класса к классу.

Исходными документами для составления рабочей программы по информатике являются:

- Приказ Министерства образования и науки РФ № 373 от 06.10.2009 « Об утверждении и введении в действие Федерального государственного стандарта начального общего образования»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 26.10.2010 № 1241 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373»

- Федеральный перечень учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования приказ министерства образования и науки РФ № 2080 от 24.12.2010

- Авторская программа А.В. Горячева «Информатика и ИКТ» Образовательная система «Школа2100». **Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 1. Книга 2. Начальная школа. Дошкольное образование / Под науч. ред. Д.И. Фельдштейна. -М.: Баласс, 2011. - 192с.**

-Требования к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта.

В соответствии с учебным планом школы на 2018 - 2019 учебный год рабочая программа составлена на 34 часа (1 час в неделю), что соответствует часам отведенным авторами программы.

При этом рабочая программа составлялась:

- с учётом особенностей класса;
- особенностей авторской программы;
- с целью сохранения требований к знаниям, умениям и навыкам учащихся, предполагаемым федеральными государственными стандартами образования на ступени начального общего образования.

1. Планируемые результаты по предмету.

Личностные 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.

Метапредметными результатами изучения курса «Информатика» во 2-м классе являются формирование следующих универсальных учебных действий.

Регулятивные УУД:

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

Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- 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, 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 являются формирование следующих умений.

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;

- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

ЗАДАЧИ

ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ В ПРЕДМЕТЕ ИНФОРМАТИКА

1. РАЗВИВАТЬ КЛЮЧЕВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ ШКОЛЬНИКОВ (ИНФОРМАЦИОННУЮ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ, КОММУНИКАТИВНУЮ, ПРОЕКТНУЮ, РЕФЛЕКСИВНУЮ, СОЦИАЛЬНУЮ).
2. ФОРМИРОВАТЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИНТЕРЕСЫ И СПОСОБСТВОВАТЬ РАСКРЫТИЮ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ В ЛИЧНОСТНО И ОБЩЕСТВЕННО-ЗНАЧИМОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.
3. ФОРМИРОВАТЬ НРАВСТВЕННЫЕ ПОЗИЦИИ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ ЛИЧНОСТИ В СИСТЕМЕ ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ.
4. СОДЕЙСТВОВАТЬ РАЗВИТИЮ ИНИЦИАТИВЫ И ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ КАК ВАЖНОГО КОМПОНЕНТА СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ.
5. СОДЕЙСТВИЕ ФОРМИРОВАНИЮ СОЗНАТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ К СВОЕЙ ЖИЗНИ, ЗДОРОВЬЮ, А ТАКЖЕ К ЖИЗНИ И ЗДОРОВЬЮ ОКРУЖАЮЩИХ ЛЮДЕЙ.

2. Содержание учебного предмета

Предлагается следующий набор учебных модулей:

№	Название	Обязательность изучения (по отношению к стандарту)	Число уроков
1	Знакомство с компьютером	обязательно	3-4
2	Создание рисунков	обязательно	5-7
3	Создание мультфильмов и живых картинок	желательно	6-8
4	Создание проектов домов и квартир	желательно	8-10
5	Создание компьютерных игр	желательно	6-8
6	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	обязательно	1-2

7	Создание текстов	обязательно	6-8
8	Создание печатных публикаций	обязательно	6-8
9	Создание электронных публикаций	желательно	6-8
10	Поиск информации	обязательно	6-8

Следует отметить, что при недостаточном числе часов, отводимом в конкретной школе на изучение информационных технологий, методисту или учителю придется принимать решение об исключении из учебного процесса некоторых модулей, помеченных в таблице как «обязательные».

Учителя, имеющие возможность учить информационным технологиям со 2 класса, могут использовать для этой цели учебник для 3 класса, выделяя больше времени на освоение модулей учебника.

Учебные модули не привязаны к конкретным программам. В каждом модуле приведены примеры программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор компьютерной программы осуществляет учитель. Такой подход не дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определенный кругозор.

Изучение каждого модуля (кроме модулей «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

Модуль «Знакомство с компьютером»

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Учащиеся будут знать:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера.

Учащиеся будут уметь:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать и завершать компьютерные программы.

Модуль «Создание рисунков»

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Создание проектов домов и квартир»

Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, перемещение файлов и каталогов (папок), удаление файлов и каталогов (папок). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).

Учащиеся будут знать:

- что такое полное имя файла.
Учащиеся будут уметь:
- создавать папки (каталоги)
- удалять файлы и папки (каталоги)
- копировать файлы и папки (каталоги)
- перемещать файлы и папки (каталоги).

Модуль «Создание текстов»

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

Учащиеся будут уметь:

- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

Модуль «Создание печатных публикаций»

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений, схемы, отражающие расположение и соединение предметов, схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

Учащиеся будут уметь:

- вставлять изображения в печатную публикацию
- создавать схемы и включать их в печатную публикацию
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Модуль «Создание электронных публикаций»

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

Учащиеся будут уметь:

- создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок
- включать в электронную публикацию звуковые, видео и анимационные элементы.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

Модуль «Поиск информации»

Источники информации для компьютерного поиска: Компакт-диски CD («си-ди») или диски DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память своего компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска и поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Учащиеся будут уметь:

- искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах
- искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать, находить нужную вам информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

3. Тематическое планирование

Наименование раздела	Количество часов	
Отличительные признаки и составные части предметов	11	11
План действий и его описание	11	11
Логические рассуждения	12	12
Итого	34	34