

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
КОМИТЕТ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ МО «ВСЕВОЛОЖСКИЙ
МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН» ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
МОБУ «СОШ «БУГРОВСКИЙ ЦО № 3»**

Приложение к ООП ООО № 12

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса «Основы информатики»
для обучающихся 2 – 3 классов

п. Бугры, 2023

Пояснительная записка

Изучение информатики в начальной школе с использованием информационных и коммуникационных технологий является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования. Таким образом, в учебном курсе «**Информатика**» для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

Рабочая программа по учебному курсу «**Информатика**» во 2-3 классах составлена на основе авторской программы Горячева А. В. «Информатика».

Учебный курс «**Информатика**» рассчитан на учащихся 2-3 классов.

На курс отведен 1 час в неделю аудиторных занятий. Общий объем – 68 часов: 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа.

Цели учебного курса:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности.

Задачи учебного курса:

- создать завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомить со способами организации и поиска информации;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Планируемые результаты в освоении курса

Личностными результатами освоения программы курса являются:

- 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 освоения программы курса являются:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- построение логической цепи рассуждений;
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметными результатами освоения обучающимися программы курса являются умения:

- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;
- 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;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию.

В результате изучения учебного курса «**Информатика**» учащиеся научатся:

- безопасно вести себя в компьютерном классе;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;

- прогнозировать результат работы алгоритма;
- набирать текст на компьютере, с полной постановкой рук и скоростью не менее 10 символов в минуту;
- собирать информацию на конкретных ресурсах сети Интернет, в соответствии с условиями поставленной задачи;
- решать (выполнять) линейные вычислительные и событийные алгоритмы;
- составлять линейные алгоритмы и записывать их естественным языком или языком блок-схем;
- самостоятельно разрабатывать простые игры в среде Kodu Game Lab.

Виды деятельности:

- чтение текста;
- выполнение заданий и упражнений (информационных задач) в рабочей тетради;
- компьютерный практикум;
- контрольный опрос;
- разбор домашнего задания;
- физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты.

Содержание курса

В поисках информации (8 ч)

Знакомство с Иваном. Информация вокруг нас. Всё на своём месте. Найти главное. Сравнивая информацию. В поисках информации. Часть целого.

Схемы вокруг нас (9 ч)

Не заблудиться на местности. Долог ли путь. Строим графы. Схема движения транспорта. Сложные транспортные схемы. Строим диаграммы. Диаграммы – два в одном. И еще о схемах и диаграммах.

Алгоритмы (8 ч)

Шаг за шагом. Действия и условия. Работаем с условиями. Составляем и выполняем алгоритмы. Придумываем и составляем алгоритмы. Сортируем предметы. Повторяем работу с алгоритмами.

Шаги и события (9 ч)

Что такое события. Когда шагаешь не один. Кодруем. Шифруем. Продолжаем кодировать. Два исполнителя – одна дорога. Несколько исполнителей – командная работа. Побольше событий.

Текст как источник информации (8 ч)

Информация в тексте. Выбираем самое нужное. Набираем текст на компьютере. Такие разные тексты. Тексты, таблицы, диаграммы. Рисунки в тексте. Обрабатываем текстовую информацию.

Систематизация информации (9 ч)

Множества. Множества вокруг нас. Новый взгляд на схемы путей. Схемы и таблицы. Добавим наглядности. Графики и диаграммы. Различная обработка данных.

Алгоритмы (8 ч)

Знакомьтесь – Коду. Создаем миры. Создаем предметы и персонажей. Передвижение предметов и персонажей. Информация об игре, о персонажах, о счете. События. Взаимодействие предметов вблизи и на расстоянии.

Алгоритмы и исполнители (9 ч)

Работаем со счетчиками. Создаем новые объекты в ходе игры. Группы команд. Звуки и музыка. Гонки. Игра от первого лица. Квесты.

Календарно-тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Всего часов	Дата по КТП	Дата по факту
Раздел 1. В поисках информации		8		
1.1	Знакомство с Иваном	1		
1.2	Информация вокруг нас	1		
1.3	Все на своем месте	1		
1.4	Найти главное	1		
1.5	Сравнение информации	1		
1.6	Работа с экспертным мнением	1		
1.7	Полнота информации	1		
1.8	Итоговое занятие по теме «В поисках информации»	1		
Раздел 2. Схемы вокруг нас		9		
2.1	Как читать граф?	1		
2.2	Поиск пути по схеме	1		
2.3	Схемы и графы	1		
2.4	Схема движения транспорта	1		
2.5	Еще о схемах и движениях	1		
2.6	Знакомство с диаграммами	1		
2.7	Различные виды диаграмм	1		

2.8	Итоговое занятие по теме «Схемы вокруг нас». Подготовка к проверочной работе	1		
2.9	Проверочная работа № 1	1		
Раздел 3. Алгоритмы		8		
3.1	Знакомство с алгоритмами	1		
3.2	Алгоритмы с условием	1		
3.3	Различные виды условий	1		
3.4	Ситуационные алгоритмы	1		
3.5	Составление алгоритмов	1		
3.6	Алгоритмы для сортировки	1		
3.7	Решаем задачи с алгоритмами	1		
3.8	Итоговое занятие по теме «Алгоритмы»	1		
Раздел 4. Шаги и события		9		
4.1	Порядок действий для нескольких исполнителей	1		
4.2	Алгоритм для двух исполнителей	1		
4.3	Алгоритм алфавитного шифрования	1		
4.4	Алфавитное шифрование со смещением	1		
4.5	Пересечение исполнителей	1		

4.6	Параллельные алгоритмы для достижения одного результата. Алгоритмы, управляемые событиями.	1		
4.7	Итоговое занятие по теме «Шаги и события». Подготовка к проверочной работе	1		
4.8	Проверочная работа № 2	1		
4.9	Анализ проверочной работы. Работа над ошибками	1		
Итого:		34		

Календарно-тематическое планирование

3 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Всего часов	Дата по КТП	Дата по факту
Раздел 1. Текст как источник информации		8		
1.1	Информация в тексте	1		
1.2	Как найти в тексте нужную информацию	1		
1.3	Правила набора текста на компьютере	1		
1.4	Представление текстов в разном виде	1		
1.5	Составляем разные виды текстов	1		
1.6	Учимся работать с различными видами информации	1		
1.7	Обрабатываем текстовую информацию	1		
1.8	Итоговое занятие по теме «Текст как источник информации»	1		
Раздел 2. Систематизация информации		9		
2.1	Знакомство со множествами	1		
2.2	Отношения множеств	1		
2.3	Схемы путей	1		
2.4	Схемы и таблицы путей	1		
2.5	Знакомство с графиками	1		
2.6	Графики и диаграммы	1		

2.7	Различные способы наглядной обработки данных	1		
2.8	Итоговое занятие по теме «Систематизация информации». Подготовка к проверочной работе	1		
2.9	Проверочная работа № 1	1		
Раздел 3. Алгоритмы		8		
3.1	Знакомьтесь – Коду	1		
3.2	Создаем миры	1		
3.3	Создаем предметы и персонажей	1		
3.4	Передвижение предметов и персонажей	1		
3.5	Информация об игре, о персонажах, о счете	1		
3.6	События	1		
3.7	Взаимодействие предметов вблизи и на расстоянии	1		
3.8	Итоговое занятие по теме «Алгоритмы»	1		
Раздел 4. Алгоритмы и исполнители		9		
4.1	Работаем со счетчиками	1		
4.2	Создаем новые объекты в ходе игры	1		
4.3	Группы команд	1		
4.4	Звуки и музыка	1		
4.5	Гонки. Игра от первого лица	1		
4.6	Квесты	1		

4.7	Итоговое занятие по теме «Алгоритмы и исполнители». Подготовка к проверочной работе	1		
4.8	Проверочная работа № 2	1		
4.9	Анализ проверочной работы. Работа над ошибками	1		
Итого:		34		

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение учебной деятельности

Учебно-методическое обеспечение:

- Информатика. Примерные рабочие программы: 2-4 классы/ М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 128 с.: ил. – (Программы и планирование);
- Информатика (в 2 частях). 2 класс. Ч 1 : учебник /Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 128 с.: ил.;
- Информатика (в 2 частях). 2 класс. Ч 2 : учебник /Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 112 с.: ил.;
- Информатика (в 2 частях). 3 класс. Ч 1 : учебник /Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 128 с.: ил.;
- Информатика (в 2 частях). 3 класс. Ч 2 : учебник /Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 128 с.: ил..

Программное обеспечение:

- текстовый редактор;
- графический редактор;
- Kodu Game Lab;
- браузер актуальной версии.

Технические средства обучения:

- компьютер;
- мультимедийная доска;
- устройства вывода звуковой информации (колонки).