

РАССМОТРЕНО
на методическом объединении
учителей начальных классов
протокол № 1 от 31.08.2020г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор муниципального бюджетного
образовательного учреждения
города Кургана «Гимназия №63»
Т.А. Ендокимова
приказ от 31.08.2020г. № 70

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
муниципального бюджетного
образовательного учреждения
города Кургана «Гимназия №63»
Протокол № 1 от 31.08.2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «Информатика и ИКТ»
(образовательная система «Перспектива»)
1-4 класс

2020г.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА и ИКТ» 3-4 класс

Личностными результатами освоения предмета «Информатика и ИКТ» в 3-4 классах является формирование следующих умений:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- В ряде задач в качестве объектов для анализа с точки зрения информационных методов и понятий взяты объекты из окружающего мира. Это позволяет детям применять теоретические знания к повседневной жизни, лучше ориентироваться в окружающем мире, искать более рациональные подходы к практическим задачам.
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

Обучающийся научится

- Находить способы решения проблем творческого и поискового характера;
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использовать знаково-символических средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

Средства ИКТ активно используются во всех компьютерных проектах, обычно для решения практических задач, которые часто включают коммуникативную и познавательную составляющие. Речевые средства используются в большей степени в групповых проектах, где дети вынуждены договариваться между собой, а также в проектах, которые заканчиваются выступлениями учащихся (часто с ИКТ-поддержкой).

Обучающийся получит возможность

- *овладеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;*
- *овладеть начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;*

- *использовать различные способы поиска в 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 своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;*

Коммуникативные УУД:

Обучающийся научится

- *осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;*
- *слушать собеседника и вести диалог;*
- *договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;*

Обучающийся получит возможность научиться

- *признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;*
- *осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;*
- *конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;*
- *публичной презентации и защите проекта.*

Познавательные УУД:

Обучающийся научится:

- *искать и отбирать необходимые для решения учебной задачи источники информации в учебнике (текст, иллюстрация, схема, чертёж, инструкционная карта), энциклопедиях, справочниках, Интернете;*
- *делать выводы на основе обобщения полученных знаний;*
- *преобразовывать информацию: представлять информацию в виде текста, таблицы, схемы (в информационных проектах);*
- *владеть базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.*

Обучающийся получит возможность научиться:

- *понимать необходимость использования пробно-поисковых практических упражнений для открытия нового знания и умения;*

Предметные результаты освоения предмета «Информатика и ИКТ»

3 класс

1. Овладение базовым понятийным аппаратом:

- знакомство с цепочкой (конечной последовательностью) элементов и ее свойствами, освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;
- знакомство с мешком (неупорядоченной совокупностью) элементов и его свойствами, освоение понятий, относящихся к элементам мешка;
- знакомство с одномерной таблицей;
- знакомство с утверждениями, освоение логических значений утверждений;
- знакомство с исполнителем, освоение его системы команд и ограничений, знакомство с конструкцией повторения;

2. овладение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение:

- выделение, построение и достраивание по системе условий цепочки;
- 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;
- построение и использование одномерных таблиц, в том числе для представления информации;

•

ИКТ-квалификация

- подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
- создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
- заполнение учебной базы данных;
- создание изображения с использованием графических возможностей компьютера; составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

Выпускник получит возможность:

- *переносить файлы с одного компьютера на другой;*
- *выводить тексты на печать;*
- *искать информацию в электронных изданиях.*

4 класс

1. Овладение базовым понятийным аппаратом:

- работа с цепочкой (конечной последовательностью), освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;
- знакомство с двумерной таблицей
- знакомство с деревом, освоение понятий связанных со структурой дерева;

2. овладение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение:

- выделение, построение и достраивание по системе условий: дерева, мешка;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- 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;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение выигрышной стратегии на примере игры камешки;
- построение и использование двумерных таблиц, в том числе для представления информации;

ИКТ-квалификация

- выполнять на основе знакомства с персональным компьютером как техническим средством, его основными устройствами и их назначением базовые действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- пользоваться компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации;
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами).

- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами);
- различать сменные носители;
- работать с некоторыми программами, предназначенными для выполнения действий с файлами и папками (каталогами);
- определять полное имя файла;
- работать с разными средствами оформления текста (цвет, размер и начертание шрифтов, выравнивание абзацев);
- работать с составными частями текстового документа (заголовок, подзаголовок, эпиграф, основной текст);
- создавать печатную публикацию;
Выпускник получит возможность:
- набирать тексты не только русскими, но и латинскими буквами;
- выводить полученную печатную публикацию на принтер;
- выводить полученную электронную публикацию на принтер;
- пользоваться доступными приёмами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами её получения, хранения, переработки;

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА и ИКТ»

3 класс

Раздел 1 (34ч)

Раскрась, как хочешь. Правило раскрашивания. Цвет. Проект «Мое имя». Области. Проект «Записная книжка». Одинаковые (такая же). Разные. Проект «Разделяй и властвуй». Бусины. Одинаковые бусины. Разные бусины. Нарисуй в окне. Вырежи и наклеи в окно. Все, каждый. Буквы и цифры. Проект «Буквы и знаки в русском тексте». Сколько всего областей. Истинные и ложные утверждения. Есть – нет. Цепочка. Одинаковые цепочки. Разные цепочки. Бусины в цепочке. Проект «Новогодняя открытка». Контрольная работа №1. Выравнивание, решение дополнительных задач. Алфавитная цепочка. Слово. Раньше – позже. Проект «Фантастический зверь». Имена. Если бусина не одна. Если бусины нет. Словарь. Бусины в цепочке. Мешок.

Одинаковые и разные мешки. Мешок бусин цепочки. Таблица для мешка (одномерная). Контрольная работа 2. Выравнивание, решение необязательных задач.

4 класс

Раздел 2 (24ч)

Длина цепочки. Цепочка цепочек. Таблица для мешка (по двум признакам). Словарный порядок. Дефис и апостроф. Проект «Одинаковые мешки». Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины. Уровень вершины дерева. Робик. Команды для Робика. Программа для Робика. Перед каждой бусиной. После каждой бусины. Проект «Словарный порядок». Склеивание цепочек. Контрольная работа 1. Путь дерева. Все пути дерева. Робик. Конструкция повторения. Проект «Сортировка

слиянием». Склеивание мешков цепочек. Проект «Мой рецепт». Проект «Турниры и соревнования». 1 часть. Проект «Живая картинка». Контрольная работа 2.

Раздел 3 (10ч).

Проект «Турниры и соревнования». 2 часть. Круговой турнир. Крестики – нолики. Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры. Игра камешки. Игра ползунок. Игра сим. Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции. Дерево игры. Проект «Мой любимец». Проект «Стратегия победы». Дерево вычислений. Робик. Цепочка выполнения программы. Дерево выполнения программ. Дерево всех вариантов. Проект «Наш мультфильм». Контрольная работа 3.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА и ИКТ»

3 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов
Раздел 1 (34ч)		
1	Раскрась, как хочешь. Правило раскрашивания. Цвет. Использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах.	2
2	Проект «Мое имя». Изготавливаем с помощью компьютерного ресурса нагрудную карточку «бедж»	1
3	Области. Выделять и раскрашивать на картинках области.	1
4	Проект «Записная книжка». Представлять информацию в виде базы данных, обмениваться информацией при помощи компьютерного ресурса.	1
5	Одинаковые (такая же). Разные. Использовать инструмент «карандаш» для выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах.	2
6	Проект «Разделяй и властвуй». Классифицировать предметы по одному, двум и более признакам.	1
7	Бусины. Одинаковые бусины. Разные бусины. Использовать инструмент «карандаш» для выполнения действий	2
8	Нарисуй в окне. Вырежи и наклей в окно. Использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно»	1
9	Все, каждый. Буквы и цифры. Проект «Буквы и знаки в русском тексте». Использовать инструмент «текст» в компьютерных задачах.	1
10	Сколько всего областей. Считать число областей картинки, используя формальный алгоритм.	1
11	Истинные и ложные утверждения. Определять истинность утверждений о цепочках и их элементах.	1
12	Есть – нет. Определять истинность утверждений о цепочках и их элементах.	1
13	Цепочка. Использовать инструмент «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.	1
14	Одинаковые цепочки. Разные цепочки. Строить логически грамотные рассуждения, устанавливая причинно-следственные связи.	1

15	Бусины в цепочке. Проект «Новогодняя открытка»	1
16	Контрольная работа №1	1
17	Выравнивание, решение дополнительных задач.	1
18	Алфавитная цепочка. Слово. Осваивать знаковую систему языка – упорядочивать русские буквы по алфавиту.	1
19	Раньше – позже. Строить логически грамотные рассуждения, строить утверждения.	1
20	Проект «Фантастический зверь»	1
21	Имена. Если бусина не одна. Если бусины нет. Именовывать объекты, использовать имена для указания объектов.	2
22	Словарь. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму.	1
23	Бусины в цепочке. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек.	1
24	Мешок. Собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах.	1
25	Одинаковые и разные мешки. Собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов	1
26	Мешок бусин цепочки. Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.	2
27	Таблица для мешка (одномерная). Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.	1
28	Контрольная работа 2.	1
29	Выравнивание, решение необязательных задач.	1
Итого		34

4 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов
Раздел 2 (24ч)		
1	Длина цепочки. Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках цепочек.	1
2	Цепочка цепочек. Определять истинность утверждений о цепочке цепочек.	1
3	Таблица для мешка (по двум признакам). Строить мешок по его двумерной таблице.	1
4	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	1
5	Проект «Одинаковые мешки». Представлять информацию о составе мешков в виде сводной таблицы,	1
6	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины. Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о деревьях.	1
7	Уровень вершины дерева. Строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева.	2
8	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика. Использовать инструмент «робик» для решения компьютерных задач.	2

9	Перед каждой бусиной. После каждой бусины. Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках.	1
10	Проект «Словарный порядок». Упорядочиваем в словарном порядке слова на карточках.	1
11	Склеивание цепочек. Строить цепочки по описанию и результату их склеивания	1
12	Контрольная работа 1	1
13	Путь дерева. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (дерево).	1
14	Все пути дерева. Работать по алгоритму: строить все пути дерева с использованием формального алгоритма.	1
15	Робик. Конструкция повторения. Использовать инструмент «робик» для определения начального положения Робика по его программе.	1
16	Проект «Сортировка слиянием»	1
17	Склеивание мешков цепочек. Моделировать словообразовательные процессы с помощью склеивания мешков цепочек. Проект «Мой рецепт»	1
18	Проект «Турниры и соревнования». 1 часть	1
19	Проект «Живая картинка» Изготовление графического изображения с элементами анимации с использованием программирования исполнителя.	1
20	Контрольная работа 2	1
Раздел 3 (10ч)		
21	Проект «Турниры и соревнования». 2 часть. Круговой турнир. Крестики – нолики. Строить знаково-символические модели информационных процессов.	1
22	Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры.	1
23	Игра камешки.	1
24	Игра ползунок. Игра сим.	1
25	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции. Понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности,	1
26	Дерево игры. Изготовление и демонстрация презентации, включающей текст и фотографии. Проект «Мой любимец»	1
27	Проект «Стратегия победы»	1
28	Дерево вычислений. Строить выигрышную стратегию по дереву игры.	1
29	Робик. Цепочка выполнения программы. Дерево выполнения программ.	1
30	Дерево всех вариантов. Исследовать позиции на дереве.	1
31	Проект «Наш мультфильм». Изготовление компьютерной анимации с использованием программирования исполнителя в программе.	1
32	Контрольная работа 3.	1
Итого		34

