**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Основная общеобразовательная школа №31»**

 Согласовано: Утверждаю:

 Зам. директора по УВР Директор МКОУ ООШ № 31

 МКОУ ООШ № 31 \_\_\_\_\_\_\_\_\_Тодыякова Н.И

 \_\_\_\_\_\_Морозова М.Л. приказ №\_\_\_\_

 от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по информатике**

Класс **– 2-4**

Всего часов на учебный год – **102 часа**

Количество часов в неделю – **1 час**

Составлена в соответствии с требованиями ФГОС и авторской программы Информатика. 1-4 классы

**Авторы:** Рудченко Т.А., Семёнов А.Л.

**Учебник:** Информатика 2,3,4 классы. Рудченко Т.А. , Семёнов А.Л. М. Просвещение, 2015 г.

Учитель: **Морозова Марина Леонидовна**

2018– 2019 учебный год

## 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;

1. формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
2. формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
3. овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
4. принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
5. развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах,

 социальной справедливости

исвободе;

1. формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
2. развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
3. развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных

 ситуаций;

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

 **Метапредметные результаты:**

1. овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её 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;

1. формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
2. освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
3. использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и

 практических задач;

1. активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
2. 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;

1. 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;

1. овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-

 следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

1. 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;

1. 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;

1. готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
2. 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;

1. 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; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

**Предметные результаты:**

К концу обучения в начальной школе будет обеспечена готовность учащихся к продолжению образования, достигнут необходимый уровень их развития, будут **приобретены первоначальные представления о компьютерной грамотности.**

В результате изучения курса «Информатика» учащиеся на уровне начального общего образования научатся:

* работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;

-ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;

* читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;
* работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;
* планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы; - анализировать языковые объекты;
* использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности игры с полной информацией.

## 2.Содержание учебного предмета «Информатика»

### Правила игры

***Понятие о правилах игры***

 Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов.

***Базисные объекты и их свойства. Допустимые действия***

 Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие, для каждого вида объектов: фигурок, букв и цифр, бусин). Сравнение фигурок наложением.

 Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно, пометь галочкой. **Области**

 Понятие области. Выделение и раскрашивание областей картинки. Подсчёт областей в картинке.

### Цепочка

 Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке – понятия: *первый*, *второй*, *третий* и т. п., *последний*, *предпоследний*. Частичный порядок элементов цепочки – понятия: *следующий и предыдущий*. Понятие о числовом ряде (числовой линейке) как о цепочке, в которой числа стоят в порядке предметного счёта. Понятия, связанные с порядком бусин от конца цепочки: *первый с конца, второй с конца, третий с конца* и т. д. Понятия *раньше/позже* для элементов цепочки. Понятия, связанные с отсчётом элементов от любого элемента цепочки: *второй после*, *третий после, первый перед, четвертый перед* и т. д. Цепочки в окружающем мире: цепочка дней недели, цепочка месяцев. Календарь, как цепочка дней года. Понятия *перед каждым* и *после каждого* для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка,

состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.

### Мешок

 Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Одинаковые и разные мешки. Мешок бусин цепочки. Перебор элементов мешка (понятия *все / каждый*). Понятия *есть / нет / всего в мешке*. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Одномерная и двумерная таблица для мешка. Операция склеивания мешков цепочек.

### Основы логики высказываний

 Понятия *все/каждый* для элементов цепочки и мешка. Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия *есть/нет* для элементов цепочки и мешка. Понятие *все разные*. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.

### Язык

 Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именование, имя как цепочка букв и цифр. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, дефис и апостроф, знаки препинания. Словарный порядок слов. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкования. Решение лингвистических задач.

### Основы теории алгоритмов

 Понятие инструкции и описания. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по описанию. Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта областей картинки, алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение и восстановление программы по результату её выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы Робиком. Дерево выполнения программ Робиком.

### Дерево

 Понятие *дерева* как конечного направленного графа.

 Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневой вершины*. Понятие *листа дерева*. Понятие *уровня вершин дерева*. Понятие *пути дерева*. Мешок всех путей дерева. Дерево потомков. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения. **Игры с полной информацией**

 Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турниров. Игры с полной информацией. Понятия: *правила игры*, *ход* и *позицияигры*. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: *Крестики-нолики*, *Камешки*, *Ползунок*, *Сим*. Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.

### Математическое представление информации

 Одномерная и двумерная таблицы для мешка – использование таблицы для классификации объектов по одному и по двум признакам. Использование таблиц (рабочей и основной) для подсчёта букв и знаков в русском тексте. Использование таблицы для склеивания мешков. Сбор и представление информации, связанной со счётом (пересчётом), измерением величин (температуры); фиксирование результатов. Чтение таблицы, столбчатой и круговой диаграмм, заполнение таблицы, построение диаграмм.

### Алгоритмы. Исполнитель Робик

 Инструкция. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение / восстановление программы по результату ее выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы. Дерево выполнения программ. **Решение практических задач**

 Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда (проект «Разделяй и властвуй»).

 Изготовление телесной модели цепочки бусин и числового ряда (изготовление бусин из бумаги, нанизывание их в цепочку) (проект «Вырезаем бусины»).

 Решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием (мини-проекты «Работа текстом»).

 Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»).

 Поиск двух одинаковых мешков среди большого количества мешков с большим числом объектов путём построения сводной таблицы (проект «Одинаковые мешки»). Работа с большими словарями, поиск слов в больших словарях (проект «Лексикографический порядок»).

 Сортировка большого количества слов в словарном порядке силами группы с использованием алгоритма сортировки слиянием, сортировочного дерева, классификации (проект «Сортировка слиянием»).

 Изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя в ходе решения серии проектных задач и проведения кругового и кубкового турниров в классе (проект «Турниры и соревнования»).

 Сбор информации о погоде за месяц, представление информации о погоде в виде таблиц, а также круговых и столбчатых диаграмм (проект «Дневник наблюдения за погодой»).

 Построение полного дерева игры, исследование всех позиций, построение выигрышной стратегии (проект «Стратегия победы»).

## 3. Тематическое планирование учебного предмета «Информатика»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Кол-во часов** |
|  | **2 класс (35 часов)**  |  |
| 1  | Правила игры.  | **3** |
| 2  | Области  | **7** |
| 3  | Цепочка.  | **8** |
| 4  | Мешок.  | **7** |
| 5  | Основы логики высказываний  | **3** |
| 6  | Язык  | **7** |
|  |  |  |
|  | **3 класс (35 часов)** |  |
| 1  | Деревья  | **10** |
| 2  | Мешок  | **7** |
| 3  | Цепочки  | **8** |
| 4  | Исполнитель Робик | **5** |
| 5  | Язык  | **5** |
|  | **4 класс (35 часов)** |  |
| 1  | Правила игры  | **4** |
| 2  | Исполнитель Робик | **3** |
| 3  | Дерево вычисления  | **6** |
| 4  | Деревья  | **2** |
| 5  | Выигрышные стратегии  | **3** |
| 6  | Язык  | **6** |
| 7  | Проекты  | **11** |