**Пояснительная записка**

Рабочая программа учебного предмета «Информатика**»**  составлена на основе:

Конституции Российской Федерации (ст. 43).

Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 21.07.2014)«Об образовании в Российской Федерации».

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования

Основной образовательной программой начального общего образования.

Рабочая программа по информатике разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования и программы формирования универсальных учебных действий, обеспечивает достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая **цель начального образования** – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться.

**Главная цель данного курса информатики** –  развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

**Задачиизучения курса** – научить ребят:

• 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

В соответствии с образовательным Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трех групп:  личностных, метапредметных и предметных. Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики учебного предмета особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися *информационной и коммуникационной компетентности* (далее ИКТ-компетентности). Многие составляющие ИКТ-компетентности входят и в структуру комплекса универсальных учебных действий. Таким образом, часть метапредметных результатов образования в курсе информатики входят в структуру предметных, т. е. становятся непосредственной целью обучения и отражаются в содержании изучаемого материала. При этом в содержании курса информатики для начальной школы значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер. В результате удельный вес метапредметной части содержания курса начальной школы оказывается довольно большим (гораздо больше, чем у любого другого курса в начальной школе). Поэтому курс информатики в начальной школе имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем всего начального образования в части формирования ИКТ-компетентности и универсальных учебных действий.

**Общая характеристика курса**

В отличие от большинства дисциплин начальной школы, роль и место которых в структуре начального образования, а также содержание изучаемого материала определились достаточно давно, курс информатики в начальной школе в последние годы вызывал многочисленные споры. Они касались целей и задач курса, его содержания и объёма, причём мнения высказывались самые разные. В соответствии с новым Стандартом начального образования и ООП, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности. В соответствии с этой задачей формируется и содержание курса. В нём условно можно выделить следующие содержательные линии:

·             *Основные информационные объекты и структуры*(цепочка, мешок, дерево, таблица).

·             *Основные информационные действия (в том числе логические) и процессы*(поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядоченье объектов, выполнение инструкции, в том числе программы или алгоритма и проч.).

·             *Основные информационные методы*(метод перебора полного или систематического, метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи и проч.).

В соответствии с ООП, в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся (см. раздел «Тематическое планирование»). Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

**Описание места курса в учебном плане**

В соответствии с новым базисным учебным планом начального образования курс информатики входит в предметную область «Математика и информатика». Поэтому учебные часы для данного курса (полностью или частично) должны быть выделены из этой предметной области. Однако в силу интегративного, межпредметного характера курса, отделить данный курс от других предметных курсов начальной школы можно лишь условно. Так коммуникативная и языковая компетентности (входящие в понятие ИКТ-компетентности и формируемые в рамках курса), входят в содержание предметных областей «Русский язык», «Литература». А компьютерная грамотность входит в содержание предметной области «Технология». Таким образом, часы на данный курс могут выделяться и из предметных областей: «Русский язык» и «Технология», а также из других областей: «Окружающий мир», «Изобразительное искусство», «Музыка», «Литература». Начиная со второго класса, часы на данный курс могут выделяться из части базисного плана, формируемой участниками образовательного процесса. В силу межпредметного характера курса информатики для начальной школы каждое образовательное учреждение при формировании собственной программы начального образования на основе государственной, имеет значительную свободу при выделении количества учебных часов на данный курс и решении вопроса о том, с какого класса дети будут изучать информатику. При изучении информатики с 1 или 2 класса достаточно выделить на курс 1 час в неделю. При изучении информатики с 3 класса можно выделить на курс от 1 до 2 часов в неделю.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса**

Изучение информатики в начальной школе даёт возможность обучающимся достичь следующих результатов **в направлении личностного развития**:

1) 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.

2) развитие мотивов учебной деятельности;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

**В метапредметном направлении:**

1)   освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

В наибольшей степени это умение формируется в проектах, где способы решения обсуждаются и формируются в ходе целенаправленной индивидуальной или групповой деятельности.

2)   формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

Действие планирования в наиболее развёрнутом виде формируется в проектной деятельности. Действия контроля и оценки формируются в любой задаче курса. Важную роль в этом играет необходимость следования правилам игры. Решение задачи должно соответствовать правилам игры, изложенным на листах определений, что учащемуся легко проверить. Кроме того, решение должно соответствовать условию задачи. В задачах, где это трудно проверить, в помощь учащимся приводятся указания к проверке.

3)     использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

На протяжении всего курса дети учатся использовать основные структуры курса: мешок, цепочку, дерево, таблицу для создания моделей и схем.

4)   активное использование речевых средств и средств 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).

5)    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 своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

6)   осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

Наиболее активно эти умения формируются при выполнении групповых проектов и проектов, итогом которых должен стать текст и/или выступление учащихся.

7)   овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

Курс имеет мощную логическую составляющую. В частности, в курсе последовательно и явно вводятся логические понятия, обсуждаются логические значения утверждений для объекта, условия задач и другие тексты анализируются с точки зрения формальной логики.

8)   готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

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;

готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

В наиболее полной мере эти результаты обучения  формируются в процессе выполнения групповых проектов. Учащиеся при этом выполняют общую задачу, поэтому им приходится: вести диалог, договариваться о групповом разделении труда, сотрудничать, разрешать конфликты, контролировать друг друга и прочее.

9)   овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

10)             овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

**В предметном направлении:**

1)      владение 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 и двумерной таблицей;

·             формирование представления о круговой и столбчатой диаграммах;

·             знакомство с утверждениями, освоение логических значений утверждений;

·             знакомство с исполнителем, освоение его системы команд и ограничений, знакомство с конструкцией повторения;

·             знакомство с деревом, освоение понятий связанных со структурой дерева;

·             знакомство с игрой с полной информацией для двух игроков, освоение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;

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, дерева, мешка;

·                 проведение полного перебора объектов;

·                 определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описаниия 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;

·                 использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;

·                 построение выигрышной стратегии на примере игры камешки;

·                 построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;

·                 построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;

·                 использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;

**ИКТ-квалификация**

·                 сканирование изображения;

·                 запись аудио-визуальной информации об объекте;

·                 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; составлениеновогоизображенияиз готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

**Описание ценностных ориентиров содержания курса**

Как говорилось выше, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметныхрезьультатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе, обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

·                 *Основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы.

·                 *Основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность.

·                 *Основы ИКТ-квалификации,* в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

·                 *Основы коммуникационной компетентности.* В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

**Требования к результатам освоения содержания курса**

В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования:

**личностные:**

1.      овладение начальными навыками адаптации в  динамично изменяющемся и развивающемся мире;

2.      развитие мотивов учебной деятельности;

3.      развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4.      развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

**метапредметные:**

1.      освоение способов решения проблем  творческого и поискового характера;

2.      формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

3.      использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

4.      активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

5.      использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), 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;

6.      осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

7.      овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждения, отнесения к известным понятиям;

8.      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;

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

10.  овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11.   овладение  базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

**предметные:**

1. владение базовым понятийным аппаратом:

·         цепочка (конечная последовательность);

·         мешок (неупорядоченная совокупность);

·         одномерная и двумерная таблицы;

·         круговая и столбчатая диаграммы;

·         утверждения, логические значения утверждения;

·         исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;

·         дерево, понятия, связанные со структурой дерева;

·         игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;

1. владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

·         выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;

·         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 имен для указания нужных объектов;

·         использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых) 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;

·         использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;

·         построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»;

·         построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;

·         построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;

·         использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объема.

**Учащиеся должны:**

* оценивать потребность в дополнительной информации;
* определять возможные источники информации и стратегию ее поиска;
* осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках;
* анализировать полученные из наблюдений сведения;
* обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения;
* с помощью сравнения выделять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов;
* объединять предметы по общему признаку; различать целое и части;
* представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
* составлять и исполнять несложные алгоритмы;
* создавать свои источники информации - информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
* организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
* использовать информацию для принятия решений;
* использовать информацию для построения умозаключений;
* понимать и создавать самим точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни

**Содержание учебного курса информатики**

2 класс

Возможно различное распределение часов по темам с учётом вариативности изучения курса. Оно может быть увеличено в рамках общего числа часов отведённых на курс каждого года обучения. Знаком \* помечены те вопросы и темы, которые рассматриваются только при компьютерном варианте изучения курса.

**Правила игры**

***Понятие о правилах игры***

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. \*Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. \*Правила работы с компьютерными составляющими курса: работа с собственным портфолио на сайте, с компьютерными уроками.

***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. \*Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне, пометь галочкой. \*Сравнение фигурок наложением в компьютерных задачах.

**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.

\*Использование инструмента «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.

**Мешок**

Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Мешок бусин цепочки. 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. \*Использование инструмента «Робик» для поиска начального положения Робика.

**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.

\*Использование инструмента «дерево» для построения деревьев в компьютерных задачах.

**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.

**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»).

**\*Решение практических задач. ИКТ-квалификация**

Изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (беджа) (проект «Моё имя»).

Изготовление при помощи компьютерного ресурса изображения фантастического животного составлением его из готовых частей (проект «Фантастический зверь»).

Совместное заполнение базы данных обо всех учениках класса при помощи компьютерного ресурса, изготовление бумажной записной книжки (проект «Записная книжка»).

Изготовление графического изображения (новогодней открытки) с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора (проект «Новогодняя открытка»).

Изготовление в стандартном редакторе и демонстрация презентации, включающей текст и фотографии (как снятые непосредственно, так и сканированные) (проект «Мой лучший друг/Мой любимец»).

Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора (проект «Наши рецепты»).

Определение дерева по веточкам и почкам с использованием электронного определителя (проект «Определение дерева по веточкам и почкам»).

Изготовление графического изображения с элементами анимации (включающее хотя бы один движущийся объект) с использованием программирования исполнителя (в среде ПервоЛого/ЛогоМиры или в программе компьютерной анимации) (проект «Живая картина»).

Изготовление компьютерной анимации (с собственным озвучением) с использованием программирования исполнителя в программе ПервоЛого/ЛогоМиры или в программе компьютерной анимации (проект «Наша сказка»).

Наблюдение и регистрация данных, в частности числовых, при помощи компьютерного ресурса; обобщение итогов наблюдения и оформление результатов в виде презентации (проект «Дневник наблюдения за погодой»).

Поиск информации на заданную тему в Интернете, подбор и структурирование найденной информации, оформление информации в виде текстового документа с иллюстрациями, распечатка готового документа (проект «Мой доклад»).

**Содержание учебного курса 3 класса**

Во второй части курса ("Информатика, 3–4") дети продолжают работу с базовыми объектами математической информатики (и всей современной математики) – цепочками и мешками. В курсе появляются новые объекты – деревья и цепочки цепочек. С одной стороны, эти объекты, как говорят математики, являются "естественным обобщением" цепочек. С другой стороны, они отражают определённые важные свойства мышления, языка и окружающего мира. Объекты и события, входящие в цепочки, могут иметь собственную внутреннюю структуру, а ход событий необязательно будет однозначно заранее предопределён и может "ветвиться". Например, в цепочке дней каждый день является самостоятельной цепочкой событий. Другой пример: отпуск будет проходить так или иначе в зависимости от погоды и других условий.

Дети познакомятся с простейшим исполнителем – Робиком. Робик будет нашим главным партнёром в изучении соответствия между планом и его выполнением.

**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 / предыдущий*, *идти раньше / идти позже*, *второй перед*, *третий после* и т. п.  Понятия *перед каждой* и *после каждой* 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.

Учащиеся должны знать:

* иметь представление о цепочке как о конечной последовательности элементов;
* знать все понятия, относящиеся к общему и частичному порядку объектов в цепочке;
* иметь представление о длине цепочки и о цепочке цепочек;
* иметь представление об индуктивном построении цепочки;
* иметь представление о процессе шифрования и дешифрования конечных цепочек небольшой длины (слов).

Учащиеся должны уметь:

* строить и достраивать цепочку по системе условий;
* проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности цепочек (мощностью до 8 цепочек).
* выделять одинаковые и разные цепочки из набора;
* выполнять операцию склеивания цепочек, строить и достраивать склеиваемые цепочки по заданному результату склеивания;
* оперировать порядковыми числительными, а также понятиями: *последний*, *предпоследний*, *третий с конца* и т. п., *второйпосле*, *третий перед* и т. п.
* оперировать понятиями: *следующий / предыдущий*, *идтираньше / идти позже*;
* оперировать понятиями: *после каждой* бусины, *перед каждой* бусиной;
* строить цепочки по индуктивному описанию;
* строить цепочку по мешку ее бусин и заданным свойствам;
* шифровать и дешифровать слова с опорой на таблицу шифрования;

*Учащиеся имеют возможность научиться:*

* *проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных  условий для совокупности цепочек (мощностью до 10 цепочек).*

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

Учащиеся должны знать:

* иметь представление о мешке как неупорядоченной совокупности элементов;
* знать основные понятия, относящиеся к структуре мешка: *есть в мешке, нет в мешке, есть три бусины, всего три бусины* и пр.;
* иметь представление о мешке бусин цепочки;
* иметь представление о классификации объектов по 1–2 признакам.

Учащиеся должны уметь:

* организовывать полный перебор объектов (мешка);
* оперировать понятиями *все / каждый*, *есть / нет / всего в мешке*;
* строить и достраивать мешок по системе условий;
* проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности мешков (мощностью до 8 мешков).
* выделять из набора одинаковые и разные мешки;
* использовать и строить одномерные и двумерные таблицы для мешка;
* выполнять операцию склеивания двух мешков цепочек, строить и достраивать склеиваемые мешки цепочек по заданному результату склеивания;
* сортировать объекты по одному и двум признакам;
* строить мешок бусин цепочки;
* \*в компьютерных задачах: решать задачи на построение мешка при помощи инструмента «лапка» и библиотеки бусин.

*Учащиеся имеют возможность научиться:*

* *проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных  условий для совокупности мешков (мощностью до 10 мешков);*
* *выполнять операцию склеивания трёх и более мешков цепочек с помощью построения дерева.*

**Язык**  
Русские и латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именование. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, знаки препинания, внутрисловные знаки (дефис и апостроф). Словарный (лексикографический) порядок. Учебный словарик и настоящие словари. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкование. Решение лингвистических задач.

Учащиеся должны знать и понимать:

* знать русские и латинские буквы и их русские названия;
* уверенно ориентироваться в русской алфавитной цепочке;
* иметь представление о слове как о цепочке букв;
* иметь представление об имени как о цепочке букв и цифр;
* иметь представление о знаках, используемых в русских текстах (знаки препинания и внутрисловные знаки);
* понимать правила лексикографического (словарного) порядка;
* иметь представление о толковании слова;
* иметь представление о лингвистических задачах.
* \*иметь представление о расположении буквенных, цифровых клавишах и клавишах со знаками препинания в русской раскладке на клавиатуре компьютера.

Учащиеся должны уметь:

* правильно называть русские и латинские буквы в именах объектов;
* использовать имена для различных объектов;
* сортировать слова в словарном порядке;
* сопоставлять толкование слова со словарным, определять его истинность.
* \*вводить текст небольшого объёма с клавиатуры компьютера.

*Учащиеся имеют возможность научиться:*

* *решать простые лингвистические задачи.*

**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 перебора. Дерево вычисления арифметического выражения.

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление о дереве;
* понимать отличия дерева от цепочки и мешка;
* иметь представление о структуре дерева – его вершинах (в том числе корневых и листьях), уровнях, путях;
* знать алгоритм построения мешка всех путей дерева.

Учащиеся должны уметь:

* оперировать понятиями, относящимися к структуре дерева:*предыдущая / следующие вершины*, *корневая вершина*, *лист дерева*, *уровень вершин дерева*, *путь дерева*;
* строить небольшие деревья по инструкции и описанию;
* использовать деревья для классификации, выбора действия, описания родственных связей;
* строить мешок всех путей дерева, строить дерево по мешку всех его путей и дополнительным условиям;
* строить дерево перебора (дерево всех возможных вариантов) небольшого объёма;
* строить дерево вычисления арифметического выражения, в том числе со скобками; вычислять значение арифметического выражения при помощи дерева вычисления;
* \*в компьютерных задачах: решать задачи по построению дерева при помощи инструментов «дерево», «лапка» и библиотеки бусин.

*Учащиеся имеют возможность научиться:*

* *строить деревья для решения задач (например, по построению результата произведения трёх мешков цепочек).*

**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.

Учащиеся должны знать и понимать:

* знать команды Робика и понимать систему его ограничений;
* иметь представление о конструкции повторения;
* иметь представление о цепочке выполнения программы исполнителем Робик;
* иметь представление о дереве выполнения всех возможных программ для Робика.

Учащиеся должны уметь:

* планировать последовательность действий,
* выполнять инструкции длиной до 10 пунктов;
* последовательно выполнять указания инструкции, содержащейся в условии задачи (и не выделенные специально в тексте задания).
* выполнять простейшие линейные программы для Робика;
* строить / восстанавливать программу для Робика по результату ее выполнения;
* выполнять и строить программы для Робика с конструкцией повторения;
* строить цепочку выполнения программы Робиком;
* строить дерево выполнения всех возможных программ (длиной до 3 команд) для Робика.

*Учащиеся имеют возможность научиться:*

* *восстанавливать программу для Робика с несколькими вхождениями конструкции повторения по результату ее выполнения.*
* слова с опорой на таблицу шифрования.

**Содержание учебного курса 4 класс**

Третья часть курса начинается с новой темы, посвящѐнной**играм**. При этом понятие *игра*, обсуждаемое в курсе, охватывает далеко не все игры, в которые играют люди.

Иногда понятие *игры* трактуется очень широко: "Вся наша жизнь – игра", в некоторых случаях к нему примешивается психология поведения людей. Среди игр, которые изучаются математически и используются в различных математических моделях реальности, занимают важное место игры, в которых присутствует элемент случайности: например, бросается кость. В других играх игрокам неизвестна (или не полностью известна) позиция, создавшаяся в игре (в том числе и начальная позиция).

Все эти важные случаи остаются вне нашего рассмотрения. Нас будут интересовать только те игры, в которых позиции игроков *известны* обоим игрокам в любой момент игры. Заметим ещѐ, что мы не будем рассматривать и такие случаи, когда игра не кончается вообще (т. е. продолжается до бесконечности). Это может случиться и в реальных играх, например в шахматах – там даже приняты специальные меры против такой ситуации: партия считается закончившейся вничью, если позиция повторилась троекратно.

**Игры**

Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турнира. Проект «Турниры и соревнования» – изучение способов проведение спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция

игры. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: Крестики-нолики, Камешки, Ползунок, Сим, Слова и Города. Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Проект «Угадай задуманную букву» – построение стратегии выигрыша в игре Угадай букву/число методом последовательного приближения. Проект «Стратегия победы» – построение полного дерева игры, исследование всех позиций, построение выигрышной стратегии.

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление об играх с полной информацией;
* знать примеры игр с полной информацией;
* понимать и составлять описания правил игры;
* понимать правила построения дерева игры;
* знать определение выигрышной и проигрышной позиции;
* иметь представление о выигрышной стратегии;
* иметь представление о том, как использовать дерево игры и ветку из дерева игры для
* построения выигрышной стратегии;
* иметь представление о методе последовательного приближения.

Учащиеся должны уметь:

* оперировать понятиями, относящимися к описанию игр с полной информацией: правила игры,
* позиция игры (в том числе начальная и заключительная), ход игры;
* строить цепочку позиций игры для игр с полной информацией (Крестики-нолики, Сим, Камешки, Ползунок);
* строить дерево игры и ветку из дерева игры для простых игр с небольшим числом вариантов позиций;
* строить выигрышную стратегию для игры в Камешки.

**Исполнитель Робик**

* Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робота. Программа для Робикаа. Построение программы по результату ее выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программ. Дерево выполнения программ.
* Учащиеся должны знать и понимать:
* иметь представление о формальном исполнителе Робик;
* знать команды Робика и понимать систему его ограничений;
* иметь представление о конструкции повторения;
* иметь представление о цепочке выполнения программы Робиком;
* иметь представление о дереве выполнения всех возможных программ для Робика.

Учащиеся должны уметь:

* выполнять простейшие линейные программы для Робика;
* строить программу для Робика по результату ее выполнения;
* выполнять и строить программы для Робика с конструкцией повторения;
* строить цепочку выполнения программы Робиком;
* строить дерево выполнения всех возможных программ для Робика.

**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 перебора. Дерево вычисления арифметического выражения.

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление о дереве;
* понимать отличия дерева от цепочки и мешка;
* иметь представление о структуре дерева – его вершинах (в том числе корневых и листьях), уровнях, путях;
* знать алгоритм построения мешка всех путей дерева.

Учащиеся должны уметь:

* оперировать понятиями, относящимися к структуре дерева: *предыдущая / следующие вершины*, *корневая вершина*, *лист дерева*, *уровень вершин дерева*, *путь дерева*;
* строить небольшие деревья по инструкции и описанию;
* использовать деревья для классификации, выбора действия, описания родственных связей;
* строить мешок всех путей дерева, строить дерево по мешку всех его путей и дополнительным условиям;
* строить дерево перебора (дерево всех возможных вариантов) небольшого объѐма;
* строить дерево вычисления арифметического выражения, в том числе со скобками; вычислять значение арифметического выражения при помощи дерева вычисления;
* \*в компьютерных задачах: решать задачи по построению дерева при помощи инструментов «дерево», «лапка» и библиотеки бусин.
* *Учащиеся имеют возможность научиться:*
* *строить деревья для решения задач (например, по построению результата произведения трѐх мешков цепочек).*

**Цепочка**

Учащиеся должны знать:

* иметь представление о цепочке как о конечной последовательности элементов;
* знать все понятия, относящиеся к общему и частичному порядку объектов в цепочке;
* иметь представление о длине цепочки и о цепочке цепочек;
* иметь представление об индуктивном построении цепочки;
* иметь представление о процессе шифрования и дешифрования конечных цепочек небольшой длины (слов).

Учащиеся должны уметь:

* строить и достраивать цепочку по системе условий;
* проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности цепочек (мощностью до 8 цепочек).
* выделять одинаковые и разные цепочки из набора;
* выполнять операцию склеивания цепочек, строить и достраивать склеиваемые цепочки по заданному результату склеивания;
* оперировать порядковыми числительными, а также понятиями: *последний*, *предпоследний*, *третий с конца* и т. п., *второй после*, *третий перед*и т. п.
* оперировать понятиями: *следующий / предыдущий*, *идти раньше / идти позже*;
* оперировать понятиями: *после каждой* бусины, *перед каждой* бусиной;
* строить цепочки по индуктивному описанию;
* строить цепочку по мешку ее бусин и заданным свойствам;
* шифровать и дешифровать слова с опорой на таблицу шифрования;

*Учащиеся имеют возможность научиться:*

*проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для совокупности цепочек (мощностью до 10 цепочек).*

**Мешок**

Учащиеся должны знать:

* иметь представление о мешке как неупорядоченной совокупности элементов;
* знать основные понятия, относящиеся к структуре мешка: *есть в мешке, нет в мешке, есть три бусины, всего три бусины* и пр.;
* иметь представление о мешке бусин цепочки;
* иметь представление о классификации объектов по 1–2 признакам.

Учащиеся должны уметь:

* организовывать полный перебор объектов (мешка);
* оперировать понятиями *все / каждый*, *есть / нет / всего в мешке*;
* строить и достраивать мешок по системе условий;
* проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности мешков (мощностью до 8 мешков).
* выделять из набора одинаковые и разные мешки;
* использовать и строить одномерные и двумерные таблицы для мешка;
* выполнять операцию склеивания двух мешков цепочек, строить и достраивать склеиваемые мешки цепочек по заданному результату склеивания;
* сортировать объекты по одному и двум признакам;
* строить мешок бусин цепочки;

Учащиеся имеют возможность научиться*:*

* проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для совокупности мешков (мощностью до 10 мешков);
* выполнять операцию склеивания трѐх и более мешков цепочек с помощью построения дерева.

**Логические значения утверждений**

Учащиеся должны знать и понимать:

* понимать различия логических значений утверждений: *истинно*, *ложно*, *неизвестно*.

Учащиеся должны уметь:

* определять значения истинности утверждений для данного объекта;
* выделять объект, соответствующий данным значениям истинности нескольких утверждений;
* строить объект, соответствующий данным значениям истинности нескольких утверждений;
* анализировать текст математического содержания (в том числе, использующий конструкции «каждый / все», «есть / нет / есть всего», «не»);
* анализировать с логической точки зрения учебные и иные тексты.

Учащиеся имеют возможность:

получить представление о ситуациях, когда утверждение не имеет смысла для данного объекта.

**Алгоритмы. Исполнитель Робик**

Учащиеся должны знать и понимать:

* знать команды Робика и понимать систему его ограничений;
* иметь представление о конструкции повторения;
* иметь представление о цепочке выполнения программы исполнителем Робик;
* иметь представление о дереве выполнения всех возможных программ для Робика.

Учащиеся должны уметь:

* планировать последовательность действий,
* выполнять инструкции длиной до 10 пунктов;
* последовательно выполнять указания инструкции, содержащейся в условии задачи (и не выделенные специально в тексте задания).
* выполнять простейшие линейные программы для Робика;
* строить / восстанавливать программу для Робика по результату ее выполнения;
* выполнять и строить программы для Робика с конструкцией повторения;
* строить цепочку выполнения программы Робиком;
* строить дерево выполнения всех возможных программ (длиной до 3 команд) для Робика.

Учащиеся имеют возможность научиться:

восстанавливать программу для Робика с несколькими вхождениями конструкции повторения по результату ее выполнения.

**Дерево**

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление о дереве;
* понимать отличия дерева от цепочки и мешка;
* иметь представление о структуре дерева – его вершинах (в том числе корневых и листьях), уровнях, путях;
* знать алгоритм построения мешка всех путей дерева.

Учащиеся должны уметь:

* оперировать понятиями, относящимися к структуре дерева: *предыдущая / следующие вершины*, *корневая вершина*, *лист дерева*, *уровень вершин дерева*, *путь дерева*;
* строить небольшие деревья по инструкции и описанию;
* использовать деревья для классификации, выбора действия, описания родственных связей;
* строить мешок всех путей дерева, строить дерево по мешку всех его путей и дополнительным условиям;
* строить дерево перебора (дерево всех возможных вариантов) небольшого объѐма;
* строить дерево вычисления арифметического выражения, в том числе со скобками; вычислять значение арифметического выражения при помощи дерева вычисления;

Учащиеся имеют возможность научиться:

строить деревья для решения задач (например, по построению результата произведения трѐх мешков цепочек);

**Игры с полной информацией**

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление об играх с полной информацией;
* знать примеры игр с полной информацией (знать правила этих игр);
* понимать и составлять описания правил игры;
* понимать правила построения дерева игры;
* знать определение выигрышной и проигрышной позиции;
* иметь представление о выигрышной стратегии.

Учащиеся должны уметь:

* оперировать понятиями, относящимися к описанию игр с полной информацией: *правила игры*, *позиция игры* (в том числе начальная и заключительная), *ход игры*;
* строить цепочку позиций партии для игры с полной информацией (*крестики-нолики*, *сим*, *камешки*, *ползунок*);
* играть в игры с полной информацией: камешки, крестики-нолики, сим, ползунок; соблюдать правила игры, понимать результат игры (кто победил);
* проводить мини-турниры по играм с полной информацией, заполнять таблицу турнира;
* строить дерево игры или фрагмент (*ветку*) из дерева игры для игр с небольшим числом вариантов позиций;
* описывать выигрышную стратегию для различных вариантов игры *камешки*.

**Математическое представление информации**

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление об одномерных и двумерных таблицах;
* иметь представление о столбчатых и круговых диаграммах .

Учащиеся должны уметь:

* устанавливать соответствие между различными представлениями (изображение, текст, таблица и диаграмма) числовой информации;
* читать и заполнять одномерные и двумерные таблицы;
* читать столбчатые диаграммы;
* достраивать столбчатую диаграмму при добавлении новых исходных данных;
* отвечать на простые вопросы по круговой диаграмме.

Учащиеся имеют возможность научиться:

представлять полученную информацию с помощью таблиц, диаграмм и простых графиков;

интерпретировать полученную информацию.

**Решение практических задач**

Учащиеся должны знать и понимать:

* иметь представление о сборе данных (о погоде), о различных способах представления информации о погоде (таблица, круговая и столбцовая диаграмма);
* иметь представление об алгоритме сортировки слиянием;
* иметь представление о разбиении задачи на *подзадачи* и возможности ее коллективного решения;
* иметь представление об использовании сводной таблицы для мешков для поиска двух одинаковых мешков;
* иметь представление об алгоритме сортировки слиянием;
* иметь представление о правилах поиска слова в словаре любого объема;
* иметь представление о правилах проведения и представлении результатов кругового и кубкового турниров;

Учащиеся должны уметь:

* подсчитывать буквы и знаки в русском тексте с использованием таблицы;
* искать слово в словаре любого объема;
* оформлять информацию о погоде в виде сводной таблицы;
* упорядочивать массив методом сортировки слиянием;
* использовать метод разбиения задачи на подзадачи в задаче на поиск одинаковых фигурок;
* использовать таблицу для мешка для поиска двух одинаковых мешков;
* заполнять таблицу кругового турнира;
* строить дерево кубкового турнира для числа участников, равного степени двойки: 2, 4, 8, 16, 32.

Учащиеся имеют возможность научиться:

строить столбцовые диаграммы для температуры и круговые диаграммы для облачности и осадков;

планировать и проводить сбор данных,

строить дерево кубкового турнира для любого числа участников

строить выигрышную стратегию, используя дерево игр

**Учебно-тематическое планирование 2 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование разделов, тем** | **Кол-во часов** |
| 1 | Правила игры. | **3** |
| 2 | Области | **7** |
| 3 | Цепочка. | **8** |
| 4 | Мешок. | **7** |
| 5 | Основы логики высказываний | **2** |
| 6 | Язык | **7** |
| **Итого** | | **34** |

**Учебно-тематическое планирование 3 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Кол-во часов** |
| 1 | Деревья | **10** |
| 2 | Мешок | **7** |
| 3 | Цепочки | **8** |
| 4 | Исполнитель Робик | **4** |
| 5 | Язык | **5** |
|  | **Итого:** | **34** |

**Учебно-тематическое планирование 4 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Кол-во часов** |
| 1 | Правила игры | **4** |
| 2 | Исполнитель Робик | **2** |
| 3 | Дерево вычисления | **6** |
| 4 | Деревья | **2** |
| 5 | Выигрышные стратегии | **3** |
| 6 | Язык | **6** |
| 7 | Проекты | **11** |
| **Итого:** | | **34** |

**Календарно-тематическое планирование 2 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Наименование темы и раздела | Кол - во часов | Дата | Номер урока | Средства обучения | Характеристика видов деятельности | Домашнее задание |
| **Правила игры3 ч.** | | | | | | | |
| 1 | Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе . Раскрась как хочешь. Правило раскрашивания. Цвет | 2 |  | 1-2 | Видеофильм «Техника безопасности», плакат «Правила поведения в компьютерном классе» | Работать по правилам игры: выполнять, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, искать информацию для решения задачи (на листах определений).  Раскрашивать картинки и фигурки в отсутствии ограничений и по правилу раскрашивания фиксированным цветом.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах. | РТ.с.3, №2;  РТ с.4, №4-5 |
| 2 | Проект «Мое имя» | 1 |  | 3 | Презентация «Правила оформления нагрудной карточки (бейджа)» | Понимать и принимать задачу, видеть ее практическую ценность  (развитие мотивов учебной деятельности).  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* изготавливать с помощью компьютерного ресурса нагрудную карточку (бейдж). | Тетрадь проектов |
| **Области 6 ч.** | | | | | | | |
| 3 | Области | 1 |  | 4 | Презентация ЦОР | Работать по правилам игры. Выделять на картинке области. Раскрашивать области фиксированным цветом. | РТ с.5. №10-11 |
| 4 | Одинаковая (такая же). Разные | 1 |  | 5 | Презентация ЦОР | Сравнивать фигурки по различным признакам. Работать по правилам игры. Выполнять действия «соедини», «обведи» в соответствии с правилами игры. Соединять две одинаковые фигурки. Обводить (выделять) две или несколько одинаковых фигурок. Раскрашивать области фигурок так, чтобы фигурки стали одинаковыми. Работать в компьютерной адаптированной среде:  использовать инструмент «карандаш» для выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах. | РТ с.5. №14-15 |
| 5 | Обведи. Соедини | 1 |  | 6 | Презентация ЦОР | РТ с.6 №20, с.7-8, №25,26 |
| 6 | Бусины. Одинаковые бусины. Разные бусины | 1 |  | 7 | Презентация ЦОР | Осуществлять сравнение и классификацию бусин по форме и цвету. Выделять бусину из набора по описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин. | РТ с. 9, № 32,36 |
| 7 | Проект «Разделяй и властвуй» | 1 |  | 8 | Презентация ЦОР | Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Находить две одинаковые фигурки в большом наборе фигурок. Применять общие информационные методы для решения задачи (использовать метод разбиения задачи на подзадачи). Классифицировать предметы по одному, двум и более признакам. Использовать трафареты для классификации по двум признакам. | РТ с. 9, № 37, с.10, № 38 |
| 8 | Нарисуй в окне. Вырежи и наклей в окно. | 1 |  | 9 | Презентация ЦОР | Работать по правилам игры. Выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне» в соответствии с правилами игры. Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисовать (строить) в окне бусину по описанию.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах. | РТ 11. 9, № 44-46 |
| **Язык – 2 ч.** | | | | | | | |
| 9 | Все, каждый. Буквы и цифры. | 1 |  | 10 | Презентация ЦОР | Работать по правилам: выделять все объекты (фигурки, бусины), удовлетворяющие условию. Применять информационные методы для решения задачи (проводить полный перебор объектов). Осваивать знаковую систему родного языка. Выделять русские буквы и цифры из набора букв и знаков. Выделять одинаковые буквы и цифры.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать  инструмент «текст» в компьютерных задачах | РТ с. 12,№50-51, с. 13, №54-56 |
| 10 | Проект «Фантастический зверь» | 1 |  | 11 |  | Осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта из готовых частей).  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* собирать с помощью инструмента «лапка» изображение фантастического животного, выбирать для своего животного фон и звук | Тетрадь проектов |
| **Цепочка - 1 ч.** | | | | | | | |
| 11 | Цепочка: бусины в цепочке | 1 |  | 12 | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия, связанные с общим порядком элементов в цепочке.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах | РТ с. 14, № 61-62 |
| **Области  - 1 ч.** | | | | | | | |
| 12 | Сколько всего областей | 1 |  | 13 | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число областей картинки, используя формальный алгоритм | РТ с. 15, №64, 66 |
| **Основы логики высказываний2 ч.** | | | | | | | |
| 13 | Истинные и ложные утверждения | 1 |  | 14 | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Строить логически грамотные рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи. Определять истинность утверждений о цепочках и их элементах. Выделять, достраивать, строить цепочку, соответствующую набору утверждений и их значениям истинности, в том числе утверждений, содержащих понятия *есть*/*нет*, *следующий*, *предыдущий*, *одинаковые цепочки*, *разные цепочки*.  Выделять из набора две или несколько одинаковых цепочек. Достраивать цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными) | РТ с.16, №72, с.17, №74-76 |
| 14 | Есть - нет | 1 |  | 15 | Презентация ЦОР | РТ с. 18, №80, с.19, №83 |
|  | **Цепочка -  5 ч.** |  |  |  |  |  |
| 15 | Одинаковые цепочки.  Разные цепочки | 1 |  | 16 | Презентация ЦОР | РТ с. 20, №87-88 |
| 16 | Бусины в цепочке | 1 |  | 17 | Презентация ЦОР | РТ с. 21-22, № 93-94, №95-97 |
|  | **Контрольная работа по теме «Бусины и цепочки»** | 1 |  | 18 |  |  |
| 17 | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач | 1 |  | 19 | Презентация ЦОР | РТ с. 24, № 99 |
| 18 | Алфавитная цепочка. Слово | 1 |  | 20 | Презентация ЦОР | Осваивать знаковую систему языка – анализировать слово как цепочку знаков, анализировать русский алфавит как цепочку букв, упорядочивать русские буквы по алфавиту | РТ с. 25, №102-103, с.26, №105-107 |
| **Язык – 4 ч.** | | | | | | | |
| 19 | Раньше – позже | 1 |  | 21 | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять утверждения, которые не имеют смысла для данного объекта. Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия *раньше*/*позже*, в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений. Именовать объекты, использовать имена для указания объектов. Строить логически грамотные рассуждения, строить утверждения, включающие имена и понятия *раньше*/*позже*, в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений | РТ с. 27-28, № 111-113, с. 28-29, №116,118 |
| 20 | Имена. Если бусина не одна. Если бусины нет | 1 |  | 22 | Презентация ЦОР | РТ с. 30, №120, 124, с.31, №125-126 |
| 21 | Проект «Буквы и знаки в русском тексте» | 1 |  | 23 | Презентация ЦОР | Осваивать знаково-символическую систему русского языка – анализировать систему букв и знаков русского языка (знаков препинания). Искать информацию в словарях. Искать в учебном словаре определённое слово, слово по описанию, слова на некоторую букву. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма | РТ с. 32, №127-128 |
| 22 | Словарь | 1 |  | 24 | Презентация ЦОР | РТ с. 33, №134-136 |
| **Цепочка - 2 ч** | | | | | | | |
| 23 | Бусины в цепочке | 1 |  | 25 | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять, достраивать, строить цепочку по описанию, содержащему понятия частичного порядка: *второй после*, *третий перед*, *пятый с конца* и пр. Строить логически грамотные рассуждения, строить утверждения, включающие понятия частичного порядка, в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений | РТ с. 33-34, №138, 140, 141 |
| 24 | Бусины в цепочке | 1 |  | 26 | Презентация ЦОР | РТ с. 34, № 145, с.35, № 147-149 |
| **Язык  - 1 ч.** | | | | | | | |
| 25 | Проект «Записная книжка» | 1 |  | 27 | Презентация ЦОР | Представлять информацию в виде базы данных, обмениваться информацией при помощи компьютерного ресурса.  *Работать в компьютерной среде:* изготовление при помощи компьютерного ресурса базы данных об учениках класса, изготовление бумажной записной книжки | Тетрадь проектов |
| **Мешок 8 ч.** | | | | | | | |
| 26 | Мешок | 1 |  | 28 | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде мешков и таблиц. Выделять, достраивать и строить мешок по описанию, содержащему понятия *есть*, *нет*, *всего*, в том числе понятие *пустой мешок*. Выделять в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки. Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах | РТ с. 37, № 157 |
| 27 | Одинаковые и разные мешки | 1 |  | 29 | Презентация ЦОР | РТ с.37-38, № 161-163 |
| 28 | Мешок бусин цепочки | 2 |  | 30-31 | Презентация ЦОР | РТ с.39, №171, 174 |
| 29 | Таблица для мешка (одномерная) | 1 |  | 32 | Презентация ЦОР | РТ с.42, №189, 190 |
|  | **Контрольная работа по теме «Мешок»** | 1 |  | 33 |  |  |
| 30 | Выравнивание, решение трудных задач | 1 |  | 34 |  | РТ с.44, №201-203, с.45, №207-210 |

**Календарно-тематическое планирование 3 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Кол - во часов | Дата изучения | Номер урока | Вид занятий и тип | Средства обучения | Характеристика основных видов деятельности ученика | Формы контроля | Домашнее задание |
|  | **Цепочка – 3 ч. из 8 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | ТБ и правила поведения в кабинете информатики. Длина цепочки. | 1 |  | 1 | Изучение нового материала | Видеофильм «Техника безопасности», плакат «Правила поведения в компьютерном классе» | Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках цепочек. Определять истинность утверждений о цепочке цепочек. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (цепочка цепочек). Строить цепочку по описанию, включающему понятие «длина цепочки». Строить знаково-символические модели объектов в виде цепочек цепочек. Строить цепочки слов, цепочки чисел, в том числе по описанию. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 5, № 5-6 |
| 2 | Цепочка цепочек. | 1 |  | 2 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 9, № 12-13 |
| 3 | Проект «Мой лучший друг/Мой любимец» | 1 |  | 3 | комбинированный | Презентация ЦОР | *Работать в компьютерной адаптированной среде:* составлять текст в письменной форме – небольшой рассказ о своем друге или домашнем любимце. Использовать программу подготовки презентации – готовить одностраничную презентацию, включающую графику и текст. Набирать текст с клавиатуры. Готовить сообщение и выступать с графическим сопровождением. | Практическая работа | Тетрадь проектов |
|  | **Мешок - 2ч. из 7 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Таблица для мешка (по двум признакам) | 1 |  | 4 | комбинированный | Презентация ЦОР | Заполнять двумерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его двумерной таблице.  Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Искать два одинаковых в большом наборе мешков: представлять информацию о составе мешков в виде сводной таблицы, обмениваться информацией о составе мешков, искать одинаковые столбцы в таблице используя общие методы решения информационных задач (в частности, метод разбиения задачи на подзадачи). | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 13, № 18 |
| 5 | Проект «Одинаковые мешки» | 1 |  | 5 | комбинированный | Презентация ЦОР | Практическая работа | Тетрадь проектов |
|  | **Язык - 2 ч из 5 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Словарный порядок. Дефис и апостроф. | 1 |  | 6 | комбинированный | Презентация ЦОР | Упорядочивать русские слова по алфавиту, в том числе слова, включающие дефис и апостроф. Искать информацию в словарях: слова на некоторую букву, определенное слово. Искать и анализировать информацию о размещении слов в словарях: частные случаи словарного порядка, частотность встречаемости в словарях слов с разными первыми буквами. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 17, № 25-26 |
| 7 | Проект «Лексикографический порядок». | 1 |  | 7 | комбинированный | Презентация ЦОР | Практическая работа | Тетрадь проектов |
|  | **Дерево - 3 ч из 10 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины. | 1 |  | 8 | изучение нового материала | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (дерево). Строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева. Выделять и строить дерево по описанию, включающему понятия: следующая вершина, предыдущая вершина, корневая вершина, лист, уровень вершин дерева. Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о деревьях. Определять истинность утверждений о деревьях, включающих эти понятия.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «дерево» для построения дерева в компьютерных задачах. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 23, № 32-33 |
| 9 | Уровень вершины дерева. | 2 |  | 9-10 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 27, № 40-41, с. 29, № 44-45 |
|  | **Робик - 2ч. из 4 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Робик. Команды для Робика. Программа для Робика. | 2 |  | 11-12 | комбинированный | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (программа, команды, исполнитель). Выполнять программы для Робика – строить его заключительную позицию. Строить программы для Робика по его начальной и заключительной позиции. Определять начальное положение Робика по его программе и заключительной позиции.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «робик» для решения компьютерных задач. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 32, № 51, с. 33, № 54, с.34, № 57 |
|  | **Цепочка - 5 ч. из 8 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | Перед каждой бусиной. После каждой бусины. | 2 |  | 13-14 | комбинированный | Презентация ЦОР | Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках, включающие понятия «перед каждой/после каждой». Определять истинность утверждений о цепочек с этими понятиями. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (цепочка). Строить цепочку по индуктивному описанию. Строить знаково-символические модели процессов окружающего мира в виде периодических цепочек. Склеивать несколько цепочек в одну. Строить цепочки по описанию и результату их склеивания. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 40, № 72, с. 43, № 75-77 |
| 12 | Склеивание цепочек. | 2 |  | 15-16 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 46, № 82, с. 48, № 88-89 |
| 13 | **Контрольная работа по теме «Цепочки»** | 1 |  | 17 | комбинированный |  | Контрольная работа |  |
|  | **Дерево -7 ч. из 10 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Проект «Определение дерева по веточкам и почкам». | 1 |  | 18 | комбинированный | Презентация ЦОР | *Работать в компьютерной адаптированной среде:* определять название растения по его веточке. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Осуществлять познавательную рефлексию: сопоставлять полученный результат с исходным объектом (растением), проверять правильность получения результата пошагово. | Практическая работа | Тетрадь проектов |
| 15 | Путь дерева. | 1 |  | 19 | комбинированный | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (дерево). Выделять и строить дерево по описанию, включающему понятие «пусть дерева». Работать по алгоритму: строить все пути дерева с использованием формального алгоритма. Строить дерево по мешку его путей. Строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева, в частности, представлять информацию о степени родства в виде дерева, использовать родословные деревья для получения информации о степени родства. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 56, № 108, с. 57, № 112 |
| 16 | Все пути дерева. | 2 |  | 20-21 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 61, № 121-122, с. 65, № 130-131 |
| 17 | Деревья потомков. | 1 |  | 22 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.69, № 136-138 |
| 18 | Проект «Сортировка слиянием» | 2 |  | 23-24 | комбинированный | Презентация ЦОР | Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др.  Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (сортировка, упорядоченье) – упорядочивать большой набор слов в алфавитном порядке. Проводить слияние упорядоченных массивов (работать по алгоритму), использовать дерево сортировки (представлять реальный процесс в виде дерева), использовать для сортировки классификацию. | Практическая работа | Тетрадь проектов |
|  | **Робик -2 ч. из 4 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Робик. Конструкция повторения. | 2 |  | 25-26 | комбинированный | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (конструкция повторения). Выполнять программы для Робика, включающие конструкцию повторения. Строить программы для Робика, включающие конструкцию повторения.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «Робик» для определения начального положения Робика по его программе, включающей конструкцию повторения. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 73, № 143, с.75, № 149 |
|  | **Мешок -5 ч. из 7 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19 | Склеивание мешков цепочек. | 2 |  | 27-28 | комбинированный | Презентация ЦОР | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (мешок цепочек). Выполнять операцию склеивания мешков цепочек. Строить мешки цепочек по результату их склеивания. Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс склеивания мешков в виде дерева и таблицы, представлять процесс проведения турниров в виде дерева и таблицы, моделировать словообразовательные процессы с помощью склеивания мешков цепочек. Заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 81, № 158, с. 83, № 163, с.85, № 169-170 |
| 20 | Таблица для склеивания мешков. | 1 |  | 29 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 91, № 181, 183 |
| 21 | Проект «Турниры и соревнования», 1 часть. | 1 |  | 30 | комбинированный | Презентация ЦОР | Практическая работа | Тетрадь проектов |
| 22 | **Контрольная работапо теме «Дерево»** | 1 |  | 31 | комбинированный |  | Контрольная работа |  |
|  | **Язык - 3 ч. из 5 ч.** |  |  |  |  |  |  |  |
| 23 | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач. | 1 |  | 32 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с. 95, № 189, с. 97, № 192, с. |
| 24 | Проект «Живая картина». | 2 |  | 33-34 | комбинированный |  | *Работать в компьютерной адаптированной среде:*Осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учетом готовых элементов). Изготавливать компьютерное изображение, включающее хотя бы один движущийся персонаж: рисовать фон для картины, программировать простое движение объекта с помощью команд исполнителя. | Практическая работа |  |

**Контрольные и практические работы 3 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество**  **часов** | **Сроки проведения** |
| 1 | Проект «Мой лучший друг/Мой любимец» | 1 | I  четверть |
| 2 | Проект «Одинаковые мешки» | 1 | I  четверть |
| 3 | Проект «Лексикографический порядок» | 1 | I  четверть |
| 4 | Контрольная работа по теме «Цепочки» | 1 | II  четверть |
| 5 | Проект «Определение дерева по веточкам и почкам» | 1 | II  четверть |
| 6 | Проект «Сортировка слиянием» | 1 | III  четверть |
| 7 | Проект «Турниры и соревнования», 1 часть | 1 | IV четверть |
| 8 | Контрольная работа по теме «Дерево» | 1 | IV  четверть |
| 9 | Проект «Живая картина» | 2 | IV  четверть |

**Итого:** контрольные работы – 2 ч., практические работы – 8 ч.

**Календарно-тематическое планирование 4 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Кол - во часов | Дата изучения | Номер урока | Вид занятий и тип | Средства обучения | Характеристика основных видов деятельности ученика | Формы контроля | Домашнее задание |
|  | **Проекты -  2 ч из 11 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | ТБ в кабинете информатики. Проект «Турниры и соревнования». Круговой турнир «Крестики-нолики» | 2 |  | 1-2 | Изучение нового материала | Видеофильм «Техника безопасности», плакат «Правила поведения в компьютерном классе» | Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др.  Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс партии реальной игры в виде цепочки – строить партию игры и цепочку позиции партии игры с полной информацией, представлять процесс проведения турнира в виде таблицы и дерева, заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места | Текущий. Беседа. Практическая работа. | Тетрадь проектов |
|  | **Правила игры - 4 ч** |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры. | 1 |  | 3 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.8, № 5 |
| 3 | Игра «Камешки» | 1 |  | 4 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.11, №16 |
| 4 | Игра «Ползунок», игра «Сим» | 2 |  | 5-6 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.12, №12 |
|  | **Проекты - 2 ч из 11 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Проект «Мой доклад» | 2 |  | 7-8 | комбинированный | Презентация «Правила оформления доклада по теме» | Работать в компьютерной среде: искать в Интернете и энциклопедиях (электронных и бумажных) информацию на заданную тему. Составлять текст в письменной форме. Набирать текст с клавиатуры. Работать в стандартном графическом редакторе,  использовать его возможности для структурирования и оформления доклада. | Практическая работа | Тетрадь проектов |
|  | **Выигрышные -стратегии 3 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции | 1 |  | 9 | комбинированный | Презентация ЦОР | Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс игры в виде дерева. Понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности, осуществлять познавательную и личностную рефлексию деятельности:  исследовать позиции игры как выигрышные или проигрышные; строить выигрышную стратегию на примере игры «Камешки»; анализировать различные партии игры. Строить дерево игры и ветку из дерева игры. Исследовать позиции на дереве. Строить выигрышную стратегию по дереву игры. Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.14, №19 |
| 7 | Выигрышные стратегии в игре «Камешки» | 2 |  | 10-11 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.15, №21 |
|  | **Дерево 2 ч** |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Дерево игры | 1 |  | 12 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.17, № 25 |
| 9 | Исследуем позиции на дереве игры | 1 |  | 13 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.19, № 29-30 |
|  | **Проекты - 3 ч из 11 ч** |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Проект «Стратегия победы» | 2 |  | 14-15 | комбинированный | Презентация ЦОР | Практическая работа | Тетрадь проектов |
| 11 | **Контрольная работа по теме «Выигрышные и проигрышные стратегии и позиции»** | 1 |  | 16 | комбинированный |  | Контрольная работа |  |
|  | **Язык – 1 ч из 6 ч** |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Выравнивание, решение трудных задач | 1 |  | 17 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | РТ с.22, № 37,38 |
|  | **Проекты  - 2 ч из 11 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Проект «Наша сказка» | 2 |  | 18-19 | комбинированный | Презентация ЦОР | Работать в компьютерной адаптированной среде: осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта  с учетом готовых элементов). Изготавливать компьютерное изображение , включающее движение нескольких персонажей: рисовать фон для картины, программировать сложное движение объекта с помощью команд исполнителя. Записывать звуковые файлы для озвучивания реплик персонажей сказки. | Практическая работа | Тетрадь проектов |
|  | **Дерево вычислений  -**  **2 ч из 6 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Дерево вычислений | 2 |  | 20-21 | комбинированный | Презентация ЦОР | Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс вычисления примера в виде дерева- строить дерево вычисления выражения, строить выражение по дереву его вычисления; представлять процесс выполнения программы в виде цепочки – строить цепочку выполнения программы и программу по цепочке ее выполнения; представлять все варианты в виде дерева, в частности все варианты программ, которые можно выполнить из данной начальной позиции. | Текущий. Беседа. Практическая работа. | Индивидуальное задание |
|  | **Исполнитель Робик 2 ч** |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | Робик. Цепочка выполнения программы | 2 |  | 22-23 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | Карточки |
|  | **Дерево вычислений  -**  **4 ч из 6 ч** |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 | Дерево выполнения программ | 2 |  | 24-25 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | Тест |
| 17 | Дерево всех вариантов | 2 |  | 26-27 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. |  |
|  | **Язык - 4 ч из 6 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 | Лингвистические задачи | 1 |  | 28 | комбинированный | Презентация ЦОР | Анализировать информацию о знаковом составе текста, относить текст к некоторому языку на основании его знакового состава. Строить знаково-символические модели языковых информационных процессов: представлять шифрование и расшифровку как процесс замены одной цепочки символов другой по некоторому алгоритму, представлять все возможные варианты расшифровки неполных шифровок в виде дерева. Шифровать и расшифровывать сообщения. | Текущий. Беседа. Практическая работа. |  |
| 19 | Шифрование | 2 |  | 29-30 | комбинированный | Презентация ЦОР | Текущий. Беседа. Практическая работа. | Карточки |
| 20 | **Контрольная работа по теме «Дерево»** | 1 |  | 31 | комбинированный |  | Контрольная работа |  |
| 21 | Выравнивание, решение трудных задач | 1 |  | 32 | комбинированный |  | Текущий. Беседа. Практическая работа. | Карточки, тест |
|  | **Проекты - 2 ч из 11 ч** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 22 | Проект «Дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть) | 1 |  | 33 | комбинированный | Презентация «Составление отчета погоды за месяц» | Наблюдать и фиксировать величины – регистрировать различные параметры погоды в течение суток, в том числе в цифровой форме. Представлять информацию в виде таблиц и диаграмм: читать, анализировать и строить таблицы, круговые и столбчатые диаграммы для различных параметров погоды за месяц.  Работать в компьютерной среде: оформлять результаты наблюдений в виде итогового отчета, в том числе в цифровой форме, составлять текст в письменной форме, печатать текст с клавиатуры, готовить презентацию по итогам проекта,  выступать с устным сообщением по итогам своей деятельности, в том числе с графическим сопровождением. | Практическая работа | Составить отчет |
| 23 | Проект «Дневник наблюдения за погодой» (компьютерная часть) | 1 |  | 34 | комбинированный | Презентация «Составление отчета погоды за месяц» | Практическая работа |  |

**Контрольные  и практические работы 4 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество**  **часов** | **Сроки проведения** |
| 1 | Проект «Турниры и соревнования», 2 часть | 1 | I  четверть |
| 2 | Проект «Мой доклад» | 2 | I  четверть |
| 3 | Проект «Стратегия победы» | 2 | II  четверть |
| 4 | Контрольная работа по теме «Выигрышные и проигрышные стратегии и позиции» | 1 | II  четверть |
| 5 | Проект «Наша сказка» | 2 | III  четверть |
| 6 | Контрольная работа по теме «Дерево» | 1 | IV  четверть |
| 7 | Проект «Дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть) | 1 | IV  четверть |
| 8 | Проект «Дневник наблюдения за погодой» (компьютерная часть) | 1 | IV  четверть |

**Итого:** контрольные работы – 2 ч., практические работы – 9 ч.

**Описание форм контроля.**

  Усвоение учебного  материала  получают  в  процессе  контроля – **входного,  промежуточного,  итогового.**

*Входной  контроль*  осуществляется  в  начале  каждого  урока,  а  также  в  начале  учебного  года.  Он  актуализирует  ранее  изученный  учащимися  материал,  позволяет  определить  их  уровень  подготовки.

*Промежуточный  контроль*  осуществляется  «внутри»  каждого  урока  или  в  середине  изучаемого  модуля.  Он  стимулирует  активность  учащихся,  поддерживает  интерактивность  обучения,  обеспечивает  необходимый  уровень  внимания,  позволяет  убедиться  в  усвоении  обучаемым  только  что  предложенный  его  вниманию  «порции»  материала.

*Итоговый  контроль*  осуществляется  по  завершении  крупного  блока  или  всего  курса.  Он  позволяет  оценить  знания  и  умения  учащихся,  полученные  в  ходе  достаточно  продолжительного  периода  работы.

**Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков обучающихся**

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всего курса информатики и информационных технологий в целом.

***При выполнении письменной контрольной работы:***

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Исходя из норм (пятибалльной системы), заложенных во всех предметных областях выставляете отметка:

-                   «5» ставится при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей;

-                   «4» ставится при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки:

-                   «3» ставится при выполнении 2/3 от объема предложенных заданий;

-                   «2» ставится, если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями поданной теме в полной мере (незнание основного программного материала):

***Оценка устных ответов учащихся***

*Ответ оценивается отметкой «5»,* если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;

- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию информатики как учебной дисциплины;

- правильно выполнил рисунки, схемы, сопутствующие ответу;

- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами;

- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;

- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

Возможны одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию учителя.

*Ответ оценивается отметкой «4,.* если ответ удовлетворяет в основном требованиям на отметку «5», но при этом имеет один из недостатков:

- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя:

- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию учителя.

*Отметка «3»* ставится в следующих случаях:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала определенные настоящей программой;

*Отметка «2»* ставится в следующих случаях:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;

- обнаружено незнание или неполное понимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала;

- допущены ошибки в определении понятий, при использовании специальной терминологии, в рисунках, схемах, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

***Критерии оценок для проекта:***

- эстетичность оформления;

- содержание, соответствующее теме работы;

- полная и достоверная информация по теме;

- отражение всех знаний и умений учащихся в данной программе.

**Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса**

Требования к материально-техническому обеспечению образовательного процесса главным образом зависят от выбора школой варианта изучения курса – компьютерного или бескомпьютерного. При бескомпьютерном варианте изучения курса достаточно выполнения следующих требований:

  Каждый ученик должен быть обеспечен полным набором бумажных пособий по курсу: учебником, рабочей тетрадью, тетрадью проектов;

   Каждый ученик должен быть обеспечен учебным местом (за партой), за которым ему удобно выполнять основные учебные действия: читать, писать, рисовать, вырезать, наклеивать.

    Учебный класс должен быть укомплектован так, чтобы во время проектной деятельности учащимся было удобно перемещаться по классу, пересаживаться, собираться в группы и проч.

Каждый учащийся на уроке должен иметь при себе стандартный набор письменных принадлежностей, а также набор фломастеров или карандашей 6 цветов, ножницы и клей.

При выборе компьютерного варианта изучения курса, кроме перечисленных выше должны выполняться следующие требования:

       Каждый ученик на каждом уроке кроме учебного места должен быть обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным для ученика начальной школы.

   Учитель должен иметь на уроке компьютерное рабочее место.

    На сервере школы должно быть выделено дисковое пространство для разворачивания внутришкольного сайта и хранения работ учащихся.

   Каждое компьютерное рабочее место должно быть в обязательном порядке оборудовано компьютером под управлением ОС Windows2000 или выше, или под управлением МacОSХ.

     К каждому компьютеру обязательно должны быть присоединены большие удобные крепкие наушники.

     В набор программного обеспечения каждого компьютера должны в обязательном порядке входить стандартный набор программ для работы: с текстами (например, WordилиWorks), с растровой графикой (например, PaintилиKidPix), с презентациями (например, PowerPointилиKeyNote).

      Очень важно, чтобы на каждом ученическом компьютере был установлен шрифт Pragmatica (утвержденный СанПинами для использования в печатных изданиях для начальной школы).

      Все компьютеры класса должны быть включены в локальную сеть  и иметь (локальный) доступ к серверу, на котором развернут сайт курса.

       В учебном классе должен находиться цветной принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.

     Учебный класс должен быть оборудован мультимедийным проектором и экраном и возможностью проводить демонстрации напрямую с учительского компьютера на экран.

**Перечень учебно-методического обеспечения**

**ЦОРы, электронные учебники и пособия,  наглядные средства обучения, обучающие  программы и др.**

1. рограмма «Мир информатики»
2. iso.ntf.ru
3. [school-collection.edu.ru](http://school-collection.edu.ru/)
4. [metodist.lbz.ru](http://metodist.lbz.ru/).

**Интернет- ресурсы:**

1.      [www.fipi.ru](http://www.fipi.ru/)

2.      [www.kpolakov.narod.ru](http://www.kpolakov.narod.ru/)

3.      [http://pedsovet.su](http://pedsovet.su/)

4.      [http://planeta.tspu.ru](http://planeta.tspu.ru/)

5.      [www.1september.ru](http://www.1september.ru/)

1. [http://www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net/)
2. [http://www.uroki.net](http://www.uroki.net/)
3. [http://www.edu.rin.ru](http://www.edu.rin.ru/)
4. [http://www.scholl-collection.ru](http://www.scholl-collection.ru/)

**Для учащихся:**

* Информатика.3- 4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Часть 1, 2,3 / А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко. - 3-е изд. – М.: Просвещение, Институт новых технологий, 2011. – 104 с.: ил.
* Информатика. 3-4 класс. Рабочая тетрадь. Часть 1, 2,3  / А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко. Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. 3-е изд. – М.: Просвещение, Институт новых технологий, 2011. – 48 с.: ил.
* Информатика. 3-4 класс. Тетрадь проектов. Часть1,2, 3/ А.Л.Семенов, Т.А.Рудченко Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. 3-е изд. – М.: Просвещение, Институт новых технологий, 2011. – 12 с.: ил.

**Для учителя:**

·        Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко.– М.: Просвещение, 2011. – 50 с.