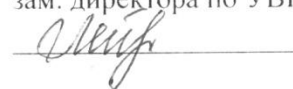
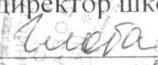
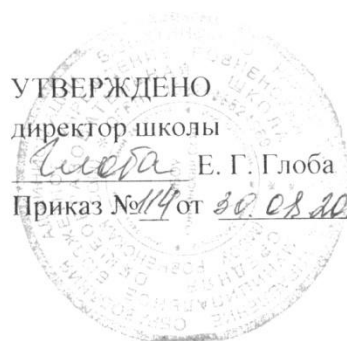


СОГЛАСОВАНО
зам. директора по УВР



УТВЕРЖДЕНО
директор школы
 Е. Г. Глоба
Приказ № 119 от 30.08.2018



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Ровненская средняя общеобразовательная школа

Рабочая программа

учебного предмета

ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

2 класс

Разработал:

учитель начальных классов

Лейкина Анна Петровна

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике в играх и задачах создана на основе:

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Приказ Министерства образования и науки от 06.10.2009 г. № 373 (с изменениями от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060, от 29.12.2014 № 1643, от 18.05 2015 №507, от 31.12.2015 №1576) «Об утверждении и введении в действие ФГОС НОО»;

Примерной программы ООП подготовленной Институтом стратегических исследований в образовании РАО, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15);
авторской программы «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии)» А.В.Горячева

Цели изучения логико-алгоритмических основ информатики в начальной школе:

- 1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:
 - применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций «если ..., то ...», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то ...»;
 - алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
 - системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
 - объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;
- 2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими. Несмотря на ознакомительный подход к данным понятиям и методам, по отношению к каждому из них предполагается обучение решению простейших типовых задач, включаемых в контрольный материал, т. е. акцент делается на развитии умения приложения даже самых скромных знаний;
- 3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

На реализацию данной программы во втором классе отводится 34 часа. (1 час в неделю).

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольной работы.

Календарно-тематическое планирование курса

«Информатика в играх и задачах»

Недельный период	Дата	№	Тема урока	Предметные результаты	УУД	Примечание
			1 ЧЕТВЕРТЬ (8ч) . Признаки предметов	1 часть	Личностные УУД 1. Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья», «мир», «настоящий друг». 2. Уважение к своему народу, к своей родине. 3. Освоение личностного смысла учения, желания учиться. 4. Оценка жизненных ситуаций и поступков героев художественных текстов с точки зрения общечеловеческих норм. . Регулятивные УУД 1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место. 2. Следовать режиму организации учебной и внеучебной деятельности. 3. Определять цель учебной	
3-9.9		1	Признаки предметов	Описывать признаки предметов		
10-16.9		2	Описание предметов	сравнивать предметы по их признакам группировать предметы по разным признакам;		
17-23.9		3	Состав предметов	находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков		
24-30.9		4	Действия предметов	Описывать предметы через их признаки, составные части, действия.		
1-7.10		5	Симметрия	Предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;		
8-14.10		6	Координатная сетка	выделять группы однородных предметов среди разнородных по разным основаниям и давать названия этим группам, ставить в соответствие предметы из одной группы предметам из другой группы.		
15-21.10		7	Контрольная работа «Признаки предметов»	Находить объединение и пересечение наборов предметов		
22-28.12		8	Разбор контрольной работы			

			2 ЧЕТВЕРТЬ (7ч) Алгоритмы		деятельности с помощью учителя и самостоятельно.
29-4.11		9	Действия предметов	<p>Определять результат действия, определять действие, которое привело к данному результату. Определять действие, обратное заданному.</p> <p>Приводить примеры последовательности событий и действий в быту, в сказках.</p> <p>Составлять алгоритм, выполнять действия по алгоритму. Составлять алгоритмы с ветвлениями.</p>	4. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя.
12-18.11		10	Обратные действия		5. Соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем.
19-25.11		11	Последовательность событий		6. Использовать в работе простейшие инструменты и более сложные приборы (циркуль).
26-2.12		12	Алгоритмы		6. Корректировать выполнение задания в дальнейшем.
3-9.12		13	Ветвление		7. Оценка своего задания по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении.
10-16.12		14	Контрольная работа «Алгоритмы»		
17-23.12		15	Разбор контрольной работы Повторение		
			3 ЧЕТВЕРТЬ (11ч) Множества	2 часть	Познавательные УУД
24-30.12		16	Множество. Элементы множества	<p>выделять группы однородных предметов среди разнородных по разным основаниям и давать названия этим группам, ставить в соответствие предметы из одной группы</p>	1. Ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; определять круг своего незнания.
9-13.1		17	Способы задания множеств		2. Отвечать на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную

14-20.1		18	Сравнение множеств. Равенство множеств. Пустое множество	предметам из другой группы. Находить объединение и пересечение наборов предметов.	информацию в учебнике. 3. Сравнивать и группировать предметы, объекты по нескольким основаниям; находить закономерности; самостоятельно продолжать их по установленному правилу. 4. Подробно пересказывать прочитанное или прослушанное; составлять простой план . 5. Определять, в каких источниках можно найти необходимую информацию для выполнения задания. 6. Находить необходимую информацию, как в учебнике, так и в словарях в учебнике. 7. Наблюдать и делать самостоятельные простые выводы
21-27.1		19	Отображение множеств		
28-3.2		20	Кодирование		
4-10.2		21	Вложенность (включение) множеств		
11-17.2		22	Пересечение множеств		
18-24.2		23	Объединение множеств		
25-3.3		24	Контрольная работа «Множества»		
4-10.3		25	Разбор контрольной работы Повторение		
11-17.3		26	Повторение	4 ЧЕТВЕРТЬ (9ч) Логические рассуждения	Коммуникативные УУД 1.Участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки. 2.Оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций. 3.Читать вслух и про себя тексты
18-24.3		27	Понятие «истина» и «ложь»		
1-7.4		28	Отрицание		

8-14.4		29	Логические операции «и», «или»	ложные высказывания. Строить высказывания, по смыслу отрицающие заданные. Строить высказывания с использованием связок «И», «ИЛИ».	учебников, других художественных и научно-популярных книг, понимать прочитанное.
15-21.4		30	Графы, деревья	Отображать предложенную ситуацию с помощью графов. Определять количество сочетаний из небольшого числа предметов. Находить выигрышную стратегию в некоторых играх	4. Выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).
22-28.4		31	Комбинаторика		
29-5.5		32	Повторение комбинаторики		
13-19.5		33	Контрольная работа «Логические рассуждения»		
20-25.5		34	Разбор контрольной работы		