

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Забайкальского края Муниципальный район**

**"Нерчинский район"**

**ООШ с.Калинино**

УТВЕРЖДЕНО

Директор

---

Чумилина Н.А. Приказ № 30 от «31»  
августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»**

для обучающихся 2 класса

**Калинино 2023**

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа по предмету «Информатика» для 2 класса составлена на основании:

Закона «Об образовании Российской Федерации» от 29.12.12 № 273-ФЗ

- 1) Федеральный государственный образовательный стандарт от 17.12.10 №1897. Изменение от 31.12.15 г. №1576
- 2) Примерная основная образовательная программа начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по начальному образованию протоколом от 08.04.15 №1/15)

С учетом:

- 1) Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ ООШ с. Калинино приказ № 42/1 от 29.08.2011 г.
- 2) Учебный план образовательной организации от 24.08.2017
- 3) Федеральный перечень учебников, утвержденных, рекомендованных (допущенных) к исполнению в образовательном процессе в образовательном учреждении, реализующих программное общеобразовательное образование приказом Министерства образования РФ от 14.03.14 №253
- 4) УМК авторы Ю.А. Аверкин, Д.И. Павлов. Под редакцией А.В. Горячева.

На основании приказа Министерства образования РФ от 31.12.2015 г. № 1576 структура рабочей программы имеет следующий обязательный состав компонентов: планируемые результаты освоения учебного предмета Информатика, содержание учебного предмета, тематическое планирование.

Рабочая программа детализирует и раскрывает содержание стандарта, определяет общую стратегию обучения, воспитания и развития, учащихся средствами учебного предмета в соответствии с целями изучения информатики, которые определены стандартом.

Школьники должны получить необходимые первичные представления об информационной деятельности человека, освоить методы и средства получения, обработки, передачи, хранения и использования информации, научиться решать поставленные задачи с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий, а так же развитие способности к сотрудничеству и рефлексии.

**Основные цели и задачи учебного предмета (курса) «Информатика»:** Важнейшая цель обучения информатики – создание прочного фундамента для последующего образования, развитие умений самостоятельно управлять своей учебной деятельностью.

В ходе обучения с использованием учебника, рабочих тетрадей, электронного пособия и методического пособия для учителя, решают следующие задачи:

### **Задачи**

- Развитие математической речи, логического и алгоритмического мышления, воображения, обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности

- Развиваются общеучебные, коммуникативные умения и элементы информационной культуры, т. е. умения работать с информацией (осуществлять ее сбор, хранение, обработку и передачу, т. е. правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой и пр.);
- Формируется умение описывать объекты реальной действительности, т. е. представлять информацию о них различными способами (в виде числа, теста, рисунка, таблицы);
- Формируются начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.
- Формировать общее представление школьников об информационной картине мира, в частности приобретения учащимися информационной и коммуникационной компетентности
- Освоить коммуникативные умения и элементы информационной культуры, научиться осуществлять сбор, хранение, обработку и передачу информации;
- Получить начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач;
- Научиться представлять информацию в виде текста; видеть ключевые слова в тексте и работать со смыслом текста; представлять одну и ту же информацию в различных формах;

### **Общая характеристика учебного предмета**

Обучение «Информатики» в начальной школе нацелено на формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Курс информатики вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД, формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Операционно-деятельностный компонент УМК «Информатика» включает в себя задания, формирующие исследовательские, проектные умения, и духовно-нравственное развитие. В проекте Федерального государственного стандарта общего образования духовно - нравственное развитие, воспитание и социализация обучающихся определены как задачи первостепенной важности. Воспитание и социализация, согласно Стандарту, концепции и примерной программе, должны быть интегрированы во все виды деятельности обучающегося: учебную, внеучебную, внешкольную, семейную, общественно - полезную, они, в первую очередь, формируют уклад жизни в образовательной организации.

Задача учителя информатики не только научить применению информационных технологий, но и приобщить в процессе обучения к духовным ценностям, создать условия приобретения личностных смыслов и потребности в самообразовании и саморазвитии.

Приобщать личность к духовным ценностям позволяет использование на уроке информатики задач с краеведческим содержанием.

Огромное значение в формировании нравственных идеалов и убеждений учащихся играет проектная деятельность. Каждый проект это творчество, это личностное знание, он расскажет о своем создателе гораздо информативнее, чем безличная оценка

В результате реализации проектной деятельности обучающиеся повышают уровень духовно-нравственной культуры, овладевают следующими социальными умениями и навыками:

-самостоятельно добывать знания и пользоваться ими для решения новых познавательных и практических

задач; -работать в группах, исполняя разные социальные роли (лидера, исполнителя, посредника и т.д.);

-устанавливать широкие человеческие контакты, знакомства с разными культурами, разными точками зрения на одну проблему;

-пользоваться информационно-исследовательскими методами: собирать и обрабатывать необходимую информацию, факты; уметь их анализировать с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения.

Творческая (проектная) деятельность на уроках информатики является одним из методов развивающего обучения, направлена на выработку самостоятельных исследовательских умений (постановка проблемы, сбор и обработка информации, проведение экспериментов, анализ полученных результатов), способствует развитию творческих способностей и логического мышления, объединяет знания, полученные в ходе учебного процесса, и приобщает к конкретным жизненно важным проблемам.

Метод проектов ориентируется главным образом на освоение приемов работы с компьютером (ИКТ). Обязательным компонентом процесса обучения является контроль, или проверка результатов обучения. Суть проверки результатов обучения состоит в выявлении уровня освоения знаний учащимися, который должен соответствовать образовательному стандарту по учебной дисциплине.

Так, осуществляется формирование и развитие умения наблюдать и анализировать объекты (предметы, процессы и явления), выделять их свойства, обобщать необходимые данные, формулировать проблему, выдвигать и проверять гипотезу, синтезировать получаемые знания в форме математических и информационных моделей, самостоятельно осуществлять планирование и прогнозирование своих практических действий. В результате происходит усвоение учащимися универсальной логики познания, развитие общих интеллектуальных умений, приобретение опыта организации познавательной, исследовательской и проектной деятельности, развитие потребности в самообразовании и многое другое. В частности, происходит формирование и развитие понятий «модель», «моделирование», овладение общими средствами информационного и математического моделирования. При организации компьютерного практикума осуществляется использование общих средств информационного и математического моделирования в организации исследования информационных объектов и при создании компьютерных проектов.

Предлагаемый курс информатики опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с развивающим обучением. В частности решения приоритетной задачи начального образования – формирования УУД – формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребенка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

Во 2 классе дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные).

Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В 3 классе школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приема/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий», и «Мир моделей», формируются представления о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятия управления собой, другими людьми, техническими устройствами, ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером, школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в четвертом классе.

#### **Характерные для учебного курса формы организации деятельности обучающихся:**

- групповая, парная, индивидуальная деятельность;
- проектная и исследовательская деятельность;
- практикумы
- физкультминутки.

. Экскурсии

-поисковая деятельность.

-Интегрированный урок.

-. Викторины,

-Урок- аукцион. Урок- представления. Экскурсии. Учебные походы. Урок – конкурс. Выставки.. Беседы. Урок- обобщение. Викторина.

Специфические для учебного курса формы контроля освоения обучающимися содержания:

Текущий: тест, интерактивный тест, устный опрос, практическая работа;

Промежуточный: тематические проверочные работы, тест, интерактивный тест, самостоятельная работа, проектная работа;

Итоговый: контрольная работа, тест, проектная работа.

#### **Описание места учебного предмета (курса) «Информатика» в учебном плане**

Базисный учебный ( образовательный) план МБОУ ООШ с. Калинино на этапе начального общего образования должен включать 102 учебных часа для обязательного изучения курса «Информатика». В том числе: во 2 классе – 34 часа, из расчета 1 часа в неделю.

#### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета**

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

## **Личностные результаты**

### **2 класс**

- ✓ развитие мотивов учебной деятельности;
- ✓ эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества;
- ✓ умение работать с информацией, предложенной в виде рисунка.

## **Метапредметные результаты**

В курсе «Информатика» действие планирования в наиболее развернутом виде формируется в проектной деятельности. Кроме того, планированию учебных действий способствуют схемы, таблицы, памятки, алгоритмы, справочные материалы учебников.

В курсе «Информатика» средства ИКТ активно использоваться во всех компьютерных проектах для решения практических задач, которые включают как познавательную, так и коммуникативную составляющие. Речевые средства используются в большей степени в групповых проектах, когда дети вынуждены договариваться между собой, а также в проектах, которые заканчиваются выступлениями учащихся (часто с ИКТ-поддержкой). в процессе подготовки компьютерных проектов ученики будут осуществлять поиск информации на заданную тему в Интернете, производить подбор и структурирование найденной информации, анализ и отбор нужной информации, сопоставление различных частей информации, сопоставление тестового и графического представления объекта.

### **2 класс:**

#### **Регулятивные УУД:**

- ✓ принимать и сохранять учебные цели и задачи;
- ✓ осуществлять контроль при наличии эталона;
- ✓ планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- ✓ оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки.

#### **Познавательные УУД:**

- ✓ анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- ✓ сравнивать по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака;
- ✓ проводить классификацию по заданным критериям;
- ✓ строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях;
- ✓ устанавливать последовательность событий;
- ✓ определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;
- ✓ использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;
- ✓ кодировать и декодировать предложенную информацию;

- ✓ *понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).*

**Коммуникативные УУД:**

- ✓ *строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;*
- ✓ *формулировать вопросы.*

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета, умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального образования основные предметные результаты изучения информатики в младшей школе отражают:

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности. Развитие математической речи, логического и алгоритмического мышления, воображения, обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности

**Планируемые результаты освоения программы (курса) «Информатики»**

В результате изучения «Информатики» на ступени начального общего образования начинается формирование навыков необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологическом обществе.

**Выпускники 2 класса научатся:**

- Анализировать сигналы в зависимости от органа восприятия. Организовывать свое рабочее место.
- Определять и называть вид информации по способу восприятия ее человеком.
- Анализировать предметы, воспринимаемые с помощью органов чувств, определять и называть источники информации различных видов. Научится перетаскивать экранные объекты.
- Определять и называть приемники информации, устанавливать связь между источником и приемником информации..
- Использовать компьютер для работы с информацией.
- Вводить буквы с помощью клавиатуры.

- Работать с экранными объектами с помощью мыши.
- Кодировать и декодировать информацию различными способами.
- Пользоваться письменными источниками информации.
- Научится использовать клавиатуру для ввода текста
- Создавать текст в рабочей тетради.
- Отличать текстовые данные от графических, сравнивать их между собой
- Различать информацию о количестве предметов и о порядке предметов
- Понимать и использовать правила десятичного и двоичного кодирования.
- Отличать числовые данные и числовую информацию.
- Правильно называть текстовые, числовые и графические данные.
- Описывать достоинства и недостатки электронных документов с точки зрения их хранения и передачи.
- Искать нужный документ в архиве, библиотеке и тд
- Создавать электронный текстовый документ с помощью текстового редактора.
- Создавать электронный графический документ с помощью графического редактора
- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.

### **Выпускники 2 класса получат возможность научиться:**

- *Применять правила техники безопасности и организации рабочего места. Получит опыт организации своей деятельности. Приобретет опыт сотрудничества.*
- *Наблюдать за объектами окружающего мира, устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, работы с информацией.*
- *Выявлять отдельные признаки объектов. Устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, работы с информацией.*
- *Получит возможность научиться работать правой кнопкой мыши*
- *Выполнять команду «двойной щелчок» мышкой.*
- *Получит опыт организации, планирования своей деятельности.*
- *Находить ошибки в ходе выполнения упражнения и их исправлять.*
- *Научиться работать с носителями информации.*



- *Вводить заглавные буквы.*
- *Познакомится с естественными и искусственными языками, языками программирования (формальными)*
- *Работать с экранными объектами с помощью мыши.*
- *Создавать текст с помощью компьютера.*
- *Преобразовывать графическую информацию в текстовую и наоборот.*
- *Работать с различными числовыми данными: дата, время, номер телефона, цена, почтовый индекс, штрих-код, расстояние, школьная оценка и тд.*
- *Познакомиться с позиционными системами счисления.*
- *Сравнивать между собой текстовые, графические и числовые данные.*
- *Кодировать информацию с помощью нулей и единиц.*
- *Работать в тетради и на компьютере с текстовыми, числовыми и графическими данные.*
- *Называть имя файла и расширение.*
- *Искать информацию в Интернете по ключевым словам.*
- *Освоить приемы работы с текстом.*
- *Создавать электронный графический документ разными способами.*

## **Содержание учебного предмета 2 класс**

Изучение курса информатики во втором классе начинается с темы «Человек и информация», при изучении которой внимание ребенка обращается на феномен информации, подчеркивается её роль в жизни человека. Затем выделяются виды информации по способу восприятия её человеком, вводятся понятия источники и приемники информации на простых примерах, обсуждается компьютер как инструмент, помогающий человеку работать с информацией.

### **Раздел 1 «Виды информации, человек и компьютер»**

Человек и информация. Техника безопасности и организация рабочего места. Виды информации по способу восприятия. Источники информации. Приемники информации. Компьютер – инструмент для работы с информацией. Компьютер и его части

### **Раздел 2 «Кодирование информации»**

Носители информации. Кодирование информации. Способы кодирования. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования

### **Раздел 3 «Информация и данные»**

Текстовые данные. Числовые данные. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование. Числовые данные Практическая работа «Учимся набирать текст на ПК». Практическая работа «Учимся рисовать в графическом редакторе ПК»

Компьютерный проект «Мой лучший друг/Мой любимец» — изготовление и проведение презентации, включающей текст и фотографии (в том числе сканированные) о лучшем друге или домашнем животном.

#### Раздел 4 «Документы и способы его создания»

Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа . Создание графического документа Практическая работа. «Создание графического документа на ПК» Практическая работа «Создание текстового документа на ПК» . «Творческая деятельность» . Творческий проект: Рисунок в графическом редакторе «Здравствуй лето!». Защита проекта.

#### Тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Название урока	Кол-во часов	Примечание
<b>Раздел 1 «В поисках информации» (8 часов)</b>			
1	Знакомство с Иваном	1	
2	Информация вокруг нас	1	
3	Всё на своем месте	1	
4	Найди главное	1	
5	Сравнивая информация	1	
6	В поисках информации	1	
7	Части целого	1	
8	Самостоятельная работа	1	
<b>Раздел 2 « Схемы вокруг нас» (10 часов)</b>			
9	Не заблудиться на местности	1	
10	Долог ли путь?	1	
11	Строим графы	1	
12	Схема движения транспорта	1	
13	Сложные транспортные схемы	1	
14	Строим диаграммы	1	
15	Диаграммы два в одном	1	
16	И еще о схемах и диаграммах.	1	
17	Проверочная работа	1	
18	Самостоятельная работа	1	
<b>Раздел 3 «Алгоритмы» (7 часов)</b>			
19	Шаг за шагом	1	
20	Действие и условия	1	

21	Работа с условиями	1	
22	Составляем и выполняем алгоритмы	1	
23	Придумываем и составляем алгоритмы	1	

24	Сортируем предметы	1	
25	Повторяем работу с алгоритмами	1	
26	Проверочная работа	1	
27	Самостоятельная работа	1	
<b>Раздел 4 « Шаги и события» (9 часов)</b>			
28	Что такое события	1	
29	Когда шагаешь не один	1	
30	Кодируем. Шифруем. Продолжаем кодировать	1	
31	Два исполнителя – одна дорога	1	
32	Несколько исполнителей – командная работа. Побольше событий	1	
33	Проверочная работа	1	
34	Самостоятельная работа	1	

