

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Староильмовская средняя общеобразовательная школа»
Республики Татарстан

РАССМОТРЕНО

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель МО
Бикмурзина Е.Н.
26 августа 2024 г.

Заместитель директора по УВР
Ванюшина А.П.
28 августа 2024 г.

И.о. директора
МБОУ «Староильмовская СОШ»
Колесникова М.И.
Приказ № 64-ОД от 29.08.2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «Инфознайка»
для обучающихся 2 класса

Старое Ильмово, 2024

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по предмету «Инфознайка», 2 класс создана на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.;
- Закона Республики Татарстан от 22.07.2013г №68-ЗРТ (ред.от 23.07.2014) «Об образовании»;
- Приказа Минпросвещения от 31.05.2021.№286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Учебного плана МБОУ «Староильмовская СОШ» на 2024-2025 учебный год;
- Годового - календарного графика МБОУ «Староильмовская СОШ» на 2024-2025 учебный год;
- Положения школы «О рабочей программе педагога, реализующего ФГОС»;
- СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (29.12.2010г., № 189)

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать обще учебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

II. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Обучение информатике в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. 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.

Предлагаемая курса по информатике опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с доступностью, практико-ориентированность в сочетании с развивающим обучением. А части 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.

В 1 классе ребята получают начальные представления о компьютере, основных устройствах. В игровой форме знакомятся с работой на клавиатуре, с мышью. Учатся создавать графические изображения в простейших графических редакторах.

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 и др.). 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. Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы ребенок мог рассуждать о своей информационной деятельности, рассказывать о том, что он делает, различая и называя элементарные технологические операции своими именами.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий» и «Мир моделей», формируются представления учащихся 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 понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- 1) демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- 2) фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- 3) самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Описание места программы в структуре ООП

Данная программа реализует цели и задачи Основной образовательной программы начального общего образования (ООП НОО).

Количество часов, на которое рассчитана программа

2 класс – 34 ч (1 час в неделю)

Описание ценностных ориентиров содержания программы по внеурочной деятельности

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы, учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.
2. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. **Принцип природосообразности.** Основной вид деятельности младших школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
4. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
5. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы, учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.
6. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
7. **Принцип природосообразности.** Основной вид деятельности младших школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
8. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия. **Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета.**

Содержание учебного предмета направлено на формирование основ компьютерной грамотности и развития личности на базе: развития логического, алгоритмического и системного мышления школьников, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики; формирования навыков формализации и моделирования и других логически сложных разделов информатики; практическая работа на компьютере формирует общее учебное умение, применяемое и на других уроках; накопления опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д.

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Результаты освоения программы курса

Результаты	Уровень проявления		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень

Личностные	<p>знает о правилах общения в группе и правилах общения в сети Интернет</p> <p>знает упражнения для расслабления при работе за компьютером</p>	<p>доброжелательно реагирует на обращение другого человека при работе за компьютером</p> <p>выполняет упражнения для расслабления при работе за компьютером</p>	<p>предложение помощи при возникновении трудностей у другого ученика при работе за компьютером</p> <p>может составить комплекс упражнений и провести занятие с группой</p>
Метапредметные	<p>знает, как и когда применить ИКТ при возникновении проблемы</p> <p>может выбрать тему проекта</p>	<p>знает, где найти и как использовать необходимые ресурсы для решения проблемы</p> <p>может разработать задачи для создания проекта</p>	<p>Применяет ИКТ при помощи в решении проблемы, возникающих у других учащихся</p> <p>создает проект при выполнении поставленных задач</p>
Предметные	<p>знает правила поведения в компьютерном классе</p> <p>знает, для чего нужны основные устройства компьютера;</p> <p>знает определение основных объектов рабочего стола компьютера (файлы, папки)</p> <p>знает, как находить и сохранять объекты с помощью поисковых систем;</p> <p>Знает программные продукты для обработки текстовой информации</p> <p>Знает программные продукты для работы с графической информацией</p> <p>Знает программные продукты для создания презентации</p> <p>Знает программные продукты для создания анимационных фильмов</p>	<p>соблюдает правила поведения в компьютерном классе</p> <p>умеет применять по назначению основные устройства компьютера</p> <p>умеет создавать файлы различных типов, папки.</p> <p>умеет находить информацию с помощью поисковых систем;</p> <p>Умеет обрабатывать искомую текстовую информацию в специализированных продуктах</p> <p>Умеет обрабатывать графические изображения в специализированных пакетах</p> <p>Умеет создавать мультимедийные презентации</p> <p>Умеет создавать небольшие анимационные ролики</p>	<p>следит за соблюдением правил поведения в компьютерном классе</p> <p>умеет находить, копировать и перемещать папки и файлы, редактировать тексты и графические рисунки</p> <p>сохраняет и использует информацию для решения учебных задач</p> <p>Использует текстовые процессоры для решения учебных задач</p> <p>Использует графические редакторы для решения учебных задач</p> <p>Использует полученные знания при решении учебных задач</p> <p>Использует программы для работы с анимацией при решении поставленных учебных задач</p>

VI. СОДЕРЖАНИЕ

Второй год обучения. (34 ч.)

Компьютер. Операционная система. (6 ч.)

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Роль компьютера в жизни человека. Устройство компьютера. Освоение движений мышью. Освоение клавиатуры. Рабочий стол. Объекты рабочего стола, действия с ними. Запуск программ. Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.

Технология обработки текстовой информации. (13 ч.)

Назначение и основные функции текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора Open Office Writer. Настройка рабочей среды. Клавиатура: основные группы клавиш. Основные правила набора текста. Фрагмент текста, действия с ним. Изменение шрифта. Сохранение и открытие текстового документа.

Технология обработки числовой информации. (2 ч.)

Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом программы. Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.

Технология обработки графической информации. (12 ч.)

Назначение и основные функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды. Приемы создания изображений инструментами: Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка, прямоугольник, Эллипс, Линия, Кривая. Настройка инструментов Редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка, действия с ним. Сохранение созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.

V. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			По плану	Факт.
	Компьютер, операционная система.	6	5.09	
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Компьютер - помощник человека.	1	12.09	
2	Как устроен компьютер. Компьютерная помощница – мышь. Упражнения для развития движений мышью.	1	19.09	
3	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие буквы».	1	26.09	

4	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие слова».	1	3.10	
5	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами Рабочего стола, действия с ними. Запуск программ.	1	10.10	
6	Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.	1	17.10	
	Технология обработки текстовой информации.	13	24.10	
7	Назначение текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора OpenOfficeWriter. Настройка рабочей среды.	1	7.11	
8	Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания.	1	14.11	
9	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода букв.	1	21.11	
10	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	1	28.11	
11	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода предложений.	1	5.12	
12	Осваиваем клавиатуру. Знаки препинания и специальные символы.	1	12.12	
13	Осваиваем клавиатуру. Латинские буквы.	1	19.12	
14	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	1	26.12	
15	Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых строк.	1	9.01	
16	Набор и редактирование текста.	1	16.01	
17	Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста.	1	23.01	
18	Действия с фрагментами текста.	1	30.01	
19	Изменение шрифта документа. Сохранение текстового документа.	1	6.02	
	Технология обработки числовой информации.	2		
20	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	1	13.02	

21	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	1	20.02	
	Технология обработки графической информации.	13		
22	Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды.	1	27.02	
23	Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка.	1	6.03	
24	Создание изображений инструментами: Прямоугольник, Эллипс.	1	13.03	
25	Создание изображений инструментами Линия, Кривая, Многоугольник.	1	20.03	
26	Настройка инструментов.	1	3.04	
27	Редактирование компьютерного рисунка.	1	10.04	
28	Создание рисунка с помощью геометрических фигур.	1	17.04	
29	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.	1	24.04	
30	Работа с фрагментами рисунка.	1	1.05	
31	Сборка рисунка из деталей.	1	8.05	
32	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.	1	15.05	
33	Конкурс рисунков.	1	22.05	
34	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	1	29.05	
	ИТОГО	34		

