

## Аннотация к РП ВД «Информатика в играх» для 1 – 4 классов

Составлена на основе авторской рабочей программы по информатике 1 – 4 классы Т. А. Рудченко, А. Л. Семенов. Издательство «Просвещение», УМК «Перспектива» и «Школы России»

### **Цель: формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности и, в частности, формирование ИКТ-квалификации учащегося**

Под ИКТ-компетентностью подразумевается способность решать задачи, связанные с обработкой информации и коммуникацией (в частности, большинство задач, стоящих перед учащимися в школе) с адекватным применением массово распространенных ИКТ-инструментов и широко доступных информационных источников.

Под *ИКТ-квалификацией* подразумевается умение адекватно применять массово распространенные ИКТ-инструменты и широко доступные информационные источники при решении основных задач, связанных с обработкой информации и коммуникацией. Освоение собственно *технологий* – то есть,

### **Общая характеристика курса**

Выделяются следующие содержательные линии:

- *Основные информационные объекты и структуры.* Вводимые понятия соответствуют основным математическим и информатическим понятиям, которые в свою очередь имеют метапредметный характер и находят свое отражение во всех учебных курсах. К числу таких понятий относятся: бусина (атомарный объект), цепочка (конечная последовательность), мешок (конечное мультимножество), дерево (ветвящаяся структура), таблица.
- *Основные информационные действия (в том числе логические) и процессы.* Данные действия и процессы имеют метапредметный характер и выполняются детьми в разных учебных дисциплинах, а также при решении практических задач. К числу таких действий относятся: поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, поиск соответствия между объектами – соединение объектов в пары, группировка и упорядочение объектов, выполнение инструкции (в том числе программы или алгоритма) и другие.
- *Основные информационные методы.* Данные методы также имеют метапредметный характер и могут использоваться при решении любых задач, в особенности практических задач, встающих перед ребенком в повседневной жизни. К числу таких методов относятся: метод перебора (полного или систематического), метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи и проч.

### **Ценностные ориентиры содержания курса**

С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высших ступенях (в том числе и обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отраженные 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 приемами поиска, получения, представления информации. В понятие информационной грамотности в частности входит умение работать с информацией, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность и представлять информацию в различных видах.
- *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 приемом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приема и передачи информации.

**Количество часов по учебному плану** 1 час в неделю / 33 часа в год в 1 классе

**Количество часов по учебному плану** 1 час в неделю / 34 часа в год в 2, 3 классах

### Распределение часов по темам курса

#### 1 класс

Номер темы	Название темы	Часы
1	Раскрашиваем как хотим	1
2	Правило раскрашивания	1
3	Компьютерное раскрашивание	1
4	Цвет	1
5	Области	1
6	Проект «Конструктор»	1
7	Соединяем	1
8	Одинаковые (такая же) Разные	1
9	Обводим	1
10	Бусины	1
11	Одинаковые бусины. Разные бусины	1
12	Проект «Пары» (Ч.1)	1
13	Проект «Пары» (Ч.2)	1
14	Сравниваем фигурки наложением	1
15	Рисуем в окне	1
16	Все, каждый	1
17	Помечаем галочкой	1
18	План действия. Знакомство с исполнителем	1
19	Выравнивание	
20	Проект «Фантастический зверь»	1
21	Русские буквы и цифры	1
22	Цепочка. Бусины в цепочке	1
23	Цепочка: следующий и предыдущий	1
24	Проект «Вырезаем бусины»	–
25	Раньше – позже	1
26	Числовая линейка	1
27	Одинаковые цепочки. Разные цепочки	1
28	Мешок	2
29	Одинаковые мешки. Разные мешки	1
30	Таблица для мешка	2
31	Решение задач	1
32	Алгоритм, исполнитель «Погрузчик»	1
33	Выравнивание, решение проектных задач	1

#### 2 класс

Номер темы	Название темы	Часы
1	Истинные и ложные утверждения	1
2	Определяем истинность утверждений	1
3	Считаем области	1
4	Проект «Конструктор»	–
5	Слово	1
6	Имена	1

7	Все разные	1
8	Отсчитываем бусины от конца цепочки	1
9	Если бусина не одна. Если бусины нет	1
10	Проект «Парные картинки», часть 1	1
11	Русская алфавитная цепочка	1
12	Раньше – позже. Если бусины нет. Если бусина не одна	2
13	Словарь	2
14	План действия Знакомство с исполнителем	1
15	Проект «Новогодняя открытка»	1
16	Алгоритм, исполнитель «Погрузчик»	1
17	Проект «Буквы и знаки в русском тексте»	–
18	Сложение мешков	1
19	Вместимость. Переливание	1
20	Мешок бусин цепочки	1
21	Латинский алфавит	1
22	Проект «Римские цифры»	1
23	Разбиение мешка на части	2
24	После и перед	1
25	Таблица для мешка (по двум признакам)	2
26	Календарь. Проект «Календарь»	2
27	Круговая цепочка.	1
28	Выравнивание	2
29	Проект «Мой лучший друг/ Мой любимец»	2

### 3 класс

Номер темы	Название темы	Часы
1	Длина цепочки	1
2	Цепочка цепочек	1
3	Таблица для мешка (по двум признакам)	1
4	Словарный порядок. Дефис и апостроф	1
5	Дерево. Следующие и предыдущие вершины, листья	1
6	Уровень вершины дерева	2
7	Проект «Одинаковые мешки»	1
8	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика	2
9	Перед каждой бусиной. После каждой бусины	2
10	Проект «Лексикографический (словарный) порядок»	1
11	Склеивание цепочек	2
12	Робик. Алгоритм. Программа	1
13	Выравнивание, решение зада	1
14	Путь дерева	1
15	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам»	1
16	Все пути дерева	2
17	Робик. Линейная конструкция	1
18	Робик. Конструкция повторения.	2
19	Проект «Сортировка слиянием»	1
20	Склеивание мешков цепочек	2
21	Таблица для склеивания мешков цепочек	1
22	Проект «Турниры и соревнования», часть 1	1
23	Робик.	1
24	Выравнивание, решение зада	1
25	Проект «Живая картинка»	2

## **Учебно-методическое обеспечение**

### *Учебники и рабочие тетради:*

- 1) Информатика. 1 класс Т. А. Рудченко, А. Л. Семенов. – М.: «Просвещение», Ин-т новых технологий, 2012
- 2) Информатика. 2 класс Т. А. Рудченко, А. Л. Семенов. М.: «Просвещение», Ин-т новых технологий, 2013
- 3) Информатика. 3 класс Т. А. Рудченко, А. Л. Семенов. М.: «Просвещение», Ин-т новых технологий, 2014

### *Электронные и образовательные ресурсы:*

<http://moodle.int-edu.ru/moodle/course/index.php?categoryid=4>

### *Интернет – ресурсы:*

Компьютерные уроки, разработанные автором курса на сайте: <http://moodle.decart.caravan.ru>