

Аннотация к РП ВД «Информатика в играх» 4 класс

Составлена на основе авторской рабочей программы
по информатике 1 – 4 классы А.В. Горячев

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

В курсе «Информатика в играх» для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

Количество часов по учебному плану 1 час в неделю / 34 часа в год
Распределение часов по темам курса

	Содержание	Примерное количество часов (по авторской программе)	Планируемое количество часов учителем	Контроль	
				Авторская программа	Запланировано учителем
1.	Введение. Правила поведения в кабинете ВТ. Повторение	0	1		
2.	Алгоритм. Работа с мышью и клавиатурой	0	1		
3.	Способы представления алгоритмов. Исполнитель.	0	1		
4.	Свойства алгоритмов. Линейный алгоритм.	0	1		
5.	Исполнитель «Погрузчик» СКИ. Линейный алгоритм	0	1		
6.	Задачи для исполнителя «Погрузчик»	0	1		
7.	Исполнитель «Робот» СКИ. Линейный алгоритм	0	1		
8.	Задачи для исполнителя «Робот»	0	1		
9.	Цикл в построчной записи алгоритма («Команда «Пока»)	0	1		
10.	Пошаговая запись результатов выполнения алгоритма («Выполни и записывай»)	0	1		Творческая задача
11.	Задачи для исполнителя «Робот» Циклический алгоритм	0	1		
12.	Ветвление в построчной записи алгоритма («Команда «ЕСЛИ-ТО», «Команда «ЕСЛИ-ТО-ИНАЧЕ»)	2	2		
13.	Задачи для исполнителя «Робот». Разветвленный алгоритм.	0	1		
14.	Цикл в построчной записи алгоритма («Команда «Повторяй»)	1	1		

15.	Алгоритм с параметрами («Слова-актеры»)	1	1		
16.	Пошаговая запись результатов выполнения алгоритма («Выполни и записывай»)	1	2		Творческая задача
17.	Подготовка к контрольной работе	1	0		
18.	Контрольная работа №1	1	0	1	
19.	Повторение	1	0		
20.	Повторение	1	0		
21.	Описание общих свойств и отличительных признаков группы объектов («Что такое? Кто такой?»)	1	1		
22.	Схема состава объекта. Адрес составной части («В доме – дверь, в двери – замок»)	1	1		
23.	Массив объектов на схеме состава («Веток много, ствол один», «Чем помогут номера?»)	1	1		
24.	Признаки и действия составных частей объекта («Сам с вершок, голова с горшок»)	1	1		
25.	Подготовка к контрольной работе	1	0		
26.	Контрольная работа №2	1	0	1	
27.	Повторение	1	0		
28.	Повторение	1	0		
29.	Множество. Подмножество. Пересечение множеств («Расселяем множества»)	1	1		
30.	Истинность высказываний со словами «не», «и», «или» («Слова «НЕ», «И», «ИЛИ»)	1	1		
31.	Описание отношений между объектами с помощью графов («Строим графы»)	1	1		
32.	Пути в графах («Путешествуем по графу»)	1	1		
33.	Высказывания и подграфы («Разбираем граф на части»)	1	1		
34.	Правило «если-то»	1	1		
35.	Схема рассуждений («Делаем выводы»)	1	1		Творческая задача
36.	Подготовка к контрольной работе	1	0		
37.	Контрольная работа №3	1	0	1	
38.	Повторение	1	0		
39.	Повторение	1	0		
40.	Составные части объектов. Объекты с необычным составом («Чьи колеса?»)	1	1		
41.	Действия объектов. Объекты с необычным составом и действиями («Что стучит, и что щекочет?»)	1	1		
42.	Признаки объектов. Объекты с необычными признаками и действиями («Чей дом вкуснее?»)	1	1		
43.	Объекты, выполняющие обратные	1	1		Творч

	действия. Алгоритм обратного действия («Все наоборот»)				еская задача
44.	Подготовка к контрольной работе	1	0		
45.	Контрольная работа №4	1	0	1	
46.	Повторение	2	1		
47.	Итого	36	34		

Учебно-методическое обеспечение

Учебники - Рабочие тетради:

Информатика. 4 кл. (Информатика в играх и задачах) : учеб.для образоват.организаций : в 2 ч. / А.В. Горячев, К.И. Горина, Н.И. Суворова, Л.Л. Лобачева, Т.Ю. Спиридонова. – М.: Баласс; Издательство Школьный дом, 2014. (Образовательная система «Школа 2100»)

Методические пособия:

А.В. Горячев, Н.И. Суворова, К.И. Горина. Информатика. 4 кл. (Информатика в играх и задачах). Методические рекомендации для учителя по курсу информатики. – Изд. 3-3, испр. – М.: Баласс, 2012. (Образовательная система «Школа 2100»)

Электронные и образовательные ресурсы:

<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/10/>

Интернет – ресурсы:

<http://www.school-collection.edu.ru>