

РАССМОТРЕНО

Методическим объединением  
учителей

Руководитель ШМО  
Кузнецова Н.П.

Приказ № 1 от

«31» 08. 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор  
Мурашкина Н.П.  
Приказ № 262  
от 01.09.2022 г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по курсу**  
**«МИР ИНФОРМАТИКИ»**  
для 1 – 3 года обучения

**Составитель:** Медведева О.В.

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа представляет собой календарное и поурочное планирование по информатике для 2 - классов, составленные на основе программно – методического комплекса « Мир Информатики»:

- ❖ Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения / Под ред. А. В. Могилёва. – Смоленск: «Ассоциация XXI век», 2003

Содержание, методы, средства и формы организации познавательной деятельности на уроке реализуют цели и задачи, поставленные для образования, развития и воспитания, учащихся через теоретические, практические и экскурсионные уроки окружающего мира.

Для активизации мыслительной деятельности на каждом урока используется деятельность, которая способствует развитию учебно-познавательных умений.

Для проверки уровня усвоения знаний и уровня сформированности умений и навыков в рабочую программу включены контрольные, самостоятельные, а также практические работы дифференцированного характера.

**Программа по информатике рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа.**

### Первый год обучения

№ урока	Дата		Тема занятия	Федеральный компонент			Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры
	Ж	Ф				ЦО		
<b>1 четверть (9 часов) Наш компьютер – верный друг</b>								
<b>1</b>			Здравствуй класс компьютерный. Правила поведения в кабинете	Введение понятий: - правила поведения в кабинете информатики		- формировать интерес к урокам информатики; - воспитывать бережное отношение к компьютерной	Учебник 3-6	МЛ «Правила поведения в кабинете информатики»

			информатики.			технике - расширять словарный запас		
2			Наш компьютер – верный друг	Введение понятий: - закрепить знания правил поведения	Первое знакомство с ПК Рабочее место у ПК Освоение клавиатуры		Учебник 7-8 Тетрадь №4	МЛ «Применение компьютера»
3			Компьютер – электронная машина	Введение понятий: - обобщить представления о разных видах машин – механических, электрических, электронных - дать общее определение ПК	Учить распознавать вид машин по основным признакам		Учебник 9-10 Тетрадь №1,2,3	МЛ «Применение компьютера»
4			Основные устройства компьютера Монитор	Введение понятий: - познакомить с основными устройствами ПК - монитор, его назначение и устройство	Развивать навык печати с помощью клавиатуры		Учебник 11-15 Тетрадь № 5,6	МЛ «Компьютер и его основные устройства»
5			Системный блок	Введение понятий: - системный блок, его назначение и устройство	- развивать способность сравнивать предметы по различным признакам		Учебник 16 Тетрадь № 8 - 11	МЛ «Компьютер и его основные устройства»
6			Клавиатура	Введение понятий: - сформировать представление о назначении клавиатуры - составные части предмета - пропедевтика понятия «алгоритм»	Учить вводить буквы с клавиатуры по определённым правилам		Учебник 19,20 Тетрадь № 12- 14,20	МЛ «Клавиатура, работа на клавиатуре»
<b>1 четверть (9 часов) Наш компьютер – верный друг</b>								
7			Мышь	Введение понятий: - назначение и применение устройство ввода информации типа мышь	Учить распознавать тип машин по основным признакам	- формировать интерес к урокам информатики; - воспитывать бережное отношение к компьютерной	Учебник 19-20 Тетрадь №7, 15,19	МЛ «Мышь. Пиктограммы» ТР «Мышь»

8			Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок	Введение понятий: - совершенствовать знания об ПК - выявление закономерностей в последовательностях объектов	- закреплять умения работать с мышкой - познакомить с приёмом двойного щелчка и перетаскивания мышью	технике - расширять словарный запас - формировать коммуникативные умения	Учебник 21-23 Тетрадь № 16,18,21	ТР «Мышь»	
9			Чему мы научились. Обобщающий урок	Введение понятий: - закрепить знания об основных устройствах ПК - повторить правила поведения в компьютерном классе	- совершенствовать умения работать с клавиатурой и мышкой -		Учебник 23-24 Тетрадь № 17	ТР «Мышь» ТР «Работа на клавиатуре»	
<b>II четверть «Поиграем, порисуем» (7 часов)</b>									
1			В мире красок (Чем мы можем рисовать)	Введение понятий: - обобщить знания о способах создания рисунков - компьютерное рисование	- получение дополнительных цветов при рисовании - закреплять навыки работы с мышью	- совершенствовать пространственную координацию - расширять кругозор - развивать произвольное внимание	Учебник 25-28 Тетрадь № 22	МЛ «Графика» Игра «Головоломка»	
2			Раскрашивание. Контур.	Введение понятий: - контур, замкнутый контур - повторить сведения о приёмах рисования	- приёмы раскрашивания рисунка на экране ПК - формировать навыки работы с графическими объектами ПК	- развивать логическое мышление	Учебник 28-32 Тетрадь № 24,29	МЛ «Раскрашивание компьютерных рисунков» Обучающая программа «Раскрашивание компьютерных рисунков»	
3			Пиктограммы. Конструкторы.	Введение понятий: - пиктограмма Обобщить знания о конструировании и его роли в жизни людей	- развивать мелкую моторику рук - совершенствовать навыки пространственной ориентации		Учебник 32-37 Тетрадь № 24,28	МЛ «Мышь. Пиктограммы»	
4			Конструирование	Введение понятий: -расширять представления о компьютерном конструкторе - отличительные особенности геометрических фигур из набора конструктора	- совершенствовать координацию движения мелких мышц руки - закреплять навыки работы с мышью		Учебник 37-38 Тетрадь № 30	МЛ «Конструирование» Обучающая программа «Конструирование»	

5			Клавиатурный тренажёр	Введение понятий: -			Учебник 38-39 Тетрадь № 31	МЛ «Клавиатура, работа на клавиатуре» ТР «Работа на клавиатуре» Обучающая программа «Гимнастика для рук»
<b>II четверть «Поиграем, порисуем» (7 часов)</b>								
6			Как работать с клавиатурным тренажёром?	Введение понятий: -	- отработка навыка правильной постановки рук при вводе текста - познакомить с комплексом гимнастических упражнений для рук - совершенствовать навыки работы с клавиатурой	- формировать понимание важности приёмов, позволяющих сохранить здоровье при работе за ПК - развивать творческое воображение путём компьютерного конструктора	Учебник 40-42 Тетрадь № 25,27	ТР «Работа на клавиатуре» Обучающая программа «Гимнастика для рук»
7			Чему мы научились?	Введение понятий:	- закрепить навыки работы с графическим редактором - совершенствовать навыки ввода текста с помощью клавиатуры		Учебник 41-42 Тетрадь № 23,25-27	Задания из раздела «Информационные технологии»
№ урока	Дата		Тема занятия				Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры
	Ж	Ф						
<b>III четверть «Мир, в котором мы живём» (10 часов)</b>								
1			Информация в нашей жизни	Введение понятий: - информация на основе примеров их жизни -показать роль и место информации в жизни человека	- совершенствовать навыки работы с клавиатурой -	- развивать речь и пополнять словарный запас - развивать речь, внимание, память путём выполнения заданий	Учебник 43-45 Тетрадь № 32-35	МЛ «Информация вокруг нас» МЛ «Понятие информации» ТР «Работа на клавиатуре»

2			Как мы получаем информацию	Введение понятий: - сформировать представление о механизме получения информации из окружающего мира человеком - вспомнить систему органов чувств человека - ввести классификацию видов информации - показать возможные достоинства и недостатки при получении информации разными органами чувств	- совершенствовать навыки работы с мышью		Учебник 46-48 Тетрадь № 38,41,42	МЛ «Как мы получаем информацию» МЛ «Органы чувств и виды информации» Задания из раздела «Информационные технологии» работа с мышью	
			3	Способы передачи информации	Введение понятий: - формировать представления о способах передачи информации - показать роль букв и цифр в процессе передачи информации		- совершенствовать приём перетаскивания объекта на экране с помощью мышки	Учебник 50-53 Тетрадь № 44,46,47	МЛ «Способы представления и передачи информации» Обучающая программа «Игры с буквами, словами и цифрами»
			4	В мире информации	Введение понятий: - формировать представление об информационной картине мира - информация, способы получения и передачи		- совершенствовать приёмы управления ПК с помощью мыши	Учебник 45,49,50 Тетрадь № 37,39,43,45	МЛ «Органы чувств и виды информации» Обучающая программа «Игры с буквами, словами и цифрами»
№ урока	Дата		Тема занятия				Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры	
	Ж	Ф							
III четверть «Мир, в котором мы живём» (10 часов)						- развивать			

5			Суждение: истинное и ложное	Введение понятий: - формировать представление о суждениях и их видах, истинности и ложности суждений - показать роль суждений в оценке различных ситуаций	- учить определять истинность суждений - совершенствовать навыки распознавания и обработки информации разного вида - совершенствовать приёмы управления ПК с помощью мыши	логическое мышление - формировать интерес к урокам информатики; - воспитывать бережное отношение к компьютерной технике - расширять словарный запас	Учебник 56-59 Тетрадь № 48-53	МЛ «Элементы логики» Обучающая программа «Истинность и ложность суждений»
6			Сопоставление.	Введение понятий: - сформировать представление об одном из способов обработки информации - сопоставлении	- учить приёмам сопоставления объектов и явлений		Учебник 60-63 Тетрадь № 54-56	МЛ «Элементы логики» Обучающая программа «Сопоставление»
7			Причины и следствия	Введение понятий: - познакомить с причинно- следственными связями	- учить на основе какой- либо причины выстраивать цепочки событий, ведущих к определённому результату - совершенствовать приёмы работы за ПК с обучающими программами		Учебник 63-66 Тетрадь № 59-62	Обучающая программа «Истинность и ложность суждений. Сопоставление»
<b>III четверть «Мир, в котором мы живём» (10 часов)</b>								
8			Как человек усваивает информацию	Введение понятий: - закрепить знания о методах усвоения информации	- отрабатывать навыки сопоставления разных предметов и явлений - учить выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире - совершенствовать навыки быстрой печати с помощью клавиатуры	- развивать логическое мышление - развивать внимание, мышление, речь	Учебник 45,58,62 Тетрадь № 40,57	ТР «Работа на клавиатуре»

9			Множества.	Введение понятий: - множество, элементы множества	- учить находить множества по определённым признакам его элементов - совершенствовать навыки быстрой печати с помощью мыши		Учебник 67-69 Тетрадь № 63-65	МЛ «Множества» Обучающая программа «Множества»
10			Чему научились	Введение понятий: - закрепить знания об информации, способах её получения и передачи, усвоения, множествах и его элементах	- закрепить навыки управления компьютерными программами		Учебник 45,46 Тетрадь № 66	Обучающая программа «Игры с буквами, словами и цифрами» Обучающая программа ««Истинность и ложность суждений. Сопоставление» «Множества»
<b>IV «Исполнители и системы команд» (8 часов)</b>								
1			Правила в жизни человека	Введение понятий: - формировать представление о правилах, их роли в жизни людей	- учить формулировать разные правила - совершенствовать навыки быстрой печати с помощью клавиатуры	- развивать творческое мышление, сообразительность, самостоятельность	Учебник 70-71 Тетрадь № 67-70	МЛ «План и правила» ТР «Работа на клавиатуре»
2		Правила в жизни человека	Введение понятий: - совершенствовать представления о правилах на основе жизненного опыта	- формировать правильную постановку рук при работе с клавиатурой	Учебник 71-73 Тетрадь № 71,73		ТР «Работа на клавиатуре»	
3		План	Введение понятий: - сформировать представление о том, что такое план - показать важность последовательности выполнения действий плана	- формировать практические навыки работы с планом - совершенствовать навыки управления компьютерной программы «Головоломка»	Учебник 73-75 Тетрадь № 76-77		МЛ «План и правила» Игра «Головоломка»	
4		Головоломки	Введение понятий:	- закреплять навыки				



							часть	контроль
1	Правила поведения в кабинете информатики.			- повторение правил поведения; - ТБ	- уметь использовать правила ТБ на практике	- развивать представления об информационной картине окружающего мира; - формировать представления о роли информационных технологий в общественных профессиях;	- просмотр слайд – фильма - работа с мышью	диагностика уровня остаточных знаний по ТБ (15 мин – Ур.2)
2	Техника безопасности.							
3	Системный блок.			- введение понятия « персональный компьютер», «винчестер», «дискета», «дисковод», - устройство и назначение системного блока, принтера	- уметь правильно находить и использовать все устройства ПК, -	- развитие логического и композиционного мышления;	- просмотр слайд – фильма - клавиатурный тренажёр	
4	Принтер.							
5	Информационные технологии.			- повторить понятие «информация»;	- учить практически м способам получения, передачи информации,		- просмотр слайд – фильма - графика (головоломки)	
6	Информация и органы чувств.			- способы получения информации, виды информации и способы передачи и сохранения информации	- практические упражнения по поиску, передачи и сохранению информации на электронных носителях; - формирование креативной деятельности на ПК; - компьютерные игры:	- развитие интеллектуального мышления;		
7	Графический редактор.			- повторение понятия «ГР – Paint», «палитра»,	- научить использовать инструменты, команды, правильно применять простейшие приёмы рисования	- развитие представлений об информационной картине окружающего мира; - формирование представлений о возможности применения информационных технологий при выборе будущей профессии (художник, чертёжник-конструктор);	- раскрашивание компьютерных рисунков - создание поздравительной открытки, визитки	
8	Рисование.					- развитие внимания, памяти, воображения, мышления		
9	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК		- клавиатурный тренажёр - конструирование	программный тест (20 мин – Ур. 9)

10 11	Графический редактор. Рисование. Цвета.			<ul style="list-style-type: none"> <li>- повторение понятия «ГР – Paint», «палитра»,</li> <li>- знакомство с основными приёмами рисования, инструменты рисования</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- научить использовать инструменты, команды, правильно применять простейшие приёмы рисования</li> <li>- уметь использовать команду «правка»</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- работа с графическим редактором (Paint) – конструирование афиши, поздравительной открытки и т. п.</li> </ul>	
12 13 14 15	Текстовый редактор.			<ul style="list-style-type: none"> <li>- познакомить с понятием «текстовый редактор» - WordPad,</li> <li>- виды информации: текстовая</li> <li>- познакомить с составными частями окна текстового редактора</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- научить создавать тексты, выполнять различные действия с документом – копирование, вырезание фрагмента, сохранение, изменение шрифта, форматирование и т. п.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- введение текста, сохранение текста на дискетке, перенос с одного ПК на другой.</li> </ul>	
16	Обобщение.			<ul style="list-style-type: none"> <li>- повторение изученного на уроках</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- клавиатурный тренажёр</li> <li>- гимнастика для рук</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>программный тест (20 мин – Ур. 16)</li> </ul>
17 18	Простейшие информационные модели.			<ul style="list-style-type: none"> <li>- ввести понятия «графическая и числовая информация»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- научить приводить примеры графической и числовой информации,</li> <li>- выполнять упражнения представленные в различных информационных моделях</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие алгоритмического</li> <li>- расширять представления об информационной картине мира;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- виды информации (слайд – фильм)</li> <li>- упражнения на вычленение нужных типов информации</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- диагностика уровня развития логического мышления (спец. тренинг – 10 мин)</li> </ul>
19 20 21	Логика. (решение задач с использованием сопоставлений)			<ul style="list-style-type: none"> <li>- повторение понятия «сопоставление - сравнение свойств предметов или явлений между собой»;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- научить решать задачи с помощью сопоставления;</li> <li>- отрабатывать умение проводить классификацию и обобщение предметов или явлений</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование представлений о роли и месте информационных технологий в трудовых процессах;</li> <li>- развитие способностей к быстрой адаптации в</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- логика – решение задач</li> </ul>	

22	Представление информации в виде таблиц.			- знакомство с понятием «таблица»	- научить простейшим приёмам построения таблиц и размещения информации в них	изменяющейся информационной среде  - формировать и дополнять представления об информационной картине окружающего мира; - формировать представления о роли информационных технологий в общественных профессиях; - развитие логического и композиционного мышления;	- построение таблиц различного вида - заполнение таблиц конкретными данными	
23 24 25 26	Множество. Его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами.			- повторение понятий по теме «множество», - элемент мн-ва, признак мн-ва, логические операции с множествами – объединение, пересечение	- научить на практике выполнять операции с различными множествами, -		- множество (практические действия с множествами)	
27	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК		- практические упражнения	программный тест (20 мин – Ур. 27)
28	Модель			- ввести понятие «модель - упрощённое подобие настоящего предмета» -	- научить из множества изображений выбирать модели; - по модели определять предмет		- просмотр слайд – фильма по теме	
29 30 31	Алгоритм			- знакомство с понятиями – «алгоритм – задание состоящее из команд, выполнение которых приводит к достижению цели», - способы представления алгоритмов (словесный графический, блок – схема, линейный)	- научить описанию команд, составлению простых алгоритмов, -научить отличать различные типы алгоритмов		- просмотр слайд – фильма по теме - составление различных алгоритмов	
32 33	Исполнители и системы их команд			- знакомство с понятием «исполнитель – устройство или живое существо, которое выполняет составленный по определённым правилам	- научить приводить примеры различных исполнителей - учить составлять алгоритмы (систему команд) для		- просмотр слайд – фильма - выполнение практических действий в роли исполнителя	

				алгоритм»,	исполнителя			
34	Обобщение.			- повторение изученного на уроках	- применение на практике отработанных приёмов работы с ПК			- выполнение зачетной формы программный тест (30 мин – Ур. 34)

### Третий год обучения

№ урока	Дата		Тема урока				Оборудование урока	Игровые упражнения Дидактические игры	
	Ж	Ф							
1			<b>Компьютер</b> Персональный компьютер.	Введение понятий: - системный блок - процессор - память, оперативная память	Повторение правил поведения в кабинете информатики. Отработка умения показывать все устройства компьютера.				

2			<b>Компьютер</b> Устройства хранения информации.	Введение понятий: - жесткий диск - дисковод - дискета - файл и папка	Изучение видов памяти ПК. Выявление их достоинств и недостатков. Отработка умений пользоваться дискетой и дисководом. Отработка умения задавать файлу имя, нахождение файла по заданному имени.				
3			<b>Компьютер</b> Как работать с компьютерными программами.	Введение понятий: - курсор - пиктограмма	Назначение курсора. Управление курсором. Умение определять указатели мыши. Использование пиктограмм в обычной жизни. Упражнения в загрузке, запуске и выполнении программ. Выход из программы.				
4			<b>Практическое занятие с элементами проверки по теме «Компьютер»</b>	- выполнение различных упражнений с целью отработки практических навыков.  - текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут).					
5			<b>Информационные технологии</b> Графический редактор	Введение понятий: - растровый ГР - векторный ГР - пиксель	Отработка умений пользоваться инструментами, командами и простейшими приемами рисования				
6			<b>Информационные технологии</b> Графический редактор	Введение понятий: - инструменты - палитра - основной и фоновый цвет	Отработка умений пользоваться инструментами, командами и простейшими приемами рисования				

7			<b>Информационные технологии</b> Графический редактор	Введение понятий: - сетка	Упражнения в создании рисунков по сетке.			
8			<b>Информационные технологии</b> Текстовый редактор	Введение понятий: - окно редактора -	Основные приёмы работы с ТР. Стандартные клавиши для ТР			

9			<b>Информационные технологии</b> Текстовый редактор	Введение понятий: - верхний регистр - пробел - курсор	Основные приёмы перевода с языка на язык. Ввод и видоизменение текста, исправление ошибок.			
10			<b>Информационные технологии</b> Графический редактор	Введение понятий: - блок текста - фрагмент - буфер обмена - область выделения	Основные операции при работе с текстом. Практические упражнения для отработки навыка.			
11			<b>Информационные технологии</b> Компьютерный калькулятор	Введение понятий: - калькулятор ПК - управляющие кнопки - свернуть окно - закрыть окно	Практическое освоение программы «Калькулятор».			
12			<b>Информационные технологии</b> Компьютерный калькулятор	Формирование понятий: - калькулятор ПК - управляющие кнопки - свернуть окно - закрыть окно	Вычисления с помощью программы «калькулятор» Дополнительные возможности			

13			<b>Практическое занятие с элементами проверки по теме «Информационные технологии»</b> - выполнение различных упражнения с целью отработки практических навыков. - текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут).						
14			<b>Информационные процессы и информация</b> Органы чувств как каналы получения информации	Введение понятий: - зрительная - слуховая - тактильная - осязательная - обонятельная	Установление взаимосвязи между каналами получения информации, видами и органами чувств.				
15			<b>Информационные процессы и информация</b> Логика. Суждение	Введение понятий: - суждение - слова – кванторы - истинное, ложное, неопределенное	Основные приёмы записи суждений. Использование слов – кванторов.				
16			<b>Информационные процессы и информация</b> Множества	Введение понятий: - множество - элемент множества - свойства множества	Упражнения на определения элементов множеств. Отработка схематического изображения множеств и их свойств.				
17			<b>Информационные процессы и информация</b> Модель. Виды моделей	Введение понятий: - материальная модель - информационная - графическая	Упражнение в определении моделей Конструирование моделей				
18			<b>Информационные процессы и информация</b> Алгоритм.	Введение понятий: - алгоритм - команда - способы представления алгоритма	Упражнение в составлении простейших алгоритмов				

19		<b>Информационные процессы и информация</b> Линейный алгоритм	Введение понятий: - линейный алгоритм - блок - схема	Упражнение в составлении линейных алгоритмов				
20		<b>Информационные процессы и информация</b> Алгоритм. Исполнитель.	Введение понятий: - исполнитель -	Упражнение в определении исполнителя для конкретного алгоритма				
21		<b>Практическое занятие с элементами проверки по теме «Информационные процессы и информация»</b> - выполнение различных упражнения с целью отработки практических навыков. - текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут)						
22								

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575820

Владелец Мурашкина Наталья Петровна

Действителен с 12.04.2022 по 12.04.2023