

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 уроке 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<br>Дидактические игры      |
|---|------|---|--|---|--|--|--------------------|---|
|   | Ж    | Ф |  |   |  | ЦО   |                    |   |
| <b>1 четверть (9 часов) Наш компьютер – верный друг</b> |      |   |  |   |  |  |                    |   |
| <b>1</b>  |      |   | Здравствуй класс компьютерный.<br>Правила поведения в кабинете | Введение понятий:<br>- правила поведения в кабинете информатики |  | - формировать интерес к урокам информатики;<br>- воспитывать бережное отношение к компьютерной | Учебник 3-6        | МЛ «Правила поведения в кабинете информатики» |

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

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

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

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

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

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



|   |   |  |  |   |  | часть   | контроль  |  |
|---|---|--|--|---|--|---|---|--|
| 1 | Правила поведения в кабинете информатики. |  |  | - повторение правил поведения;<br>- ТБ  | - уметь использовать правила ТБ на практике  | - развивать представления об информационной картине окружающего мира;<br>- формировать представления о роли информационных технологий в общественных профессиях;  | - просмотр слайд – фильма<br>- 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»,<br>- устройство и назначение системного блока, принтера | - уметь правильно находить и использовать все устройства ПК,<br>-  | - развитие логического и композиционного мышления;  | - просмотр слайд – фильма<br>- клавиатурный тренажёр                                  |  |
| 4 | Принтер.                                  |  |  |   |  |   |   |  |
| 5 | Информационные технологии.                |  |  | - повторить понятие «информация»;   | - учить практически м способам получения, передачи информации,   |   | - просмотр слайд – фильма<br>- 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;<br>- формирование креативной деятельности на ПК;<br>- 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;<br>- формирование представлений о возможности применения информационных технологий при выборе будущей профессии (художник, чертёжник-конструктор); | - раскрашивание компьютерных рисунков<br>- создание поздравительной открытки, визитки |  |
| 8 | Рисование.                                |  |  |   |  | - развитие внимания, памяти, воображения, мышления  | - клавиатурный тренажёр<br>- конструирование  | программный тест (20 мин – Ур. 9)                          |
| 9 | Обобщение.                                |  |  | - повторение изученного на уроках   | - применение на практике отработанных приёмов работы с ПК  |   |   |  |

|                      |   |  |  |  |  |  |   |   |
|----------------------|---|--|--|--|--|--|---|---|
| 10<br>11             | Графический редактор.<br>Рисование.<br>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<br>13<br>14<br>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<br>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<br>20<br>21       | Логика.<br>(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<br><br>- формировать и дополнять представления об информационной картине окружающего мира;<br>- формировать представления о роли информационных технологий в общественных профессиях;<br>- развитие логического и композиционного мышления; | - построение таблиц различного вида<br>- заполнение таблиц конкретными данными     |                                       |
| 23<br>24<br>25<br>26 | Множество. Его элементы.<br>Сравнение множеств.<br>Операции над множествами. |  |  | - повторение понятий по теме «множество»,<br>- элемент мн-ва, признак мн-ва, логические операции с множествами – объединение, пересечение   | - научить на практике выполнять операции с различными множествами,<br>-                                   |   | - множество (практические действия с множествами)                                  |                                       |
| 27                   | Обобщение.   |  |  | - повторение изученного на уроках   | - применение на практике отработанных приёмов работы с ПК   |   | - практические упражнения  | программный тест<br>(20 мин – Ур. 27) |
| 28                   | Модель   |  |  | - ввести понятие «модель - упрощённое подобие настоящего предмета»<br>-   | - научить из множества изображений выбирать модели;<br>- по модели определять предмет                     |   | - просмотр слайд – фильма по теме  |                                       |
| 29<br>30<br>31       | Алгоритм   |  |  | - знакомство с понятиями – «алгоритм – задание состоящее из команд, выполнение которых приводит к достижению цели»,<br>- способы представления алгоритмов (словесный графический, блок – схема, линейный) | - научить описанию команд, составлению простых алгоритмов,<br>-научить отличать различные типы алгоритмов |   | - просмотр слайд – фильма по теме<br>- составление различных алгоритмов            |                                       |
| 32<br>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<br>- учить составлять алгоритмы (систему команд) для   |   | - просмотр слайд – фильма<br>- 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<br>программный тест<br>(30 мин – Ур. 34) |

### Третий год обучения

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

|   |  |  |   |   |   |  |  |  |  |
|---|--|--|---|---|---|--|--|--|--|
|   |  |  |   |   |   |  |  |  |  |
| 2 |  |  | <b>Компьютер</b><br>Устройства хранения информации.                   | Введение понятий:<br>- жесткий диск<br>- дисковод<br>- дискета<br>- 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><br>Как работать с компьютерными программами.         | Введение понятий:<br>- курсор<br>- 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.<br><br>- текущая проверка теоретических знаний по пройденной теме (тестовый контроль – 10 минут). |   |  |  |  |  |
| 5 |  |  | <b>Информационные технологии</b><br>Графический редактор              | Введение понятий:<br>- растровый ГР<br>- векторный ГР<br>- пиксель  | Отработка умений пользоваться инструментами, командами и простейшими приемами рисования   |  |  |  |  |
| 6 |  |  | <b>Информационные технологии</b><br>Графический редактор              | Введение понятий:<br>- инструменты<br>- палитра<br>- основной и фоновый цвет  | Отработка умений пользоваться инструментами, командами и простейшими приемами рисования   |  |  |  |  |

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

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

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

|    |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 19 |  | <b>Информационные процессы и информация</b><br>Линейный алгоритм   | Введение понятий:<br>- линейный алгоритм<br>- блок - схема | Упражнение в составлении линейных алгоритмов                   |  |  |  |  |
| 20 |  | <b>Информационные процессы и информация</b><br>Алгоритм.<br>Исполнитель.   | Введение понятий:<br>- исполнитель<br>-                    | Упражнение в определении исполнителя для конкретного алгоритма |  |  |  |  |
| 21 |  | <b>Практическое занятие с элементами проверки по теме «Информационные процессы и информация»</b><br>- выполнение различных упражнения с целью отработки практических навыков.<br>- 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