**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ**

**Г. ИРКУТСК**

**Администрация Комитета по социальной политике и культуре**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ГОРОДА ИРКУТСКА**

**СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 34**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Утверждена  приказом директора  МБОУ г. Иркутска СОШ № 34  №100/3 от 30 ноября 2017г.  «О внесении изменений  в рабочие программы по предметам:  информатика для 2 –х классов  и утверждение программы в новой редакции» |  |

***РАБОЧАЯ ПРОГРАММА***

***по информатике***

***2 класс***

Количество часов:

Всего 34 часа, в неделю 1 час

Программу составила:

|  |
| --- |
| Валиева Татьяна Фаритовна, учитель информатики |
|  |

ИРКУТСК

**Рабочая программа учебного курса информатика для 2 класса** разработана на основе требований к планируемым результатам основной образовательной программы основного общего образования МБОУ г. Иркутска СОШ № 34.

1. **Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Раздел** | **Планируемые результаты предметные** |
| Информационная картина мира | **Обучающиеся должны иметь представление:**   * о понятии «информация»; * о многообразии источников информации; * о том, как человек воспринимает информацию; * о двоичном кодировании текстовой информации и черно-белых изображений.   **Обучающиеся научатся:**   * приводить примеры источников информации, работы с инфор­мацией; технических устройств, предназначенных для работы с инфор­мацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон), полезной и бесполезной информации. |
| Компьютер - универсальная машина для обработки информации | **Обучающиеся должны иметь представление:**   * о компьютере, как об универсальной машине, предназначенной для обработки информации; * о назначении основных устройств компьютера; * о том, что компьютер обрабатывает информацию по правилам, которые определили люди, а компьютерная программа — набор таких правил.   **Обучающиеся научатся:**   * называть основные устройства персонального компьютера (про­цессор, монитор, клавиатура, мышь, память); * запускать программы с рабочего стола; * выбирать нужные пункты меню с помощью мыши; * пользоваться клавишами со стрелками, клавишей Enter, вводить с клавиатуры числа. |
| Алгоритмы и исполнители | **Обучающиеся должны иметь представление:**   * об алгоритме как последовательности дискретных шагов, направ­ленных на достижение цели; * об истинных и ложных высказываниях.   **Обучающиеся научатся:**   * при помощи учителя составлять и исполнять линейные алгорит­мы для знакомых формальных исполнителей; * при помощи учителя ставить учебные задачи и создавать линей­ные алгоритмы решения поставленных задач.   **Обучающиеся получат возможность научиться:**   * ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы реше­ния поставленных задач; * составлять и исполнять линейные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей; * определять истинность простых высказываний, записанных повествовательным предложением русского языка. |
| Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность | **Обучающиеся научатся:**   * исполнять правила поведения в компьютерном классе. |

1. **Содержание учебного предмета**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Названия темы** | **Основное содержание** |
| 1 | Информационная картина мира | Понятие информации  Информация как сведения об окружающем мире. Восприятие информации человеком с помощью органов чувств. Источники информации (книги, СМИ, природа, общение с другими людьми). Работа с информацией (сбор, передача, получение, хранение, обработка информации). Полезная и бесполезная информация. Отбор информации в зависимости от решаемой задачи.  *Обработка информации*  Обработка информации человеком. Сопоставление текстовой и графической информации. Обработка информации компьютером. Черный ящик. Входная и выходная информация (данные).  Кодирование информации  Шифры замены и перестановки. Использование различных алфа­витов в шифрах замены. Принцип двоичного кодирования. Двоичное кодирование текстовой информации. Двоичное кодирование черно-белого изображения. |
| 2 | Компьютер - универсальная машина для обработки информации | Фундаментальные знания о компьютере  Представление о компьютере как универсальной машине для обработки информации  Устройство компьютера. Названия и назначение основных устройств компьютера. Системная плата, процессор, оперативная память, устрой­ства ввода и вывода информации (монитор, клавиатура, мышь, принтер, сканер, дисководы), устройства внешней памяти (гибкий, жесткий, лазерный диски).  Подготовка к знакомству с системой координат монитора. Адрес клетки на клетчатом поле. Определение адреса заданной клетки. Поиск клетки по указанному адресу.  Гигиенические нормы работы за компьютером  *Практическая работа на компьютере.*  Понятие графического интерфейса. Запуск программы с рабочего стола, закрытие программы.  Выбор элемента меню с помощью мыши. Использование клавиш со стрелками, цифровых клавиш и клавиши Enter. |
| 3 | Алгоритмы и исполнители | Алгоритм как пошаговое описание целенаправленной деятельности. Формальность исполнения алгоритма. Влияние последовательности шагов на результат выполнения алгоритма.  Формальный исполнитель алгоритма, система команд исполните­ля. Создание и исполнение линейных алгоритмов для формальных исполнителей. Управление формальными исполнителями.  Планирование деятельности человека с помощью линейных алго­ритмов. Массовость алгоритма.  Способы записи алгоритмов. Запись алгоритмов с помощью словесных предписаний и рисунков.  Подготовка к изучению условных алгоритмов: истинные и ложные высказывания. Определение истинности простых высказываний, запи­санных повествовательными предложениями русского языка, в том числе высказываний, содержащих отрицание, конструкцию «если, ... то», слова «все», «некоторые», «ни один», «каждый».  Определение истинности высказываний, записанных в виде равенств или неравенств. |
| 4 | Объектыи их свойства | Предметы и их свойства. Признак, общий для набора предметов. Признак, общий для всех предметов из набора, кроме одного. Поиск лишнего предмета.  Выявление закономерности в последовательностях. Продолжение последовательности с учетом выявленной закономерности.  Описание предметов. Поиск предметов по их описанию. |
| 5 | Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность | Компьютерный класс как информационная система коллективного пользования. Формирование бережного отношения к оборудованию компьютерного класса. Правила поведения в компьютерном классе. |

1. **Тематическое планирование во 2 классе**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Разделы**  **программы** | **Кол-во часов** | **Контроль-**  **ных**  **работ** | **Характеристика основных видов деятельности ученика** |
| 1 | Информационная картина мира | 4 |  | *Приводить примеры* источников информации.  *Приводить примеры* информационных процессов (сбор, обработка, хранение, передача информации).  *Сопоставлять* текстовую и графическую информацию.  *Находить* рисунок по его текстовому описанию.  *Находить* в тексте информацию, необходимую для решения задачи.  *Собирать* информацию методом опроса измерения, наблюдения и фиксировать ее. |
| 2 | Кодирование информации | 5 |  | *Шифровать* текст методом замены символов и методом перестановки.  *Восстанавливать* рисунок по его двоичному коду.  *Составлять* двоичный код черно-белого изображения.  *Расшифровывать* текст, используя шифра. |
| 3 | Устройство компьютера | 8 | 1 | *Называть* правильно устройства компьютера.  *Записывать* правильно устройства компьютера.  *Объяснять* назначение устройств компьютера.  *Изготовлять* макет компьютера.  *Собирать* компьютер с помощью программы-симулятора. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 | Понятие алгоритма. Линейный алгоритм. Исполнитель алгоритмов Энтик | 6 |  | *Исполнять* линейные алгоритмы организации учебной и бытовой деятельности.  *Составлять* линейные алгоритмы деятельности человека.  *Записывать* текстовые команды алгоритма, данные в графической форме. |
| 5 | Исполнитель алгоритмов Мышка-художник | 5 |  | *Составлять* алгоритмы для Мышки-художника.  *Исполнять* алгоритмы для Мышки-художника.  *Определять* координаты заданной клетки.  *Находить* клетку по заданным координатам. |
| 6 | Исполнитель алгоритмов Перемещайка. Автоматический аквариум | 6 | 1 | *Составлять* знаково-символические модели последовательности действий.  *Предвидеть* изменения результата исполнения алгоритма при изменении порядка в алгоритме.  *Исполнять* алгоритмы, команды которых записаны графически. |
|  | **Всего** | **34** | **2** |  |

**Приложение**

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **урока** | **Материал учебника** | **Тема урока** | **Компьютерная программа** | **Кол-**  **во часов** | **Дата изучения** | **Коррекция**  **Примечание** |
|  |  | **Информация** | | **9** |  |  |
| 1 | У1,  задания  1—5 | Правила ТБ.  Информация, источники информации |  | 1 |  |  |
| 2 | задания  6—10 | Работа с информацией | В лес за информацией | 1 |  |  |
| 3 | задания 11—15 | Отбор полезной информации | В лес за информацией | 1 |  |  |
| 4 | задания 16—20 | Шифры перестановки и замены | Кодирование текста | 1 |  |  |
| 5 | задания 21—25 | Двоичное кодирование текстовой информации |  | 1 |  |  |
| 6 | задания 26—30 | Обработка информации человеком | Двоичное кодирование рисунков | 1 |  |  |
| 7 | задания 31—35 | Обработка информации компьютером (черный ящик) | Черный ящик | 1 |  |  |
| 8 | задания 36—40 | Еще раз о том, что такое информация | Черный ящик | 1 |  |  |
| 9 | задания 41—45 | Действия с информацией (повторение) | Двоичное кодирование рисунков | 1 |  |  |
|  |  | **Устройство компьютера** | | **7** |  |  |
| 10 | задания 46—50 | Системная плата, процессор | Устройство компьютера | 1 |  |  |
| 11 | задания 51—55 | Оперативная память | Устройство компьютера | 1 |  |  |
| 12 | задания 56—60 | Устройства ввода информации | Устройство компьютера | 1 |  |  |
| 13 | задания 61—65 | Устройства вывода информации | Устройство компьютера | 1 |  |  |
| 14 | задания  66—70 | Внешняя память | Кто где живет | 1 |  |  |
| 15 | задания  71—75 | Обобщение материала по теме «Устройство компьютера» | Кто где живет | 1 |  |  |
| 16 |  | ***Контрольная работа № 1*** | - | 1 |  |  |
|  |  | **Алгоритмы и исполнители** | | **17** |  |  |
| 17 | У2,  задания 1—4 | Первое знакомство с алгоритмами и исполнителями |  | 1 |  |  |
| 18 | задания 5—8 | Составление и выполнение алгоритмов | Прогулки с Энтиком | 1 |  |  |
| 19 | задания 9—12 | Последовательность действий и результат выполнения алгоритма | Аквариум | 1 |  |  |
| 20 | задания 13—16 | Составление и выполнение алгоритмов |  | 1 |  |  |
| 21 | задания 17—20 | Исполнитель алгоритмов Мышка-художник | Мышка-художник | 1 |  |  |
| 22 | задания 21—24 | Адрес клетки | Мышка-художник | 1 |  |  |
| 23 | задания 25—28 | Энтик и Мышка на одном поле |  | 1 |  |  |
| 24 | задания 29—32 | Выполнение и составление алгоритмов | Черный ящик | 1 |  |  |
| 25 | задания 33—36 | Составление алгоритмов | Прогулки Энтика | 1 |  |  |
| 26 | задания 37—40 | Составление алгоритмов, их запись в словесной форме | Черный ящик | 1 |  |  |
| 27 | задания 41—44 | Исполнитель алгоритмов Перемещайка |  | 1 |  |  |
| 28 | задания 45—48 | Составление алгоритмов |  | 1 |  |  |
| 29 | задания 49—52 | Алгоритмы Перемещайки |  | 1 |  |  |
| 30 | задания 53—56 | Истинные и ложные высказывания | Прогулки Энтика | 1 |  |  |
| 31 | задания 57—60 | Массовость алгоритмов |  | 1 |  |  |
| 32 | задания 61—64 | Повторение пройденного |  | 1 |  |  |
| 33 |  | ***Контрольная работа № 2*** | - | 1 |  |  |
| 34 |  | Итоговое повторение и обобщение | Моделирование компьютера | **1** |  |  |