

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Мошковская средняя общеобразовательная школа № 2»
Мошковского района Новосибирской области
МКОУ Мошковская СОШ № 2

РАССМОТРЕНА

Руководитель МО

Ю.А.Юрк
от «17» августа 2026 года

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора
по УР

О.Н. Васильева
от «17» августа 2026 года

УТВЕРЖДЕНА

Директор МКОУ
Мошковская СОШ №2

С.В. Сайчук
Приказ от 17.08.2026 № 48 о/д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Веселая информатика»

для обучающихся 2 класса

р.п. Мошково 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе:

- Приказа Министерства просвещения РФ от 18 июня 2025г. №467 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»
- Федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, осуществляющими образовательную деятельность, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации
 - Программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе авторской программы Рудченко Т. А. Информатика. Сборник рабочих программ. 1—4 классы : учеб. пособие для общеобразоват. организаций /Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов. — 3-е изд. — М. : Просвещение, 2021. — 55 с. : ил. — ISBN 978-5-09-044829-1.
 - Рудченко Т.А., Семенов А.Л. Информатика. 2 класс Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение
 - Т.А. Рудченко, Е.С. Архипова «Информатика. Поурочные разработки». 2 класс. – М.: Просвещение, 2021
- Основной образовательной программы начального общего образования, утвержденной приказом директора МКОУ «Мошковская СОШ №2»
- Учебного плана МКОУ «Мошковская СОШ №2» на 2026-/2027 учебный год, утвержденного приказом директора

Содержание рабочей программы и логика его изучения не отличаются от авторской программы рабочей программы начального общего образования предмета «Информатика». Рабочая программа предусматривает реализацию практической части в полном объеме. Оценочные материалы представлены в приложении к рабочей программе – 2 контрольные работы авторские.

Место курса в учебном плане

Информатика в курсе для 1—4 классов изучается по одному часу в неделю.

При изучении информатики во 2—4 классах и в 3—4 классах можно выделить на курс от одного до двух часов в неделю (как показано в вариантах примерного планирования).

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Правила игры

Понятие о правилах игры. Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадь, а также с тетрадью проектов. *Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. *Правила работы с компьютерными составляющими курса: работа с собственным портфолио на сайте, с компьютерными уроками.

Базисные объекты и их свойства. Допустимые действия. Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие для каждого вида объектов: фигурок, букв и цифр, бусин). Сравнение фигурок наложением.

Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно, пометь галочкой. *Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне, пометь галочкой. *Сравнение фигурок наложением в компьютерных задачах.

Области

Понятие области. Выделение и раскрашивание областей картинки. Подсчёт областей в картинке.

Цепочка

Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке — понятия: *первый, второй, третий* и т. п., *последний, предпоследний*. Частичный порядок элементов цепочки —

понятия: *следующий* и *предыдущий*. Понятие о числовом ряде (числовой линейке) как о цепочке, в которой числа стоят в порядке предметного счёта. Понятия, связанные с порядком элементов от конца цепочки: *первый с конца, второй с конца, третий с конца* и т. д. Понятия *раньше/позже* для элементов цепочки. Понятия, связанные с отсчётом элементов от любого элемента цепочки: *второй после, третий после, первый перед, четвёртый перед* и т. д. Цепочки в окружающем мире: цепочка дней недели, цепочка месяцев. Календарь как цепочка дней года. Понятия *перед каждым* и *после каждого* для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек — цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких элементов.

*Использование инструмента «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.

Мешок

Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Мешок бусин цепочки. Операция склеивания мешков цепочек.

Основы логики высказываний

Понятия *все/каждый* для элементов цепочки и мешка. Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия *есть/нет* для элементов цепочки и мешка. Понятие *все разные*. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.

Язык

Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именованное, имя как цепочка букв и цифр. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, дефис и апостроф, знаки препинания. Словарный порядок слов. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкования. Решение лингвистических задач.

Основы теории алгоритмов

Понятия *инструкция* и *описание*. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и описанию. Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта областей картинки, алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение и восстановление программы по результату её выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы Робиком. Дерево выполнения программ Робиком. *Использование инструмента «Робик» для поиска начального положения Робика.

Дерево

Понятие *дерева* как конечного направленного графа. Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневая вершина*. Понятие *лист дерева*. Понятие *уровень вершин дерева*. Понятие *путь дерева*. Мешок всех путей дерева. Дерево потомков. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения.

*Использование инструмента «дерево» для построения деревьев в компьютерных задачах.

Игры с полной информацией

Турниры и соревнования — правила кругового и кубкового турниров. Игры с полной информацией. Понятия: *правила игры, ход и позиция игры*. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: «Крестики-нолики», «Камешки», «Ползунок», «Сим». Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.

Математическое представление информации

Одномерная и двумерная таблицы для мешка — использование таблицы для классификации объектов по одному и двум признакам. Использование таблиц (рабочей и основной) для подсчёта букв и знаков в русском тексте. Использование таблицы для склеивания мешков. Сбор и представление информации, связанной со счётом (пересчётом), измерением величин (температуры); фиксирование результатов. Чтение таблицы, столбчатой и круговой диаграмм, заполнение таблицы, построение диаграмм.

Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта областей картинки, алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение и восстановление программы по результату её выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы Робиком. Дерево выполнения программ Робиком. *Использование инструмента «Робик» для поиска начального положения Робика.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования:

личностные:

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

метапредметные:

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в

цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родо-видовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

предметные:

(значок * относится только к компьютерным вариантам изучения курса)

1) владение базовым понятийным аппаратом:

- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- одномерная и двумерная таблицы;
- круговая и столбчатая диаграммы;
- утверждения, логические значения утверждений;
- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия*;

2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: *все/каждый, есть/нет, всего, не*;
- использование имён для указания нужных объектов;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;

- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;

***ИКТ-квалификация:**

- сканирование изображения;
- запись аудиовизуальной информации об объекте;
- подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
- создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
- заполнение учебной базы данных;
- создание изображения с использованием графических возможностей компьютера;
- составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

Тематическое планирование для УМК Т. А. Рудченко «Информатика, 1—4 классы» дано для двух вариантов изучения курса — компьютерного (II вариант) и бескомпьютерного (I вариант).

Тематическое планирование для УМК А. Л. Семёнова «Информатика, 3—4 классы» для школ, изучающих информатику с 2 класса, дано для двух вариантов изучения курса: **I вариант — стандартный бескомпьютерный**, II вариант — стандартный компьютерный.

Тематическое планирование для УМК А. Л. Семёнова «Информатика, 3—4 классы» для школ, изучающих информатику с 3 класса, дано для трёх вариантов изучения курса: I вариант — сокращённый бескомпьютерный, II вариант — сокращённый компьютерный, III вариант — расширенный компьютерный.

3. Тематическое планирование с указанием часов, отводимых на освоение каждой темы

№ п/п	Раздел, тема	Модуль воспитательной программы «Школьный урок»	Количество о академиче- ских часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Области Выделение и подсчет областей в картинке.	Определяется на основе модуля воспитательной программы «Школьный урок» ООП НОО, ООП ООО, в соответствии с ежегодным календарем образовательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам РФ, памятным датам и событиям истории и культуры Воспитание через сюжетное содержание текстовых задач.	1 час	http://vds.school- inf.ru/course/view.php ?id=508 интернет-класс
2.	Цепочка Понятия, связанные с порядком бусин от конца цепочки: <i>первый с конца,</i> <i>второй с конца, третий с</i> <i>конца</i> и т. д.	Воспитание через сюжетное содержание текстовых задач.	6 часов	http://vds.school- inf.ru/course/view.php ?id=508

	Понятия <i>раньше/позже</i> для элементов цепочки. Понятия, связанные с отсчетом элементов от любого элемента цепочки: <i>второй после, третий после, первый перед, четвертый перед</i> и т.д. Цепочки в окружающем мире: цепочка дней недели, цепочка месяце. Календарь, как цепочка дней года. *Использование инструмента «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.	Формирование основ гражданской идентичности личности.		
3.	Мешок Мешок бусин цепочки. Классификация объектов мешка по двум признакам.	Формирование психологических условий развития общения, сотрудничества.	3 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508
4.	Язык Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именованное, имя как цепочка букв и цифр. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, знаки препинания. Поиск слов в учебном словаре, пропедевтика правил словарного порядка.	Формирование у школьников инициативы и чувства высокой ответственности, рачительного отношения к народному добру.	7 часов	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508
5.	Основы логики высказываний Понятие <i>все разные</i>. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют	Воспитание правильного отношения к общечеловеческим ценностям, высокого качества гражданского долга.	4 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508

	смысла.			
6.	Основы теории алгоритмов Выполнение инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по описанию. Выполнение простых алгоритмов: алгоритма подсчета областей картинки, алгоритма подсчета букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре.	Формирование психологических условий развития общения, сотрудничества.	2 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508
7.	Дерево Понятие <i>дерева</i> как конечного направленного графа. Понятия <i>следующий</i> и <i>предыдущий</i> для вершин дерева. Понятие <i>корневая вершина</i>. Понятие <i>лист</i> <i>дерева</i>. Понятие <i>уровень вершин дерева</i>. Понятие <i>путь дерева</i>. Мешок всех путей дерева. Дерево потомков. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения.	Формирование у школьников инициативы и чувства высокой ответственности, рачительного отношения к народному добру.	2 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508
8.	Игры с полной информацией Турниры и соревнования — правила кругового и кубкового турниров. Игры с полной информацией. Понятия: <i>правила игры</i>, <i>ход</i> и <i>позиция</i> <i>игры</i>. Цепочка позиций <i>игры</i>. Примеры игр с полной информацией: «Крестики-нолики», «Камешки», «Ползунок», «Сим». Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование	Воспитание правильного отношения к общечеловеческим ценностям, высокого качества гражданского долга. Воспитание правильного отношения к общечеловеческим ценностям, высокого качества	2 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508

	выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.	гражданского долга. Воспитание правильного отношения к общечеловеческим ценностям, высокого качества гражданского долга.		
9.	Математическое представление информации Двумерная таблица для мешка – использование таблицы для классификации объектов по двум признакам. Использование таблиц для подсчета букв и знаков в русском тексте.	Воспитание правильного отношения к общечеловеческим ценностям, высокого качества гражданского долга.	2 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508
10.	Решение практических задач Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов, отличающихся по нескольким трудно различимым признакам, с использованием разбиения задачи на подзадачи, группового разделения труда и трафаретов (проект «Разделяй и властвуй», 2 часть). Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»).	Формирование позитивной самооценки, навыков совместной деятельности с взрослыми и сверстниками, умений сотрудничать друг с другом, совместно планировать свои действия и реализовывать планы, вести поиск и систематизировать нужную информацию.	2 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508
11.	* Решение практических задач. ИКТ-квалификация Изготовление графического	Формирование совокупности умений работать с информацией.	3 часа	http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508

	изображения (новогодней открытки) с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора (проект «Новогодняя открытка»). Изготовление в стандартном редакторе и демонстрация презентации, включающей текст и фотографии (как снятые непосредственно, так и сканированные) (проект «Мой лучший друг/Мой любимец»). Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора (проект «Наши рецепты»).	Формирование и развития нравственных, трудовых, эстетических, экологических и других качеств личности школьника		
ИТОГО			34 часа	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ поурочное ПЛАНИРОВАНИЕ(безкомпьютерный вариант)

№ урока (сроки проведения)	Тема урока	Кол-во часов	Раздел (кол-во часов)	Основное содержание
1 (1 неделя сентября)	Истинные и ложные утверждения.	1 ч	Области 1 час	Строить логически грамотные рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи. Определять истинность утверждений об элементах, цепочках, мешках. Выделять, достраивать, строить цепочку (мешок) соответствующую набору утверждений и их значений истинности.
2 (2 неделя сентября)	Определяем истинность утверждений.	1 ч	Цепочка 6 часов	

3 (3 неделя сентября)	Считаем области.	1 ч		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число областей картинки, используя формальный алгоритм.
4 (4 неделя сентября)	Проект «Снаружи и внутри».	1 ч		
5 (1 неделя октября)	Слово.	1 ч		
6 (2 неделя октября)	Имена.	1 ч		
7 (3 неделя октября)	Все разные.	1 ч		Осваивать знаковую систему языка – анализировать слово как цепочку знаков. Выделять, строить и достраивать слово по описанию. Именовывать объекты, использовать имена для указания объектов. Строить рассуждения, включающие понятие «все разные» и имена объектов.
8 (4 неделя октября)	Отсчитываем бусины от конца цепочки.	1 ч	Мешок 3 часа	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково- символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять утверждения, которые не имеют смысла для данного объекта. Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия: характеризующие порядок элементов с конца, «раньше/позже», в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений. Строить логически грамотные
9 (1 неделя ноября)	Отсчитываем бусины от конца цепочки.	1 ч.		
10 (2 неделя ноября)	Если бусина не одна. Если бусины нет.	1 ч		

				рассуждения, избегая ситуаций бессмысленности утверждений. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать инструмент «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.
11 (3 неделя ноября)	Проект «Разделяй и властвуй», (рожицы).	1 ч	Язык 7 часов	Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Находить две одинаковые фигурки в большом наборе очень похожих фигурок. Применять общие информационные методы для решения задачи (использовать метод разбиения задачи на подзадачи). Классифицировать предметы по одному, двум и более признакам. Использовать трафареты для классификации по двум признакам.
12 (4 неделя ноября)	Русская алфавитная цепочка.	1 ч		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять утверждения, которые
13 (1 неделя декабря)	Раньше – позже. Повторение Раньше — позже. Если бусины нет Раньше — позже. Если бусина не одна	1ч		

				не имеют смысла для данного объекта.
14 (2 неделя декабря)	Раньше – позже. Повторение Раньше — позже. Если бусины нет Раньше — позже. Если бусина не одна	1ч		Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия: характеризующие порядок элементов с конца, «раньше/позже», в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений.
15 (3 неделя декабря)	Словарь.	1 ч		
16 (4 неделя декабря)	Словарь.	1ч.		
17 (2 неделя января)	Контрольная работа 1.	1 ч		
18 (3 неделя января)	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1 ч	Основы логики высказываний 4 часа	Строить логически грамотные рассуждения, избегая ситуаций бессмысленности утверждений. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.</i>
19 (1 неделя февраля)	Проект «Буквы и знаки в русском тексте».	1 ч		Осваивать знаково-символическую систему русского и иностранных языков – анализировать систему букв и знаков русского языка (знаков препинания), знакомиться с буквами латинского алфавита,
20 (2 неделя февраля)	Проект «Буквы и знаки в русском тексте».	1ч.		

				упорядочивать русские и латинские буквы по алфавиту. Искать информацию в словарях. Искать в учебном словаре определенное слово, слово по описанию, слова на некоторую букву. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма.
21 (3 неделя февраля)	Сложение мешков.	1 ч		Знакомиться с важнейшим информационным понятием «Мешок».
22 (4 неделя февраля)	Сложение мешков.	1ч	Основы алгоритмов 2 часа	Выполнять операцию склеивания мешков цепочек.
23 (1 неделя марта)	Вместимость. Переливание.	1 ч		Строить мешки цепочек по результату их склеивания.
				Строить знаково-символические модели информационных процессов.
24(2 неделя марта)	Мешок бусин цепочки.	1 ч	Дерево 2 часа	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить
25 (3 неделя марта)	Мешок бусин цепочки.	1ч.		графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек, мешков, таблиц. Строить мешок бусин цепочки. Выделять, достраивать, строить цепочку по мешку ее бусин и описанию, содержащему понятия частичного порядка.

				Проводить классификацию объектов с использованием таблицы. Заполнять двумерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его двумерной таблице. Приобретать навыками адаптации в окружающем мире: строить календарь на текущий год, отмечать в этом календаре государственные, семейные праздники и памятные даты, упорядочивать даты в календарном порядке, использовать календарь для получения информации о месяцах и днях года.
26 (4 неделя марта)	Латинский алфавит.	1ч	Игры с полной информацией 2 часа	Осваивать знаково-символическую систему русского и иностранных языков – анализировать систему букв и знаков русского языка (знаков препинания), знакомиться с буквами латинского алфавита, упорядочивать русские и латинские буквы по алфавиту. Искать информацию в словарях. Искать в учебном словаре определенное слово, слово по описанию, слова на некоторую букву. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать
27 (1 неделя апреля)	Проект «Римские цифры».	1 ч		

				по алгоритму. Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма.
28 (2 неделя апреля)	Разбиение мешка на части.	1 ч	Математическое представление информации 2 часа	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек, мешков, таблиц. Строить мешок бусин цепочки. Выделять, достраивать, строить цепочку по мешку ее бусин и описанию, содержащему понятия частичного порядка. Проводить классификацию объектов с использованием таблицы. Заполнять двумерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его двумерной таблице. Приобретать навыками адаптации в окружающем мире: строить календарь на текущий год, отмечать в этом календаре государственные, семейные праздники и памятные даты, упорядочивать даты в календарном порядке, использовать календарь для получения информации о месяцах и днях года.
29 (3 неделя апреля)	После и перед.	1 ч		
30 (4 неделя апреля)	Таблица для мешка (по двум признакам).	1 ч	Решение практических задач	
31 (1 неделя мая)	Круговая цепочка. Календарь.	1 ч		
32 (2 неделя мая)	Проект «Календарь».	1 ч	* Решение практических задач. ИКТ-квалификация 3 часа	
33 (3 неделя мая)	Контрольная работа 2.	1 ч		
34	Выравнивание, решение	1 ч		Повторение решения задач.

(4 неделя мая)	дополнительных и трудных задач.			
----------------	---------------------------------	--	--	--

Лист корректировки

Дата и тема непроведенного занятия	класс	Причина (№ приказа)	Способ восстановления	Дата проведения	Учитель, подпись

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Требования к материально-техническому обеспечению образовательного процесса главным образом зависят от выбора школой варианта изучения курса — компьютерного или бескомпьютерного. При бескомпьютерном варианте изучения курса достаточно выполнения следующих требований:

- каждый ученик должен быть обеспечен набором бумажных пособий по курсу: учебником, рабочей тетрадью, тетрадью проектов;
- каждый ученик должен быть обеспечен учебным местом (за партой), за которым ему будет удобно выполнять основные учебные действия: читать, писать, рисовать, вырезать, наклеивать;
- учебный класс должен быть укомплектован так, чтобы во время проектной деятельности учащимся было удобно перемещаться по классу, пересаживаться, объединяться в группы и пр.

Каждый учащийся на уроке должен иметь при себе стандартный набор письменных принадлежностей, а также набор фломастеров или карандашей (6 цветов), ножницы и клей.

При выборе компьютерного варианта изучения курса, кроме перечисленных выше, должны выполняться следующие требования:

- каждый ученик на каждом уроке, кроме учебного места, должен быть обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным для ученика начальной школы;
- учитель должен иметь на уроке компьютерное рабочее место;
- на сервере школы должно быть выделено дисковое пространство для разворачивания внутришкольного сайта и хранения работ учащихся;
- каждое компьютерное рабочее место должно быть в обязательном порядке оборудовано компьютером под управлением OS Windows 2000 (или выше) или под управлением Mac OS X;
- к каждому компьютеру обязательно должны быть присоединены большие удобные наушники;
- в набор программного обеспечения каждого компьютера должны в обязательном порядке входить стандартный набор программ для работы с текстами (например, Word или Works), с растровой графикой (например, Paint или KidPix), с презентациями (например, PowerPoint или KeyNote);
- очень важно, чтобы на каждом ученическом компьютере был установлен шрифт Pragmatica (утверждённый СанПиНом для использования в печатных изданиях для начальной школы);
- все компьютеры класса должны быть включены в локальную сеть и иметь локальный доступ к серверу, на котором развёрнут сайт курса;
- в учебном классе должны находиться цветной принтер и сканер, присоединённые к локальной сети;
- учебный класс должен быть оборудован мультимедийным проектором и экраном и иметь возможность проводить демонстрации напрямую с учительского компьютера на экран.

Приложение контрольные работы к курсу

Урок 15. Комментарий для учителя к контрольной работе 1 – 2 неделя января

Урок 15. Контрольная работа 1

Бескомпьютерный вариант изучения курса

Организация и проведение контрольной работы, прежде всего, будут зависеть от варианта изучения курса. Если ваши дети работают только с печатными материалами курса (бескомпьютерный вариант изучения курса), то они решают контрольную работу 1 из тетради проектов. Текст контрольной работы 1 дан в двух вариантах и помечен «к1». В этом случае мы рекомендуем следующую систему оценивания обязательной части работы: отметка «3» ставится за любые три правильно выполненные задания, отметка «4» — за четыре задания, отметка «5» — за пять. Задание 6 является в этой работе необязательным и оценивается отдельно любым удобным учителю способом.

Решение задач из тетради проектов

Задача 1. В этой задаче проверяется знание учащимися русской алфавитной цепочки. К настоящему моменту дети должны с ней окончательно освоиться, поэтому нежелательно, чтобы дети выполняли это задание по готовой алфавитной цепочке. При определении истинности утверждений дети должны воспроизводить цепочку или ее часть по памяти — либо перебирать буквы в уме, либо записывать их на листке бумаги.

Задача 2. Проверка овладения учащимися алгоритмом подсчета областей. Чтобы задача считалась решенной, кроме ответа в работе ученика должна быть правильно раскрашенная картинка и числовая линейка.

Задача 3. Здесь проверяется, насколько ребята усвоили понятие «все разные». Поскольку в задаче не указаны цвета линий, они могут быть любыми. Обратите внимание на то, что здесь можно найти 6 разных фигур, а детям из них нужно обвести только 5. Если ребенок обвел 6 разных фигурок, это следует считать ошибкой (решение не соответствует условию задачи).

Задача 4. В данной задаче проверяется умение ребят пользоваться словарем.

Задача 5. В этой контрольной работе нет задач, где бы требовалось определять истинность утверждений, не имеющих смысла для некоторых цепочек. Но на данном этапе все ребята должны понимать – чтобы утверждение было истинным, необходимо, чтобы оно имело смысл. В частности, при решении задачи первого варианта для истинности (или ложности) утверждений должны выполняться следующие условия: а) в слове должна быть ровно одна буква М; б) в слове должна быть ровно одна буква А; в) в слове должно быть не меньше 4 букв.

Задача 6. Необязательная. Построение цепочки по описанию.

<http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508>

Урок 32. Комментарий для учителя к контрольной работе 2 – 3 неделя мая.

Урок 32. Контрольная работа 2

Бескомпьютерный вариант изучения курса

Организация и проведение контрольной работы, прежде всего, будут зависеть от варианта изучения курса. Если ваши дети работают только с печатными материалами курса (бескомпьютерный вариант изучения курса), то они решают контрольную работу 2 из тетради проектов. Текст контрольной работы 2 дан в двух вариантах и помечен «к2». В этом случае мы рекомендуем следующую систему оценивания обязательной части работы: отметка «3» ставится за любые три правильно выполненные задания, отметка «4» – за четыре задания, отметка «5» – за пять. Задание 6 является в этой работе необязательным и оценивается отдельно любым удобным учителю способом.

Решение задач из тетради проектов

Задача 1. Вы, конечно, заметили, что во втором полугодии дети продолжали активно работать со словарными задачами, при этом уровень задач постепенно повышался. Поэтому в данной контрольной работе мы снова предлагаем ребятам решить задачу на Словарь, но несколько более сложную, чем в контрольной работе 1. Здесь детям предстоит найти в Словаре слово по описанию, которое содержит как истинные, так и ложные утверждения. Поскольку известна первая буква искомого слова, то перебор в этой задаче оказывается не слишком большим.

Задача 2. В этой задаче проверяется знание темы «Мешок бусин (букв) цепочки». Ребенок должен найти соответствие между словами и мешками букв. Задача считается полностью решенной только в том случае, если для каждого слова правильно найден мешок его букв, а также правильно найдены слова с одинаковыми мешками буквы.

Задача 3. В этой задаче проверяется умение ребят строить разбиение мешка по описанию. Бусины в мешках В и Г дети могут как рисовать, так и наклеивать.

Задача 4. Стандартная задача на заполнение таблицы для мешка бусин. Задача считается полностью решенной только в том случае, если все клетки таблицы для мешка заполнены верно.

Задача 5. В этой задаче проверяется усвоение детьми понятия «круговая цепочка».

Задача 6. Необязательная. Эту задачу можно решить полным перебором названий всех месяцев года и проверки для каждого названия обоих утверждений. Однако перебор можно существенно сократить, если рассматривать только те месяцы, в которых есть буквы, встречающиеся в утверждениях (в противном случае утверждения будут бессмысленными).

<http://vds.school-inf.ru/course/view.php?id=508>