

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п.Коммунистический»

Рассмотрена
на МО учителей физики,
математики и информатики
протокол № 1
от «__» _____ 2017 г.

Согласовано
Заместитель директора
по учебной работе

О.П.Кокшарова
«____» _____ 2017г.

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ
п.Коммунистический

С.А.Фалина
«____» _____ 2017г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по информатике
2- 4 класс (ФГОС НОО)
на 2017-2020 учебные годы

Составитель: Кокшарова О.П.,
учитель информатики, первая
квалификационная категория

п.Коммунистический
2017 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике разработана в соответствии с:

- основными положениями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от «6» октября 2009 г. № 373;
- изменениями в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. N 373 (от 26 ноября 2010 г. № 1241. (Зарегистрирован в Минюст России от 04 февраля 2011 г. N 19707);
- планируемых результатов начального общего образования;
- рабочей программой Т.А.Рудченко, А.Л.Семенова (Сборник рабочих программ по информатике. 1-4 класс.М.: «Просвещение», 2011 год);
- Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) Министерством образования к использованию в образовательном процессе в имеющих государственную аккредитацию и реализующих образовательные программы общего образования образовательных учреждениях, на 2014-2015 учебный год;
- Основной образовательной программой начального общего образования МБОУСОШ п.Коммунистический,
- Учебным планом МБОУСОШ п.Коммунистический.

Рабочая программа по информатике является частью Основной образовательной программы начального общего образования МБОУСОШ п.Коммунистический.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. В соответствии со Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трёх групп:личностных, метапредметных и предметных.

Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики учебного предмета особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (далее – ИКТ компетентности). Многие составляющие ИКТ-компетентности входят и в структуру комплекса универсальных учебных действий. Таким образом, часть предметных результатов образования в курсе информатики входят в структуру метапредметных, т. е. становятся непосредственной целью обучения и отражаются в содержании изучаемого материала. При этом в содержании курса информатики для начальной школы значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер. В результате удельный вес метапредметной части содержания курса начальной школы оказывается довольно большим (гораздо больше, чем у любого другого курса в начальной школе). Поэтому курс информатики в начальной школе имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем всего начального образования в части формирования ИКТ-компетентности и универсальных учебных действий.

Общая характеристика курса

В курсе условно можно выделить следующие содержательные линии:

- *основные информационные объекты и структуры* (цепочка, мешок, дерево, таблица);
- *основные информационные действия (в том числе логические) и процессы* (поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядочение объектов, выполнение инструкции, в том числе программы или алгоритма и пр.);
- *основные информационные методы* (метод перебора полного или систематического, метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи и пр.).

В соответствии с ООП в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Место курса в учебном плане

Начиная со второго класса, часы на данный курс (информатика) выделяться из части базисного плана, формируемой участниками образовательного процесса. На изучение курса информатика во 2 – 4 классах отводится по 34 часа в каждом классе (2 класс – 1 часа в неделю, 3 класс – 1 часа в неделю, 4 класс – 1 часа в неделю. Данный курс проводится в урочное время, стоит в школьном расписании как урок .

Личностные, метапредметные, предметные результаты освоения курса

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, готовить своё выступление и выступать 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 родовидовым 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:

- 1) владение базовым понятийным аппаратом:
 - цепочка (конечная последовательность);
 - мешок (неупорядоченная совокупность);
 - одномерная и двумерная таблицы;
 - утверждения, логические значения утверждений;
- 2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:
 - выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, 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;
 - построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;

ИКТ-квалификация

- подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
- создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
- создание изображения с использованием графических возможностей компьютера;
- составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

Тематическое планирование

2 класс

Номер темы	Название темы	Число часов	Характеристика деятельности учащихся
1	Истинные и ложные утверждения	1	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	Определяем истинность утверждений	1	
3	Считаем области	1	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число областей картинки, используя формальный алгоритм.

4	Проект «Снаружи и внутри»	—	Знакомиться с топологическими понятиями – снаружи и внутри. Освоить построение информатической модели игровой ситуации (научиться выигрывать в «Веребочку»).
5	Слово	1	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.
6	Имена	1	
7	Все разные	1	
8	Отсчитываем бусины от конца цепочки	1	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять утверждения, которые не имеют смысла для данного объекта. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать инструмент «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.
9	Если бусина не одна. Если бусины нет	1	
10	Проект «Разделяй и властвуй», часть 2 (рожицы)	1	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.
11	Русская алфавитная цепочка	1	Осваивать знаково-символическую систему русского и иностранных языков – анализировать систему букв и знаков русского языка (знаков препинания), упорядочивать русские буквы по алфавиту.
12	Раньше – позже. Если бусины нет. Если бусина не одна	2	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 рассуждения, избегая ситуаций бессмысленности утверждений.
13	Словарь	2	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.
14	Контрольная работа 1	1	
15	Проект «Новогодняя открытка»	1	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Работать в стандартном графическом редакторе.

			Изготавливать открытку с помощью основных инструментов графического редактора и набора готовых элементов.
16	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1	
17	Проект «Буквы и знаки в русском тексте»	—	Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма.
18	Сложение мешков	1	Складывать мешки – ссыпать бусины из двух мешков в один мешок.
19	Вместимость. Переливание	1	Знакомиться с понятием «вместимость» и с единицей вместимости – литром. Решать задачи на переливание – задачи на составление программы для формального исполнителя (Водолея).
20	Мешок бусин цепочки	1	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек, мешков. Строить мешок бусин цепочки. Выделять, достраивать, строить цепочку по мешку ее бусин и описанию, содержащему понятия частичного порядка.
21	Латинский алфавит	1	Знакомиться с буквами латинского алфавита, упорядочивать латинские буквы по алфавиту.
22	Проект «Римские цифры»	1	Знакомиться с римскими цифрами, с закономерностью римской записи чисел; освоить переход от римской записи числа к арабской и наоборот.
23	Разбиение мешка на части	2	Знакомиться с операцией, обратной сложению мешков, – операцией разбиения мешка, которая напрямую связана с темой «Классификация».
24	После и перед	1	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия, характеризующие порядок элементов относительно какого-либо элемента.
25	Таблица для мешка (по двум признакам)	2	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек, мешков, таблиц. Проводить классификацию объектов с использованием таблицы. Заполнять двумерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его двумерной таблице.
26	Круговая цепочка. Календарь. Проект «Календарь»	2	Знакомиться с циклическим объектом – круговой цепочкой. Приобретать навыки 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.

27	Контрольная работа 2	1	
28	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач	1	
29	Проект «Мой лучший друг/ Мой любимец»	1	<p>Строить текст в письменной форме – небольшой рассказ о своём друге или домашнем любимце.</p> <p><i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать программу подготовки презентации – подготовить одностраничную презентацию, включающую графику и текст, с использованием макета слайда. Набирать текст с клавиатуры. Готовить сообщение и выступать с графическим сопровождением.</p>

Номер темы	Название темы	Число часов	Характеристика деятельности учащихся
1	Длина цепочки	1	<p>Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках цепочек. Определять истинность утверждений о цепочке цепочек. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (цепочка). Строить цепочку по описанию, включающему понятие «длина цепочки». Строить знаково-символические модели объектов в виде цепочек цепочек. Строить цепочки слов, цепочки чисел, в том числе по описанию.</p>
2	Цепочка цепочек	1	
3	Таблица для мешка (по двум признакам)	1	Заполнять двумерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его двумерной таблице. Сопоставлять несколько таблиц для данного мешка, в том числе для проверки правильности заполнения мешка.
4	Словарный порядок. Дефис и апостроф	1	Упорядочивать русские слова по алфавиту, в том числе слова, включающие дефис и апостроф.
5	Дерево. Следующие и предыдущие вершины, листья	1	<p>Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (дерево). Строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева. Выделять и строить дерево по описанию, включающему понятия: следующая вершина, предыдущая вершина, корневая вершина, лист, уровень вершин дерева. Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о деревьях. Определять истинность утверждений о деревьях, включающих эти понятия.</p> <p><i>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «дерево» для построения дерева в компьютерных задачах.</i></p>
6	Уровень вершины дерева	2	
7	Проект «Одинаковые мешки»	—	<p>Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Искать два одинаковых в большом наборе мешков: представлять информацию о составе мешков в виде сводной таблицы, обмениваться информацией о составе мешков, искать одинаковые столбцы в таблице, используя общие методы решения информационных задач (в частности, метод разбиения задачи на подзадачи).</p>

8	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика	2	Знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (программа, команды, исполнитель). Выполнять программы для Робика – строить его заключительную позицию. Строить программы для Робика по его начальной и заключительной позиции. Определять начальное положение Робика по его программе и заключительной позиции. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать инструмент «робик» для решения компьютерных задач.
9	Перед каждой бусиной. После каждой бусины	2	Строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках, включающие понятия «перед каждой/после каждой». Определять истинность утверждений о цепочке с этими понятиями. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (цепочка). Строить цепочку по индуктивному описанию. Строить знаково-символические модели процессов окружающего мира в виде периодических цепочек. Склеивать несколько цепочек в одну. Строить цепочки по описанию и результату их склеивания.
10	Проект «Лексикографический (словарный) порядок»	–	Искать информацию в словарях: слова на некоторую букву, определенное слово. Искать и анализировать информацию о размещении слов в словарях: частные случаи словарного порядка, частотность встречаемости в словарях слов с разными первыми буквами.
11	Склеивание цепочек	2	Склеивать несколько цепочек в одну. Строить цепочки по описанию и результату их склеивания.
12	Контрольная работа 1	1	
13	Выравнивание, решение необязательных задач	1	
14	Путь дерева	1	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (дерево). Выделять и строить дерево по описанию, включающему понятие «путь дерева».
15	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам»	1	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> определять название растения по его веточке. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Осуществлять познавательную рефлексию: сопоставлять полученный результат с исходным объектом (растением), проверять правильность получения результата пошагово.
16	Все пути дерева	2	Работать по алгоритму: строить все пути дерева с использованием формального алгоритма. Строить дерево по мешку его путей. Строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева, в частности, представлять информацию о степени родства в виде дерева, использовать
17	Деревья потомков	–	

			родословные деревья для получения информации о степени родства.
18	Робик. Конструкция повторения.	2	Знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (конструкция повторения). Выполнять программы для Робика, включающие конструкцию повторения. Строить программы для Робика, включающие конструкцию повторения. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать инструмент «робик» для определения начального положения Робика по его программе, включающей конструкцию повторения.
19	Проект «Сортировка слиянием»	—	Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (сортировка, упорядочение) – упорядочивать большой набор слов в алфавитном порядке. Проводить слияние упорядоченных массивов (работать по алгоритму), использовать дерево сортировки (представлять реальный процесс в виде дерева), использовать для сортировки классификацию.
20	Склеивание мешков цепочек	2	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями (мешок цепочек). Выполнять операцию склеивания мешков цепочек. Строить мешки цепочек по результату их склеивания. Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс склеивания мешков в виде дерева и таблицы, представлять процесс проведения турниров в виде дерева и таблицы, моделировать словообразовательные процессы с помощью склеивания мешков цепочек. Заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места.
21	Таблица для склеивания мешков цепочек	1	
22	Проект «Турниры и соревнования», часть 1	—	
23	Контрольная работа 2	1	
24	Выравнивание, решение необязательных задач	1	
25	Проект «Живая картинка»	2	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Изготавливать компьютерное изображение, включающее хотя бы один движущийся персонаж: рисовать фон для картины, программировать простое движение объекта с помощью команд исполнителя.

Номер темы	Название темы	Число часов	Характеристика деятельности учащихся
1	Проект «Турниры и соревнования», часть 2	–	Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Давать формальное описание правил игры с полной информацией на примере игр: крестики-нолики, камешки, ползунок, сим. Играть в игры с полной информацией. Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс партии реальной игры в виде цепочки – строить партию игры и цепочку позиции партии игры с полной информацией, представлять процесс проведения турнира в виде таблицы и дерева, заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места.
2	Круговой турнир. Игра крестики-нолики	1	
3	Правила игры. Цепочка позиций	1	
4	Игра камешки	2	
5	Игра ползунок	1	
6	Игра сим	1	
7	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции	1	Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс игры в виде дерева. Понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности, осуществлять познавательную и личностную рефлексию деятельности: исследовать позиции игры как выигрышные или проигрышные; строить выигрышную стратегию на примере игры в камешки; анализировать различные партии игры. Строить дерево игры и ветку из дерева игры. Исследовать позиции на дереве. Строить выигрышную стратегию по дереву игры. Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др.
8	Выигрышные стратегии в игре камешки	2	
9	Дерево игры. Исследуем позиции на дереве игры	2	
10	Проект «Стратегия победы»	–	
11	Контрольная работа 1	1	
12	Выравнивание, решение необязательных задач	1	
13	Дерево вычисления	2	Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс вычисления примера в виде дерева – строить дерево вычисления выражения, строить выражение по дереву его вычисления; представлять процесс выполнения программы в виде цепочки – строить цепочку выполнения программы и программу по цепочке ее выполнения.
14	Робик. Цепочка выполнения программы	2	
15	Дерево выполнения программ	2	

16	Проект «Наш мультфильм»	2	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Изготавливать компьютерное изображение, включающее движение нескольких персонажей: рисовать фон для картины, программировать сложное движение объекта с помощью команд исполнителя. Записывать звуковые файлы для озвучивания реплик персонажей мультфильма.
17	Дерево всех вариантов	2	Строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять все варианты в виде дерева, в частности все варианты программ, которые можно выполнить из данной начальной позиции.
18	Лингвистические задачи	1	Анализировать информацию о знаковом составе текста, относить текст к некоторому языку на основании его знакового состава. Строить знаково-символические модели языковых информационных процессов: представлять шифрование и расшифровку как процесс замены одной цепочки символов на другую по некоторому алгоритму, представлять все возможные варианты расшифровки неполных шифровок в виде дерева. Шифровать и расшифровывать сообщения.
19	Шифрование	2	
20	Проект «Дневник наблюдения за погодой», часть 1	—	Наблюдать и фиксировать величины – регистрировать различные параметры погоды в течение суток. Представлять информацию в виде таблиц и диаграмм: читать, анализировать и строить таблицы, круговые и столбчатые диаграммы для различных параметров погоды за месяц.
21	Контрольная работа 2	1	
22	Выравнивание, решение необязательных задач	1	
23	Проект «Дневник наблюдения за погодой», часть 2	1	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> оформлять результаты наблюдений в виде итогового отчёта, в том числе в цифровой форме: составлять текст в письменной форме, печатать текст с клавиатуры, готовить презентацию по итогам проекта, выступать с устным сообщением по итогам своей деятельности, в том числе с графическим сопровождением.

Правила игры

Понятие о правилах игры

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью. *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 бусин 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, четвертый 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.

*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. Именование, 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

Понятие инструкции и описания. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по 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 корневой вершины. Понятие листа дерева. Понятие уровня вершин дерева. Понятие пути 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 по 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.

Решение практических задач

Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда (проект «Разделяй и властвуй»).

Изготовление телесной модели цепочки бусин и числового ряда (изготовление бусин из бумаги, нанизывание их в цепочку) (проект «Вырезаем бусины»)

Решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием (мини-проекты «Работа с текстом»).

Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»).

Поиск двух одинаковых мешков среди большого количества мешков с большим числом объектов путём построения сводной таблицы (проект «Одинаковые мешки»).

Работа с большими словарями, поиск слов в больших словарях (проект «Лексикографический порядок»).

Сортировка большого количества слов в словарном порядке силами группы с использованием алгоритма сортировки слиянием, сортировочного дерева, классификации (проект «Сортировка слиянием»).

Изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя в ходе решения серии проектных задач и проведения кругового и кубкового турниров в классе (проект «Турниры и соревнования»).

Сбор информации о погоде за месяц, представление информации о погоде в виде таблиц, а также круговых и столбчатых диаграмм (проект «Дневник наблюдения за погодой»).

Построение полного дерева игры, исследование всех позиций, построение выигрышной стратегии (проект «Стратегия победы»).

***Решение практических задач. ИКТ-квалификация**

Изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (бейджа) (проект «Моё имя»).

Изготовление при помощи компьютерного ресурса изображения фантастического животного составлением его из готовых частей (проект «Фантастический зверь»).

Совместное заполнение базы данных обо всех учениках класса при помощи компьютерного ресурса, изготовление бумажной записной книжки (проект «Записная книжка»).

Изготовление графического 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»).

Определение дерева по веточкам и почкам с использованием электронного определителя (проект «Определение дерева по веточкам и почкам»).

Изготовление графического изображения с элементами анимации (включающее хотя бы один движущийся объект) с использованием программирования исполнителя (в среде ПервоЛого/ЛогоМиры или в программе компьютерной анимации) (проект «Живая картинка»).

Изготовление компьютерной анимации (с собственным озвучением) с использованием программирования исполнителя в программе ПервоЛого/ЛогоМиры или в программе компьютерной анимации (проект «Наш мультфильм»).

Наблюдение и регистрация данных, в частности числовых, при помощи компьютерного ресурса; обобщение итогов наблюдения и оформление результатов в виде презентации (проект «Дневник наблюдения за погодой»).

Поиск информации на заданную тему в Интернете, подбор и структурирование найденной информации, оформление информации в виде текстового документа с иллюстрациями, распечатка готового документа (проект «Мой доклад»).

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п.Коммунистический»

Рассмотрена
на МО учителей физики,
математики и информатики
протокол № 1
от «__» _____ 2015 г.

Согласовано
Заместитель директора
по учебной работе

О.П.Кокшарова
«____» _____ 2015г.

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ
п.Коммунистический

С.А.Фалина
«____» _____ 2015г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

по информатике
3 класс (ФГОС НОО)
на 2015-2016 учебные годы

Составлено на основе авторской рабочей программы Т.А.Рудченко, А.Л.Семенова. Сборник рабочих программ по информатике. 1-4 класс.

Составитель: Кокшарова О.П.,
учитель информатики, первая квалификационная категория

п.Коммунистический
2015 год

Календарно-тематическое планирование по информатике. 2 класс.

Для реализации Рабочей программы используется учебно-методический комплект авторов Т.А. Рудченко, А.Л. Семенова, включающий:

- «Информатика» 2 класс, Учебник для общеобразовательных учреждений/ Т.А. Рудченко, А.Л.Семенов; под ред. А.Л. Семенова. - М., Просвещение, Институт новых технологий, 2014 г.
- Информатика. 2 класс. Рабочая тетрадь. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение, 2014.
- Информатика. 1-4 класс. Рабочие программы. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение, 2011.
- Книги для учителя 1-4 классов (размещены на сайтах [www.int-edu](http://www.int-edu.ru); www.prosv.ru) , <http://school-informatica.ru/>

№ урока	Дата		Тема урока	Форма (тип) урока	Предполагаемые результаты		Практические, контрольные работы, объект проверки знаний	Меры по реализации программы в полном объеме
	Планируемая	Фактическая			Предметные	Метапредметные		
Тема 1. Области (1 час)								
1.	1.09		Области. Техника безопасности работы с компьютером.	Изучение нового	Работать по правилам игры: выделять на картинке области. Раскрашивать области фиксированным цветом	определяют и формулируют учебную задачу урока, контролируют собственную деятельность, корректируют свои действия; оценивают себя, формулируют познавательную цель; выделяют необходимую информацию, опираясь свой жизненный опыт, а также анализируя, сравнивая, выделяя существенное в предметах; умеют слушать, слышать и понимать партнера, правильно выражают свои мысли, уважают в общении и сотрудничестве партнера и самого себя.		
Тема 2. Цепочка (12 часов)								
2.	09.09		Истинные и ложные утверждения.	Изучение нового	Строить логически грамотные рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи. Определять истинность утверждений об элементах, цепочках, мешках. Выделять, достраивать, строить	под руководством учителя формулируют учебную задачу урока, определяют последовательность действий, предвосхищают результаты и уровни усвоения знаний, ориентируются в учебнике, рабочей тетради; умеют работать по инструкции и по правилу, осуществляют контроль собственной деятельности и		

					цепочку (мешок) соответствующую набору утверждений и их значений истинности.	деятельности партнера, руководствуясь правилом и(или) данной инструкцией, при необходимости корректируют свою деятельность, способны к саморегуляции; выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, опираясь на различные источники, в том числе свой жизненный опыт и полученные ранее знания, анализируют и сравнивают объекты с целью выделения существенных признаков, структурируют знания, самостоятельно создают алгоритм деятельности, строят логическую цепочку рассуждений, делают выводы; умеют слушать, слышать и понимать партнера, правильно выражать свои мысли в речи, взаимно контролируют деятельность друг друга, в спорных ситуациях не создают конфликта. Развитие мотивов учебной деятельности. Выполнение задания с использованием рисунков. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. Анализ информации. Умение выполнить задание по заданному алгоритму.Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Самоконтроль, оценка процесса и результатов деятельности.		
3.	15.09		Сколько всего областей	Изучение нового	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число областей картинки, используя формальный алгоритм.			
4.	23.09		Слово.	Изучение нового	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. Выделять утверждения, которые не имеют смысла для данного объекта. Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия раньше/позже, в том числе избегая ситуаций бессмысленностиутверждений. Выполнять основные операции при рисовании, печати текста с помощью компьютерных программ; сохранять созданный проект и вносить в него изменения;			
5.	30.09		Имена.	Изучение нового				
6.	07.10		Все разные. Проект «Мое имя»	Комбинированный			Практическая работа	

					пользоваться мышью и клавиатурой; запускать и завершать компьютерные программы			
7.	14.10		Проект «Разделяй и властвуй»	Практическая работа	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.		Практическая работа	
8.	21.10		Отсчитываем бусины от конца цепочки.	Изучение нового	Научатся обозначать начало в цепочке из букв, определять количество областей на картинке, истинность-ложность суждений, помечать галочкой, составлять цепочки из букв, соединять предметы в цепочке, руководствуясь инструкцией, находить предметы по заданному признаку, обводить и	Под руководством учителя формулируют учебную задачу урока, определяют последовательность действий, предвосхищают результаты и уровни усвоения знаний, ориентируются в учебнике, рабочей тетради; умеют работать по инструкции и по правилу, осуществляют контроль собственной деятельности и деятельности партнера, руководствуясь правилом и(или) данной инструкцией, при необходимости корректируют свою деятельность, способны к саморегуляции; выделяют и формулируют		
9.	28.10		Если бусины нет. Если бусина не одна.	Изучение нового				
10.	11.11		Раньше, позже.	Комбинированный				
11.	18.11		Раньше, позже. Подготовка к контрольной работе	Комбинированный				

12.	25.11		Контрольная работа 1 «Цепочка»	Контроль знаний, умений и навыков	соединять их, работать по инструкции.	познавательную цель, находят необходимую информацию, опираясь на различные источники, в том числе свой жизненный опыт и полученные ранее знания, анализируют и сравнивают объекты с целью выделения существенных признаков, структурируют знания, самостоятельно создают алгоритм деятельности, строят логическую цепочку рассуждений, делают выводы; умеют слушать, слышать и понимать партнера, правильно выражать свои мысли в речи, взаимно контролируют деятельность друг друга, в спорных ситуациях не создают конфликта.	Контрольная работа 1	
13.	02.12		Анализ контрольной работы Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	Систематизация знаний, умений и навыков				
Тема 3. Язык (9 часов)								
14.	09.12		Проект «Новогодняя открытка»	Практическая работа	<i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Работать в стандартном графическом редакторе. Изготавливать открытку с помощью основных инструментов графического редактора и набора готовых элементов.	Развитие мотивов учебной деятельности. Выполнение задания с использованием рисунков. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. Анализ информации. Умение выполнить задание по заданному алгоритму. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Самоконтроль, оценка процесса и результатов деятельности.	Практическая работа	
15.	16.12		Алфавитная цепочка.	Изучение нового	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	Под руководством учителя формулируют учебную задачу урока, определяют последовательность действий, ориентируются в учебнике и рабочей тетради; умеют работать по инструкции, осуществляют контроль собственной деятельности и деятельности партнера, при необходимости корректируют свою деятельность, способны к мобилизации		
16.	23.12		Проект «Буквы и знаки в русском тексте»	Практическая работа			Практическая работа	
17.	13.01		Раньше, позже	Комбинированный				
18.	20.01		Знаки препинания.	Изучение нового				

19.	27.01		Латинский алфавит.	Изучение нового	латинские буквы по алфавиту. Искать информацию в словарях.	волевых усилий; выделяют и формулируют познавательную цель, находят и выделяют необходимую информацию, анализируя и сравнивая объекты, структурируют знания, самостоятельно создают алгоритм деятельности; умеют слушать, слышать и понимать партнера, правильно выражать свои мысли в речи; взаимно контролируют деятельность друг друга, в спорных ситуациях не создают конфликта. Самоконтроль, оценка процесса и результатов деятельности.		
20.	03.02		Латинский алфавит. Подготовка к контрольной работе»	Систематизация знаний, умений и навыков	Искать в учебном словаре определенное слово, слово по описанию, слова на некоторую букву.			
21.	10.02		Контрольная работа 2. «Язык».	Контроль знаний, умений и навыков	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма.		Контрольная работа 2.	
22.	17.02		Анализ контрольной работы. Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	Систематизация знаний, умений и навыков				

Тема 4. Мешок (7 часов). Математическое представление информации (2 часа). Решение практических задач (3 часа).

23.	24.02		Проект «Наши рецепты».	Практическая работа	Составлять небольшой текст – рецепт кулинарного блюда. Вводить текст с клавиатуры, работать в стандартном текстовом редакторе – печатать и оформлять рецепт своего блюда по образцу.	формулируют учебную задачу урока, ориентируются в учебнике, рабочей тетради, прогнозируют - предвосхищают результат и уровни усвоения знаний, контролируют собственную деятельность и деятельность партнера, осуществляют взаимопроверку и самопроверку, при необходимости корректируют свои действия; оценивают себя, выделяя и осознавая то, что уже усвоено и что нужно усвоить; способны к саморегуляции; формулируют познавательную цель; выделяют необходимую информацию, опираясь на различные источники, осуществляя анализ и сравнение объектов; структурируют знания, самостоятельно создают с алгоритмы деятельности; умеют слушать, слышать и понимать партнера, достаточно четко и полно выражать свои мысли; при необходимости задают вопросы	Практическая работа	
24.	02.03		Мешок бусин цепочки.	Изучение нового	Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек, мешков, таблиц. Строить мешок бусин цепочки.			
25.	09.03		Мешок бусин цепочки. Одинаковые и разные мешки.	Комбинированный	Выделять, достраивать, строить цепочку по мешку ее бусин и			
26.	16.03		Цепочка (отсчет от любой бусины)	Изучение нового				
27.	30.03		Таблица для мешка	Изучение нового				

28.	06.04		Таблица для мешка (двумерная)	Изучение нового	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.	уточняющего характера; взаимно контролируют деятельность друг друга, уважая при этом как партнера, так и самого себя; не создают конфликтов в спорных ситуациях. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Умения работать с информацией, предложенной в виде рисунка. Самоконтроль, оценка процесса и результатов деятельности.		
29.	13.04		Календарь.	Комбинированный			Практическая работа	
30.	20.04		Проект «Мой календарь».	Практическая работа			Практическая работа	
31.	27.04		Контрольная работа 3. «Мешок»	Контроль знаний, умений и навыков			Контрольная работа 3.	
32.	04.05		Выравнивание, решение дополнительных и трудных задач.	Систематизация знаний, умений и навыков				
33.	11.05		Проект «Мой лучший друг».	Практическая работа	Строить текст в письменной форме – небольшой рассказ о своём друге или домашнем любимце. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать программу подготовки презентации – подготовить одностраничную презентацию, включающую графику и текст, с использованием макета слайда. Набирать текст с клавиатуры. Готовить сообщение и выступать с графическим сопровождением.		Практическая работа	
34.	18.05		Проект «Мой любимец».	Практическая работа			Практическая работа	

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Для реализации Рабочей программы используется учебно-методический комплект авторов Т.А. Рудченко, А.Л. Семенова, включающий:

- «Информатика» 2 класс, Учебник для общеобразовательных учреждений/ Т.А. Рудченко, А.Л.Семенов; под ред. А.Л. Семенова. - М., Просвещение, 2014
- Информатика. 2 класс. Рабочая тетрадь. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение, 2014.
- Информатика. 1-4 класс. Рабочие программы. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение, 2011.
- Книги для учителя 1-4 классов (размещены на сайтах [www.int-edu](http://www.int-edu.ru); www.prosv.ru) , <http://school-informatica.ru/>

Все уроки курса делятся на обычные и проектные. На обычных уроках дети работают с учебником и рабочей тетрадью, а в случае компьютерного варианта изучения ещё и с компьютером. Проекты выполняются на компьютере.

Компьютерная составляющая

Компьютерная составляющая выложена на сайте Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>) в рамках ИУМК «Информатика 1 – 4». Электронная версия книги для учителя размещена на сайте: www.int-edu.ru <http://info.seminfo.ru> (в разделе «Методические ресурсы»).

1. Каждый ученик обеспечен полным набором бумажных пособий по курсу: учебником, рабочей тетрадью, тетрадью проектов;
2. Каждый ученик обеспечен учебным местом (за партой), за которым ему удобно выполнять основные учебные действия: читать, писать, рисовать, вырезать, наклеивать.
3. Учебный класс укомплектован так, что во время проектной деятельности учащимся удобно перемещаться по классу, пересаживаться, собираться в группы и проч.

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

Для обеспечения компьютерного варианта изучения курса, кроме перечисленных выше выполняются следующие требования:

1. Каждый ученик на каждом уроке кроме учебного места обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным для ученика начальной школы.
2. Учитель имеет на уроке компьютерное рабочее место.
3. Каждое компьютерное рабочее место оборудовано компьютером.
4. В набор программного обеспечения каждого компьютера входит стандартный набор программ для работы: с текстами, с растровой графикой, с презентациями.
5. Учебный класс оборудован мультимедийным проектором и экраном и возможностью проводить демонстрации напрямую с учительского компьютера на экран.

Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков обучающихся

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всего курса информатики и информационных технологий в целом.

При выполнении письменной контрольной работы:

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Исходя из норм (пятибалльной системы), заложенных во всех предметных областях выставляете отметка:

- «5» ставится при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей;
- «4» ставится при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки;
- «3» ставится при выполнении 2/3 от объема предложенных заданий;
- «2» ставится, если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями поданной теме в полной мере (незнание основного программного материала):

Оценка устных ответов учащихся

Ответ оценивается отметкой «5», если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию информатики как учебной дисциплины;
- правильно выполнил рисунки, схемы, сопутствующие ответу;
- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами;
- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

Возможны одна — две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию учителя.

Ответ оценивается отметкой «4», если ответ удовлетворяет в основном требованиям на отметку «5», но при этом имеет один из недостатков:

- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя;
- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию учителя.

Отметка «3» ставится в следующих случаях:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала определенные настоящей программой;

Отметка «2» ставится в следующих случаях:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание или неполное понимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала;
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании специальной терминологии, в рисунках, схемах, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

Критерии оценок для проекта:

- эстетичность оформления;
- содержание, соответствующее теме работы;
- полная и достоверная информация по теме;
- отражение всех знаний и умений учащихся в данной программе.