## Администрация Великолукского района Псковской области Управление образования МОУ «Переслегинская гимназия»

Рабочая программа по информатике и ИКТ 4 класс

Составитель Рыбакова Алевтина Сергеевна, учитель информатики

Переслегино, 2014 – 2015 уч.год

Пояснительная записка

Данный курс является пропедевтическим курсом и рассчитан на изучение учащимися 3-4 классов в течение 68 часов (в том числе в III классе - 34 учебных часа из расчета 1 час в неделю и в IV классе - 34 учебных часа из расчета 1 час в неделю). Программа соответствует федеральному компоненту государственного стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ.

Курс предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационнотехнологического потенциала общества

Рабочая программа по информатике и ИКТ составлена на основе:

- 1. Федерального государственного стандарта общего образования, приказ Министерства образовании и науки Российской Федерации от «17»\_декабря 2010 г. № 1897
- 2. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. 6-е изд. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010

В настоящее время в современном обществе стремительно растёт количество информации и, вследствие этого, жизненной необходимостью для каждого человека становится важным умение получать, перерабатывать и хранить её. Поэтому информатика играет особую роль в эпоху перехода от общества индустриального к обществу информационному.

Данный предмет направлен на подготовку учеников к жизни и деятельности в информационном пространстве и владению информационной культурой. В качестве основных задач на уроках информационных технологий ставится:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
  - ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершенных проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Основная цель обучения – формирование информационной культуры будущих членов информационного общества, планируемые результаты:

- знакомство с некоторыми основными понятиями информатики (информация, информационные процессы, система, множество, отношения, алгоритм, Исполнитель, модель и др.);
- формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности, с использованием компьютера.
- приобретение навыков информационно-поисковой деятельности;
- развитие логического, системного, операционального и критического мышления, творческого воображения;
- совершенствование навыков учебной деятельности;
- формирование коммуникативных компетенций в области информационной деятельности.

# Тематическое планирование преподавания курса «Информатика и ИКТ»

4 *класс* (34 часа – 1 час в неделю).

Рабочая программа курса «Информатика» для 4-х классов предусматривает формирование у обучающихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций. Программа призвана сформировать: умения самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки целей до получения и оценки результата). В области информационно-коммуникативной деятельности предполагается поиск необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах (текст, таблица, график); передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно), объяснение изученных материалов на самостоятельно подобранных конкретных примерах, владение основными навыками публичного выступления. В области рефлексивной деятельности: объективное оценивание своих учебных достижений; навыки организации и участия в коллективной деятельности, постановка общей цели и определение средств ее достижения.

Программа предполагает параллельный подход к изложению учебного материала. В первой части урока идет изложение теоретического материала, а во второй части урока – освоение практических навыков по работе на компьютере. Программа формирует взгляд учащихся на компьютер как на инструмент, а не объект исследования.

Ученики должны получить представление о сущности информационных процессов, научиться классифицировать информацию, осмысленно видеть окружающий мир. Формирование пользовательских навыков планируется подкреплять самостоятельной творческой работой, личностно значимой для учащегося.

#### Требования к уровню подготовки обучающихся.

#### Личностные результаты:

- 1. Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».
- 2. Уважать к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям.
- 3. Освоить роли ученика; формирование интереса (мотивации) к учению.
- 4. Оценивать жизненные ситуаций с точки зрения общечеловеческих норм.

#### *Метапредметные* результаты.

#### Познавательные УУД:

- 1. Ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; определять круг своего незнания.
- 2. Отвечать на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную информацию в учебнике.
- 3. Сравнивать и группировать предметы, объекты по нескольким основаниям; находить закономерности; самостоятельно продолжать их по установленном правилу.
  - 4. Подробно пересказывать прочитанное или прослушанное; составлять простой план.

- 5. Определять, необходимую каких источниках онжом найти информацию для выполнения задания.
- 6. Находить необходимую информацию в учебнике.
- 7. Наблюдать и делать самостоятельные простые выводы

#### Регулятивные УУД:

- 1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.
- 2. Следовать режиму организации учебной и внеучебной деятельности.
- 3. Определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно.
- 4. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя.
- 5. Соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем.
- 6. Корректировать выполнение задания в дальнейшем.
- 7. Оценка своего следующим параметрам: задания ПО легко выполнять, возникли сложности при выполнении.

#### Коммуникативные УУД:

- 1. Участвовать в диалоге, слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки.
- 2. Оформлять свои мысли в устной и письменной речи.
- 3. Выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).

### Предметные результаты освоения основных содержательных линий программы

В результате изучения информатики и ИКТ в 4 классе ученик должен:

#### Знать

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- что такое полное имя файла;
- создавать папки (каталоги);
- удалять файлы и папки (каталоги);
- копировать файлы и папки (каталоги);
- перемещать файлы и папки (каталоги).

#### Уметь

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать и завершать компьютерные программы;
- создавать тексты и редактировать их в программе Word;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью Paint;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения;
- создавать проекты;
- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;

- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв;
- подбирать походящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление;

### Содержание рабочей программы

## 1. Алгоритмы. Начальные навыки работы с компьютером. (9 часов)

Алгоритм, как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы. Правила безопасного поведения и гигиены при работе на компьютере. Назначение основных устройств компьютера. Начальные навыки работы с клавиатурой.

#### Учащиеся должны знать:

- понятие алгоритма;
- виды алгоритмов: линейные, ветвящиеся, циклические;
- формы записи алгоритмов;
- правила безопасного поведения и гигиены при работе на компьютере;
- назначение основных устройств компьютера;
- назначение клавиатуры, мыши.

#### Учащиеся должны уметь:

- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии
- понимать построчную запись алгоритма;
- понимать запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
- пользоваться клавиатурой, мышью;
- соблюдать правила безопасного поведения и гигиены при работе на компьютере.

## 2. Группы (классы) объектов. Графический редактор Paint.

## (7 часов)

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов. Графический редактор Paint. Инструменты редактора Paint: карандаш, кисть, ластик, эллипс, линия, прямоугольник. Копирование в Paint.

## Учашиеся должны знать:

- состав и действия объектов с одним общим названием;
- отличительные признаки и значения у разных объектов в группе;
- основные приемы работы в графическом редакторе Paint;
- приемы использования основных инструментов Paint.

#### Учащиеся должны уметь:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов;
- называть общие признаки из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- работать в графическом редакторе Paint;
- правильно использовать основные инструменты Paint.

- как копировать в Paint;

## 3. Группы (классы) объектов. Текстовой редактор Word. (10 часов)

Высказывания со словами "все", "не все", "никакие". Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья. Текстовой редактор Word. Набор текста. Операции «копировать, вырезать, вставить». Начертание, размер в Word.

#### Учащиеся должны знать:

- понятия множества, подмножество, элемент множества;
- основные приемы работы в текстовом редакторе Word;
- отношения между множествами;
- основные приемы работы в текстовом редакторе Word;

#### Учащиеся должны уметь:

- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области;
- понимать истинность высказывания и отрицания (высказывания со словом «не»);
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области;
- использовать в текстовом редакторе Word операции «копировать, вырезать, вставить»;
- выбирать правильный размер текста и букв в Word.

# 4. Аналогия. Применение моделей (схем) для решения задач. Проектная деятельность. (8 часов)

Аналогия. Закономерность. Аналогичная закономерность. Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Проектная деятельность.

#### Учащиеся должны знать:

- понятия аналогии, закономерности;
- понятие проектная деятельность.

#### Учащиеся должны уметь:

- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области;
- анализировать игры с выигрышной стратегией;
- решать задачи на закономерность;
- делать проекты по заданным темам.

Формы промежуточного контроля: практические работы, выполняемые на компьютере, самостоятельные работы.

## Учебно-методические средства обучения.

Учебник Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова

Л.П. Информатика: учебник для 4 класса.- М: БИНОМ,

Лаборатория знаний, 2013.

Оборудование персональные компьютеры, интерактивная доска, проектор.

Методическая литература Горячев А. В. Информатика в играх и задачах:

методические рекомендации для учителя. М.: Баласс,

2004.

Урок,	Тема урока	Характеристика деятельности
дата		учащегося

	Глава 1. Повторение	
1	§1. Человек в мире информации	Учатся узнавать и называть виды
04.09		информации
2	§2. Действия с данными	Рассуждают о действиях с данными,
11.09		создают таблицу
3	§3. Объект и его свойства	Составляют характеристики объектов
18.09		
4	§4. Отношения между объектами	Учатся строить схему отношений
25.09		между объектами
5	§5. Компьютер как система	Заполняют таблицу с программами
02.10		
6	Повторение, компьютерный практикум	Практическая работа с текстом
09.10		
7	Работа со словарем и контроль	
16.10	a deera de diiobapoii ii komponi	
10.10	Глава 2. Суждение, умозаключение, понятие	
8	§6. Мир понятий	Находят свойства объектов и
23.10		запоминают термины
9	§7. Деление понятий	Учатся делить понятия и строить
30.10	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	схемы деления понятий
10	§8. Обобщение понятий	Практическая работа с текстом
13.11	ус. Особщение попитии	прикти теския работа с текстом
11	§9. Отношения между понятиями	Приводят свои примеры и строят
	уу. Отношения между понятиями	
20.11	810 Hayramya (220myya) ya (270my)	схемы отношений
	§10. Понятия «истина» и «ложь»	Практическая работа с заданиями
27.11	011 0	T .
13	§11. Суждение	Практическая работа с заданиями
04.12		
14	§12. Умозаключение	На основании посылок делают свои
11.12		заключения
15	Повторение, компьютерный практикум	
18.12		
16	Работа со словарем и контроль	
25.12		
	Глава 3. Мир моделей	
17	§13. Модель объекта	Приводят примеры моделей и
15.01	815. HIOAOND CODORIU	описывают их свойства
13.01	§14. Текстовая и графическая модели	
	утт. текстовая и графическая модели	Создают текстовые модели объектов
22.01	015 A	C
19	§15. Алгоритм как модель действий	Составляют алгоритмы для
29.01		различных задач
20	§16. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	Учатся отличать линейные
05.02		алгоритмы от разветвляющихся
21	§17. Исполнитель алгоритма	Выступают в роли исполнителя
		•
12.02		алгоритмов

22	\$10 Voney total your Hallon William	Произучноской робото с со томущим
	§18. Компьютер как исполнитель	Практическая работа с заданиями
19.02		
23	Повторение, работа со словарем	
26.02		
24	Работа со словарем, контрольное тестирование	
05.03		
	Глава 4. Управление	
25	§19. Кто кем и зачем управляет	Приводят примеры управления
12.03		объектами
26	§20. Управляющий объект и объект управления	Практическая работа с таблицей в
19.03		тексте
27	§21. Цель управления	Создают таблицу «цель управления»
02.04		
28	§22. Управляющее воздействие	Создают схему в текстовом редакторе
09.04		
29	§23. Средство управления	Составляют рассказ по фотографии
16.04		
30	§24. Результат управления	Приводят примеры про результат
23.04		управления объектами
31	§25. Современные средства коммуникации	Учатся называть средства
30.04		коммуникации и их назначение
32	Работа со словарем, контрольная, тестирование	
07.05		
33	Итоговая контрольная, тестирование	
14.05		
34	Резерв	
21.05		