

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы  
«Центр спорта и образования «Самбо – 70»  
Департамента спорта и туризма города Москвы

**«РАССМОТРЕНО»**

Руководитель кафедры

 /Ткачук Н.А. /

подпись


Протокол № 1  
от «30» августа 2017 г.

**«СОГЛАСОВАНО»**

Заместитель директора по УВР

ГБОУ «ЦСиО «Самбо-70»

Москомспорта

 /Лебедева С.В. /

подпись

«31» августа 2017 г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Генеральный директор

ГБОУ «ЦСиО «Самбо-70»

Москомспорта

 /Лайшев Р.А. /

подпись

Приказ №222  
от «01» сентября 2017 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### ИНФОРМАТИКА – 1

<b>СОСТАВИТЕЛЬ:</b>	<b>Хомченко Татьяна Анатольевна</b>
<b>КВАЛИФИКАЦИОННАЯ КАТЕГОРИЯ</b>	первая
<b>КЛАСС</b>	1 класс
<b>УЧЕБНЫЙ ГОД</b>	2017/2018
<b>УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА</b>	Государственная. Авторы: Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. «Информатика» 1-4 классы (1 час в неделю, 33 часа за год)
<b>УЧЕБНИК:</b>	Т.А.Рудченко, А.Л.Семёнов «Информатика». М. «Просвещение», 2017 г.

Подпись учителя



Хомченко Т.А.

Москва  
2017

### Пояснительная записка

Программа по информатике составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программой начального общего образования. Ч.1. – 2 –е изд. М: Просвещение, 2009. – (Стандарты второго поколения), планируемыми результатами начального общего образования М: Просвещение, 2009., учебно – методическим комплексом учебного предмета «Информатика», 1 класс:

- Рудченко Т.А. , А.Л.Семёнов «Информатика» 1 класс. М., Просвещение, 2016

- Рудченко Т.А. , А.Л.Семёнов «Информатика», Сборник рабочих программ. М., Просвещение, 2016

- Рудченко Т.А., А.Л.Семёнов «Информатика 1 класс, Рабочая тетрадь. М., Просвещение, ИНТ, 2016

Исходными документами для составления примера рабочей программы явились:

1. Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 года №373 «Об утверждении и введении в действие ФГОС начального общего образования», ред. от 18.12.2012 №1060;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 № 1015 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования";
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 г. №1241 «Изменения, которые вносятся в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года №373»;
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 г. №2357 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года №373»;
6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 декабря 2014 года N 1643 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года N 373 "Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования";
7. Приказ Министерства образования Российской Федерации от 18 мая 2015 г. № 507 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки РФ от 6 октября 2009г. № 373»;
8. Приказ Министерства образования Российской Федерации «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный от 6 октября 2009 г. №373» от 31 декабря 2015 г. № 1576;
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2014 г. №253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования»;
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 января 2016 г. № 38 «О внесении изменений в Федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего

образования, утверждённый Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2014 г. № 253»;

11. Постановление Главного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;

12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 24 декабря 2015 года №81 «О внесении изменений №3 в СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях»;

13. Примерные основные образовательные программы начального общего, основного общего образования (в соответствии со ст. 14 п.5 Закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации»);

14. Распоряжение Департамента спорта и туризма города Москвы (Москомспорт) № 130 от 20 марта 2017 г. «Об изменении наименования ГБОУ «Центр спорта и образования «Самбо-70» Москомспорта и утверждении устава учреждения»;

15. Устав ГБОУ «ЦСиО «Самбо-70» Москомспорта, утвержденный 20 марта 2017 г.;

16. Основная образовательная программа начального общего образования ГБОУ «ЦСиО «Самбо-70» Москомспорта, утвержденная 01 сентября 2012 г. руководителем ОУ;

17. Примерные программы начального общего образования. В 2 ч. Ч.1. – 2 –е изд. М: Просвещение, 2009. – 317с. - (Стандарты второго поколения);

18. Примерные программы начального общего образования. В 2 ч. Ч.2. – 2 –е изд. М: Просвещение, 2009. – 232с. - (Стандарты второго поколения).

Основной **целью** образовательной программы является:

- подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности;
- развитие творческого потенциала учащихся;
- подготовка к проектной деятельности;
- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;
- воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные **задачи** учебного процесса в 1 классе:

- формирование общеучебных умений: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;
- формирование понятий существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;
- формирование умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";

- формирование понятий "команда", "исполнитель", "алгоритм" и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;
- привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

### **Общая характеристика курса**

В соответствии с новым Стандартом начального образования и ООП, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности. В соответствии с этой задачей формируется и содержание курса. В нём 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 проч.).
- Основные информационные методы (метод перебора полного или систематического, метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи и проч.). 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**

В соответствии с учебным планом ОУ рабочая программа составлена из расчета 1 час в неделю, 33 часа в год.

### **Ценностные ориентиры содержания учебного предмета, курса**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- *основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- *основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- *основы ИКТ-квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
- *основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

## Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета, 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 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:**

(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).

### **Содержание учебного предмета, курса**

#### **Понятие о правилах игры.**

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером.

#### **Базисные объекты и их свойства.**

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.

### **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 раньше/позже для элементов цепочки.

### **Мешок**

Понятие мешка как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному признаку. Мешок бусин цепочки. Одномерная таблица для мешка.

### **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.

**Основы теории алгоритмов.** Понятие инструкции и описания. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и описанию.

### **Компьютерные проекты.**

Проект «Моё имя» - изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (бейджа).

Проект «Фантастический зверь» - изготовление при помощи компьютерного ресурса изображения фантастического животного составлением его из готовых частей.

Проект «Записная книжка» - совместное заполнение базы данных обо всех учениках класса при помощи компьютерного ресурса, изготовление бумажной записной книжки.

**Календарно-тематическое планирование**

Дата	№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Организация урока			Примечание
				Планируемые результаты		Характеристика деятельности учащихся	
				Предметные результаты	Универсальные учебные действия		
	1	<b>Раскрась, как хочешь</b>	1	<p>Научатся осуществлять поиск существенной информации (из материалов учебника и рассказа учителя). Получат возможность научиться: работать с учебником, рабочей тетрадью, организовывать рабочее место, раскрашивать цветными карандашами.</p>	<p><i><b>Личностные:</b></i> понимают значение знаний для человека и принимают его; имеют желание учиться; проявляют интерес к изучаемому предмету. <i><b>Регулятивные:</b></i> контролируют свои действия, соотнося их с действиями учителя и одноклассников. <i><b>Познавательные:</b></i> могут составить произвольное речевое высказывание в устной форме о новом изучаемом предмете, осуществляют поиск существенной информации. <i><b>Коммуникативные:</b></i> слушают собеседника и ведут диалог, умеют вступать в речевое общение.</p>	<p>Работать по правилам игры: выполнять, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, искать информацию для решения задачи (на листах определений). Раскрашивать картинки и фигурки в отсутствие ограничений и по правилу раскрашивания. Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах.</p>	
	2	<b>Правило раскрашивания</b>	1	<p>Научатся: организовывать рабочее место, раскрашивать цветными карандашами,</p>	<p><i><b>Личностные:</b></i> имеют мотивацию к учебной деятельности; проявляют навыки сотрудничества со</p>	<p>Раскрашивать картинки и фигурки в отсутствие ограничений и по правилу раскрашивания.</p>	



				<p>применять правило раскрашивания в практической деятельности. Получат возможность научиться использовать инструмент «заливка» при решении компьютерных задач.</p>	<p>взрослыми и сверстниками в разных ситуациях; принимают и осваивают социальную роль обучающегося; демонстрируют самостоятельность в информационной деятельности. <b>Регулятивные:</b> овладеют умениями понимать учебную задачу урока, отвечать на вопросы, корректировать свою деятельность. <b>Познавательные:</b> выделять необходимую информацию из материала учебника, анализировать, сравнивать, делать выводы. <b>Коммуникативные:</b> слушают собеседника и ведут диалог, умеют вступать в речевое общение.</p>	<p>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах.</p>	
	3	Проект «Моё имя»	1	<p>Научатся: вводить текст с помощью клавиатуры, изменять шрифты, сохранять текст. Получат возможность научиться создавать алгоритм деятельности.</p>	<p><b>Личностные:</b> осознают важность полученных знаний; овладевают начальными навыками адаптации в обществе. <b>Регулятивные:</b> овладеют умениями понимать учебную задачу урока, осваивать способы решения проблем творческого и поискового характера. <b>Познавательные:</b> создают</p>	<p>Понимать и принимать задачу, видеть её практическую ценность (развитие мотивов учебной деятельности). Работать в компьютерной адаптированной среде: изготавливать с помощью компьютерного ресурса нагрудную карточку (бедж).</p>	

					<p>алгоритм собственной деятельности.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> проявляют навыки сотрудничества в разных ситуациях, принимают и осваивают социальную роль обучающегося.</p>		
	4	<b>Цвет</b>	1	<p>Научатся закрашивать предметы, используя инструмент «заливка», изменять цвет с одного на другой.</p> <p>Получат возможность научиться выделять необходимую информацию из различных источников, в том числе из своего жизненного опыта.</p>	<p><b>Личностные:</b> осваивают социальную роль обучающегося, выделяют нравственный аспект поведения при использовании компьютерной техники коллективного пользования.</p> <p><b>Регулятивные:</b> овладеют умениями понимать учебную задачу урока.</p> <p><b>Познавательные:</b> находят и выделяют необходимую информацию из материала учебника, выделяя существенные признаки.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> обмениваются мнениями, выражают свою точку зрения, при этом не создают конфликтных ситуаций.</p>	<p>Работать по правилам игры: раскрашивать фигурки и области фиксированным цветом.</p> <p>Выбирать произвольно цвета для раскрашивания в рамках фиксированного набора.</p>	
	5	<b>Области</b>	1	<p>Научатся закрашивать предметы, используя инструмент «заливка», применять эти знания в практической</p>	<p><b>Личностные:</b> сотрудничают со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях; принимают и осваивают социальную роль обучающегося.</p>	<p>Работать по правилам игры: раскрашивать фигурки и области фиксированным цветом.</p> <p>Выбирать произвольно</p>	

				<p>деятельности. Получат возможность научиться работать на компьютере по правилам и заданным параметрам.</p>	<p><b>Регулятивные:</b> осваивать способы решения проблем творческого и поискового характера, совершенствуют умение выделять необходимую информацию из различных источников. <b>Познавательные:</b> ищут и выделяют необходимую информацию, анализируют, делают выводы. <b>Коммуникативные:</b> чётко и полно выражают свои мысли, прислушиваясь к мнению остальных участников диалога.</p>	<p>цвета для раскрашивания в рамках фиксированного набора.</p>	
	6	Соединяем линией	1	<p>Научатся соединять предметы в компьютерных задачах посредством инструмента «карандаш». Получат возможность научиться находить свойства, по которым различаются предметы.</p>	<p><b>Личностные:</b> понимают ценность приобретённых знаний, имеют мотивацию учебной деятельности; овладевают навыками адаптации в обществе. <b>Регулятивные:</b> определяют и формулируют учебную задачу на основании соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что ещё не известно. <b>Познавательные:</b> добывают новые знания – находят ответы на вопросы, используя различные источники информации и свой жизненный опыт.</p>	<p>Сравнивать фигурки по различным признакам Работать по правилам игры: выполнять действия «соедини», «обведи». Соединять две одинаковые фигурки. Обводить (выделять) две или несколько одинаковых фигурок. Раскрашивать области фигурок так, чтобы фигурки стали одинаковыми. Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «карандаш» для</p>	

					<i><b>Коммуникативные:</b></i> слушают, чётко и полно выражают свои мысли, уважают в сотрудничестве партнёра и самого себя.	выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах.	
7	<b>Одинаковые (такая же). Разные</b>	1	<p>Научатся различать предметы . которые можно назвать одинаковыми , а какие нет.</p> <p>Получат возможность научиться находить свойства, по которым различаются предметы.</p>	<p><i><b>Личностные:</b></i> понимают важность знаний, полученных на уроке, имеют мотивацию учебной деятельности, принимают и осваивают социальную роль обучающегося.</p> <p><i><b>Регулятивные:</b></i> определяют и формулируют учебную задачу урока, контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра, оценивают себя.</p> <p><i><b>Познавательные:</b></i> формулируют познавательную цель, выделяют необходимую информацию, опираясь на полученные знания, свой жизненный опыт.</p> <p><i><b>Коммуникативные:</b></i> слушают, чётко и полно выражают свои мысли.</p>	<p>Сравнивать фигурки по различным признакам</p> <p>Работать по правилам игры: выполнять действия «соедини», «обведи».</p> <p>Соединять две одинаковые фигурки. Обводить (выделять) две или несколько одинаковых фигурок. Раскрашивать области фигурок так, чтобы фигурки стали одинаковыми.</p> <p>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «карандаш» для выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах.</p>		
8	<b>Обводим</b>	1	<p>Научатся обводить предметы на бумаге и в компьютерных задачах.</p> <p>Получат возможность научиться находить</p>	<p><i><b>Личностные:</b></i> овладевают навыками работы на компьютере, имеют мотивацию к творческому труду, проявляют интерес к предмету.</p>	<p>Сравнивать фигурки по различным признакам</p> <p>Работать по правилам игры: выполнять действия «соедини», «обведи».</p>		

				<p>свойства, по которым различаются предметы.</p>	<p><b>Регулятивные:</b> определяют и формулируют учебную задачу на основании того, что уже известно и усвоено и того, что ещё не известно, контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра.</p> <p><b>Познавательные:</b> анализируют и сравнивают объекты, выделяя в них существенные признаки, на основе анализа делают выводы, формулируют проблему, выделяют необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> полно и точно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога: умеют слушать, слышать и понимать партнёра.</p>	<p>Соединять две одинаковые фигурки. Обводить (выделять) две или несколько одинаковых фигурок. Раскрашивать области фигурок так, чтобы фигурки стали одинаковыми.</p> <p>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «карандаш» для выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах.</p>	
	9	Бусины	1	<p>Научатся определять, что такое бусины в информатике, какой формы должны быть бусины, используемые на уроке.</p> <p>Получат возможность научиться находить предметы по заданному признаку или образцу, обводить или соединять предметы как на бумаге, так и в компьютерных</p>	<p><b>Личностные:</b> овладевают навыками работы на компьютере, имеют мотивацию к творческому труду, проявляют интерес к предмету, осознают отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.</p> <p><b>Регулятивные:</b> формулируют учебную задачу на основании того, что уже известно и усвоено и того, что ещё не</p>	<p>Осуществлять сравнение и классификацию по форме и цвету бусин. Выделять бусину из набора по описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин.</p>	

				задачах, отличать одинаковые предметы от разных, находить свойства, по которым различают предметы.	известно, контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра. <b>Познавательные:</b> формулируют познавательную цель, выделяют необходимую информацию, опираясь на полученные знания, свой жизненный опыт. <b>Коммуникативные:</b> полно и точно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога: умеют слушать, слышать, вести дискуссию, не создавая конфликтов, умеют сотрудничать со сверстниками и взрослыми.		
	10	<b>Одинаковые и разные бусины</b>	1	Научатся отличать пары бусин, которые можно назвать одинаковыми, а какие нет, какой формы должны быть бусины, используемые на уроках информатики, как обводить и как соединять предметы. Получат возможность научиться находить предметы по заданному признаку или образцу, обводить или соединять предметы, отличать	<b>Регулятивные:</b> формулируют учебную задачу, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради, контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра. <b>Личностные:</b> овладевают навыками работы на компьютере, имеют мотивацию учебной деятельности, проявляют интерес к предмету, имеют представление о профессиональном использовании информационных технологий.	Осуществлять сравнение и классификацию по форме и цвету бусин. Выделять бусину из набора по описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин.	

				<p>одинаковые предметы от разных.</p>	<p><b>Познавательные:</b> формулируют познавательную цель, выделяют необходимую информацию, опираясь на различные источники, анализируют и сравнивают объекты.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> знают правила ведения диалога: умеют слушать, слышать и понимать партнёра, не создавая конфликтов.</p>		
	11	<p><b>Проект «Мышки»</b></p>	1	<p>Научатся находить предметы по заданному признаку или образцу, отличать одинаковые предметы от разных, действовать по правилу. Получат возможность научиться находить объект, соответствующий заданным параметрам, самостоятельно создавать способы решения проблемы.</p>	<p><b>Регулятивные:</b> планируют деятельность своей группы, определяют последовательность действий, контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра.</p> <p><b>Личностные:</b> проявляют интерес к выполняемой деятельности, осознают практическую значимость информационных технологий.</p> <p><b>Познавательные:</b> самостоятельно создают алгоритм деятельности, выделяя существенные и второстепенные признаки, сравнивают их.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести</p>	<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. Находить две одинаковые фигурки в большом наборе хорошо различных фигурок. Применять общие информационные методы для решения задачи (использовать метод разбиения задачи на подзадачи).</p>	

					дискуссию, не создавая конфликтов, умеют сотрудничать со сверстниками и взрослыми.		
12	<b>Вырезаем и наклеиваем в окно.</b>	1	<p>Научатся размещать предметы в окне как на бумаге так и на компьютере.</p> <p>Получат возможность научиться находить объект, соответствующий заданным параметрам, выдвигать гипотезы и обосновывать их.</p>	<p><b>Личностные:</b> проявляют интерес к выполняемой деятельности, имеют представление о месте информационных технологий в современном обществе.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, выделяют необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> полно и точно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога: умеют слушать, слышать, вести дискуссию, взаимно контролируют деятельность друг друга.</p>	<p>Работать по правилам игры: выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне».</p> <p>Сравнивать фигурки наложением. Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин.</p> <p>Рисовать (строить) в окне бусину по описанию.</p> <p>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах.</p>		
13	<b>Сравниваем фигурки наложением</b>	1	<p>Научатся сравнивать фигуры из бумаги и созданные в виде картинок на компьютере</p>	<p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют</p>	<p>Работать по правилам игры: выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне».</p>		



				<p>путём наложения. Получат возможность научиться действовать по инструкции, находить предметы по заданному признаку и образцу.</p>	<p>последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради.  <b>Личностные:</b> понимают и осваивают социальную роль обучающегося, осознают личностный смысл учения; выделяют нравственный аспект поведения при работе с информацией.  <b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, выдвигают гипотезы и обосновывают их, анализируют и сравнивают объекты.  <b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, правильно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога, оказывают поддержку друг другу.</p>	<p>Сравнивать фигурки наложением. Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисовать (строить) в окне бусину по описанию. Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах.</p>	
	14	Рисуем в окне	1	<p>Научатся размещать предметы в окне как на бумаге так и на компьютере, рисовать предмет в окне. Получат возможность научиться анализировать объекты, сравнивать их, выбирая критерии для сравнения, находить</p>	<p><b>Регулятивные:</b> контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра, руководствуясь правилом или образцом.  <b>Личностные:</b> овладевают навыками сотрудничества как со сверстниками, так и со взрослыми, начальными навыками адаптации в</p>	<p>Работать по правилам игры: выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне». Сравнивать фигурки наложением. Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисовать (строить) в окне</p>	

				<p>объект, соответствующий заданным параметрам.</p>	<p>обществе, проявляют интерес к выполняемой деятельности, соблюдают правила поведения в компьютерном классе.  <b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, выдвигают гипотезы и обосновывают их, анализируют и сравнивают объекты, создают алгоритм действий.  <b>Коммуникативные:</b> полно и точно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога.</p>	<p>бусину по описанию.  Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах</p>	
	15	<b>Все, каждый</b>	1	<p>Научатся понимать значение слов «все», «каждый».  Получат возможность научиться классифицировать предметы по определённому признаку, выбирать объекты по заданному признаку.</p>	<p><b>Личностные:</b> принимают и осваивают социальную роль обучающегося, овладевают навыками сотрудничества, начальными навыками адаптации в обществе, проявляют интерес к выполняемой деятельности, осознают необходимость сохранения школьного имущества.  <b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради, работая по инструкции, определяют план и</p>	<p>Работать по правилам: выполнять действие «пометь галочкой».  Выделять все объекты (фигурки, бусины), удовлетворяющие условию, обводкой или галочкой.  Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «галочка» в компьютерных задачах.</p>	

					<p>последовательность действий.  <b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, выдвигают гипотезы и обосновывают их, анализируют и сравнивают объекты, выбирая критерии для классификации.  <b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, правильно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога, оказывают поддержку друг другу.</p>		
	16	Помечаем галочкой	1	<p>Научатся соединять и обводить, помечать галочкой на бумаге и на компьютере.  Получат возможность научиться квалифицировать предметы, находить предметы по заданному признаку и образцу.</p>	<p><b>Личностные:</b> овладевают начальными навыками адаптации в обществе, осознают практическую значимость информационных технологий, демонстрируют интерес к выполняемой деятельности, предмету.  <b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради, определяют последовательность действий.  <b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную</p>	<p>Работать по правилам игры: выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне». Сравнить фигурки наложением. Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисовать (строить) в окне бусину по описанию. Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах</p>	

					<p>цель, находят необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> полно и точно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога, оказывать поддержку друг другу.</p>		
	17	<b>Решение задач.</b>	1	<p>Научатся различать, какие предметы можно считать одинаковыми, а какие нет, как пометить предмет галочкой. Получат возможность научиться располагать предметы в окне, классифицировать их, находить предметы по заданному признаку или образцу.</p>	<p><b>Личностные:</b> овладевают начальными навыками адаптации в обществе, осознают практическую значимость информационных технологий, демонстрируют интерес к выполняемой деятельности, предмету.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради, определяют последовательность действий.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, правильно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога,</p>	<p>Выделять все объекты (фигурки, бусины), удовлетворяющие условию, обводкой или галочкой. Применять общие информационные методы для решения задачи (проводить полный перебор объектов).</p>	

					оказывают поддержку друг другу.		
	18	<b>Проверочная работа 1</b>	1	<p>Научатся определять, что такое область, какие предметы можно считать одинаковыми, а какие нет, какие геометрические фигуры могут быть бусинами, как соединить предметы, обводить их, как пометить предмет галочкой.</p> <p>Получат возможность научиться классифицировать предметы, находить их по заданному признаку или образцу, пометить предметы галочкой, соединить и обводить предметы, определять области предмета.</p>	<p><b>Личностные:</b> соблюдают правила поведения в компьютерном классе; осознают практическую значимость информационных технологий.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в контрольном листе, понимают формулировку задания, умеют распределять своё время, контролируют собственную деятельность, осознают качество и уровень усвоения знаний.</p> <p><b>Познавательные:</b> самостоятельно создают алгоритм действий, выбирают критерии для сравнения и квалификации объектов.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать и понимать партнёра, задавать вопросы уточняющего характера.</p>	Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах	
	19	<b>Проект «Фантастический зверь»</b>	1	<p>Научатся самостоятельно воплощать созданный образ на бумаге и на</p>	<p><b>Регулятивные:</b> планируют собственную деятельность, под руководством учителя</p>	Осваивать способы решения задач творческого характера (построение	

				<p>компьютере. Получат возможность соединять части в единое целое таким образом, чтобы получилось изображение определённого предмета.</p>	<p>формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради. <b>Личностные:</b> овладевают навыками сотрудничества, начальными навыками адаптации в обществе, осознают практическую значимость информационных технологий, демонстрируют интерес к выполняемой деятельности, предмету. <b>Познавательные:</b> самостоятельно создают алгоритм действий, составляют целое из частей, самостоятельно создают способы решения проблемы. <b>Коммуникативные:</b> слушают и понимают партнёров по диалогу, уважают мнение всех участников образовательного процесса, не создают конфликтов в спорных ситуациях.</p>	<p>объекта из готовых частей). Работать в компьютерной адаптированной среде: собирать с помощью инструмента «лапка» изображение фантастического животного, выбирать для своего животного фон и звук.</p>	
	20	<b>Русские буквы и цифры</b>	1	<p>Научатся размещать предметы в окне, как на бумаге, так и на компьютере, писать буквы и цифры в окне.</p>	<p><b>Личностные:</b> проявляют интерес к выполняемой деятельности, соблюдают правила поведения в компьютерном классе.</p>	<p>Осваивать знаковую систему родного языка. Выделять русские буквы и цифры из набора букв и знаков. Выделять</p>	

				<p>Получат возможность научиться находить предметы по заданному признаку, соединять и обводить предметы, отличать одинаковые предметы от разных.</p>	<p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> правильно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога.</p>	<p>одинаковые буквы и цифры.</p> <p>Работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «текст» в компьютерных задачах</p>	
	21	<b>Цепочка: бусины в цепочке</b>	1	<p>Научатся находить начало и конец в цепочке и обозначать их, составлять цепочки из бусин, букв и других предметов.</p> <p>Получат возможность научиться находить предметы по заданному признаку, соединять и обводить предметы или помечать их галочкой, отличать одинаковые предметы от разных.</p>	<p><b>Личностные:</b> проявляют интерес к выполняемой деятельности, осознают практическую значимость информационных технологий.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> правильно выражают свои мысли, знают</p>	<p>Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек.</p> <p>Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия, связанные с общим порядком элементов в цепочке: следующий/предыдущий, раньше/позже.</p>	

					правила ведения диалога, строят речевое высказывание в устной форме.		
	22	<b>Цепочка: следующий и предыдущий</b>	1	<p>Научатся находить начало и конец в цепочке и обозначать их, составлять цепочки из бусин, букв и других предметов, находить следующий и предыдущий предмет в цепочке.</p> <p>Получат возможность научиться находить предметы по заданному признаку, обводить предметы или помечать их галочкой, отличать одинаковые предметы от разных, работать по инструкции.</p>	<p><b>Личностные:</b> овладевают навыками сотрудничества, начальными навыками адаптации в обществе, осознают практическую значимость информационных технологий, демонстрируют интерес к выполняемой деятельности, предмету.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради, умеют работать по инструкции и по правилу.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, не создавая конфликтов, умеют сотрудничать со сверстниками и взрослыми.</p>	Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия, связанные с общим порядком элементов в цепочке: следующий/предыдущий, раньше/позже.	
	23	<b>Проект</b>	1	Научатся составлять	<b>Личностные:</b> овладевают	Изготавливать телесную	



		<b>«Записная книжка»</b>		<p>цепочки из бусин, работать по инструкции, находить следующий и предыдущий предмет по заданному признаку. Получат возможность научиться создавать групповой проект на компьютере.</p>	<p>навыками сотрудничества, начальными навыками адаптации в обществе, осознают практическую значимость информационных технологий, демонстрируют интерес к выполняемой деятельности, предмету.</p> <p><b>Регулятивные:</b> планируют собственную деятельность, определяют последовательность действий с учётом конечного результата, осуществляют контроль собственной деятельности.</p> <p><b>Познавательные:</b> самостоятельно создают алгоритм деятельности, анализируют объекты.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, не создавая конфликтов, умеют сотрудничать со сверстниками.</p>	<p>модель цепочки бусин – картонные бусины и нить (ось цепочки). Нанизывать телесные цепочки бусин по описанию. Строить и достраивать числовую линейку. Выделять из набора две или несколько одинаковых цепочек. Достраивать цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными).</p>	
	24	<b>Раньше, позже</b>	1	<p>Научатся находить начало и конец в цепочке и обозначать их, составлять цепочки из бусин. Получат возможность научиться находить начало и конец в цепочке</p>	<p><b>Личностные:</b> соблюдают правила поведения в компьютерном классе, осознают практическую значимость информационных технологий.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя</p>	<p>Изготавливать телесную модель цепочки бусин – картонные бусины и нить (ось цепочки). Нанизывать телесные цепочки бусин по описанию.</p>	

				и обозначать их, составлять цепочки из бусин, букв, определять, какой предмет в цепочке следует раньше другого, а какой позже, находить следующий.	формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради. <b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, самостоятельно создают алгоритм деятельности, анализируют объекты. <b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, не создавая конфликтов, взаимно контролируют деятельность друг друга.		
	25	<b>Числовой ряд. Числовая линейка</b>	1	Научатся находить начало и конец в цепочке на числовой линейке, располагать числа на числовой линейке. Получат возможность научиться находить предметы по заданному признаку, соединять их, развивать внимание, мыслительные операции сравнения.	<b>Личностные:</b> проявляют интерес к выполняемой деятельности, осознают практическую значимость информационных технологий. <b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в учебнике и рабочей тетради. <b>Познавательные:</b> выделяют и	Строить и достраивать числовую линейку. Выделять из набора две или несколько одинаковых цепочек. Достраивать цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными).	

					<p>формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, самостоятельно создают алгоритм деятельности, анализируют объекты.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> правильно выражают свои мысли, знают правила ведения диалога, строят речевое высказывание в устной форме.</p>		
	26	<b>Одинаковые и разные цепочки</b>	1	<p>Научатся , какие предметы можно считать одинаковыми, а какие нет, находить предметы по заданному признаку. Получат возможность научиться достраивать цепочки, руководствуясь инструкцией.</p>	<p><b>Личностные:</b> проявляют интерес к предмету, выделяют нравственный аспект поведения при работе с информацией.</p> <p><b>Регулятивные:</b> корректируют свои действия, внося необходимые изменения, оценивают себя.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, анализируют объекты, сравнивают их, самостоятельно создают способы решения проблемы и алгоритмы деятельности.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> слушают и понимают партнёра, взаимно контролируют деятельность друг друга.</p>	<p>Строить и достраивать числовую линейку. Выделять из набора две или несколько одинаковых цепочек. Достраивать цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными).</p>	
	27	<b>Проект</b>	1	Научатся составлять	<b>Личностные:</b> соблюдают	Представлять информацию	

		<b>«Вырезаем бусины»</b>		<p>цепочки из бусин, работать по инструкции, находить следующий и предыдущий предмет по заданному признаку. Получат возможность научиться оперировать понятиями: цепочка, следующий, предыдущий, одинаковые, числовая линейка.</p>	<p>правила поведения в компьютерном классе; осознают практическую значимость информационных технологий.  <b>Регулятивные:</b> планируют собственную деятельность, определяют последовательность действий с учётом конечного результата.  <b>Познавательные:</b> самостоятельно создают алгоритм деятельности, анализируют объекты, находят объект, соответствующий заданным параметрам, самостоятельно создают способы решения проблемы.  <b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, не создавая конфликтов, взаимно контролируют деятельность друг друга.</p>	<p>в виде базы данных, обмениваться информацией при помощи компьютерного ресурса. Работать в компьютерной среде: изготавливать при помощи компьютерного ресурса базы данных об учениках класса, изготовление бумажной записной книжки.</p>	
	28	<b>Мешок. Пустой мешок. Есть, нет</b>	1	<p>Научатся давать определение. Что такое мешок, показывать одинаковые, разные, обвести, пометить, все, каждый. Получат возможность научиться действовать</p>	<p><b>Личностные:</b> проявляют интерес к предмету, осознают отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.  <b>Регулятивные:</b> формулируют учебную задачу, ориентируясь в учебнике или рабочей тетради</p>	<p>Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде мешков и таблиц.</p>	

				по инструкции, находить одинаковые предметы, делать фигуры одинаковыми.	<p><b>Познавательные:</b> определяют последовательность действий, ориентируясь на различные источники, самостоятельно создают алгоритм деятельности.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать, вести дискуссию, задавать вопросы уточняющего характера.</p>		
	29	<b>Одинаковые и разные мешки</b>	1	<p>Научатся, какие мешки можно считать одинаковыми, а какие нет, находить мешки по заданному признаку. Получат возможность научиться действовать по инструкции, находить одинаковые предметы, делать фигуры одинаковыми.</p>	<p><b>Личностные:</b> принимают и осваивают социальную роль обучающегося, овладевают навыками сотрудничества, начальными навыками адаптации в обществе, проявляют интерес к выполняемой деятельности, осознают необходимость сохранения школьного имущества.</p> <p><b>Регулятивные:</b> формулируют учебную задачу, ориентируясь в учебнике или рабочей тетради, планируют собственную деятельность и деятельность партнёра.</p> <p><b>Познавательные:</b> формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, анализируют объекты, сравнивают их.</p>	Выделять, достраивать и строить мешок по описанию, содержащему понятия есть, нет, всего, в том числе понятие пустой мешок.	

					<i><b>Коммуникативные:</b></i> слушают и понимают партнёра, взаимно контролируют деятельность друг друга.		
	30	<b>Таблица для мешка (одномерная)</b>	1	<p>Научатся давать определение, что такое таблица для мешка, как заполнить рабочую мешок, руководствуясь рабочей таблицей. Получат возможность научиться заполнять рабочую таблицу в соответствии с наполняемостью мешка, наполнять мешок в соответствии с рабочей таблицей, работать по инструкции, находить предметы по заданному признаку, помечать их галочкой.</p>	<p><i><b>Личностные:</b></i> принимают и осваивают социальную роль обучающегося, имеют мотивацию учебной деятельности, выделяют нравственный аспект поведения при работе с информацией.</p> <p><i><b>Регулятивные:</b></i> формулируют учебную задачу, ориентируясь в учебнике или рабочей тетради, планируют собственную деятельность и деятельность партнёра.</p> <p><i><b>Познавательные:</b></i> формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, анализируют объекты, сравнивают их, самостоятельно создают алгоритм деятельности.</p> <p><i><b>Коммуникативные:</b></i> слушают и понимают партнёра, правильно выражают свои мысли.</p>	Выделять в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки. Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.	
	31	<b>Решение задач</b>	1	<p>Научатся давать определение, что такое окно. Цепочка. Бусина, какие предметы можно считать одинаковыми. А</p>	<p><i><b>Личностные:</b></i> осознавать необходимость сохранения здоровья своего и одноклассников, имеют представление о</p>	Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.	

				<p>какие нет, как пометить предмет галочкой. Получат возможность научиться располагать предметы по заданному признаку или образцу, находить начало цепочки, работать по инструкции, помечать предметы галочкой.</p>	<p>профессиональном использовании информационных технологий.  <b>Регулятивные:</b> контролируют собственную деятельность и деятельность партнёра, руководствуясь правилом или образцом.  <b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, анализируют объекты, сравнивают их, обосновывают свою точку зрения.  <b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать и понимать партнёра.</p>		
	32	<b>Проверочная работа 2</b>	1	<p>Определять . что такое цепочка, мешок, числовая линейка, окно, какие цепочки можно считать одинаковыми, а какие нет, как соединить предметы в цепочку, как обводить цепочки. Получат возможность научиться достраивать цепочки, заполнять таблицу для мешка, помечать цепочки или мешки галочкой,</p>	<p><b>Личностные:</b> выделяют нравственный аспект поведения при работе с информацией, осознают отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.  <b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, ориентируясь в контрольном листе, понимают формулировку</p>	<p>Работать в компьютерной адаптированной среде: собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах.</p>	

				<p>обводить цепочки, работать по инструкции.</p>	<p>задания, умеют распределять своё время, контролируют собственную деятельность, осознают качество и уровень усвоения знаний.</p> <p><b>Познавательные:</b> самостоятельно создают алгоритм действий, выбирают критерии для сравнения и квалификации объектов.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> умеют слушать, слышать и понимать партнёра, задавать вопросы уточняющего характера.</p>		
	33	<p><b>Выравнивание, решение необязательных и трудных задач</b></p> <p><b>Решение проектных задач</b></p>	1	<p>Научатся определять, что такое окно, мешок, какие предметы можно считать одинаковыми, а какие нет, как соединить предметы в цепочку, как обводить цепочки, сравнивать предметы. Получат возможность научиться располагать предметы по заданному признаку или образцу, помечать предметы или мешки галочкой, сравнивать предметы наложением, работать по инструкции.</p>	<p><b>Личностные:</b> демонстрируют начальные навыки адаптации в обществе, интерес к выполняемой деятельности, предмету, осознают практическую значимость информационных технологий.</p> <p><b>Регулятивные:</b> под руководством учителя формулируют учебную задачу, определяют последовательность действий, способны к саморегуляции.</p> <p><b>Познавательные:</b> выделяют и формулируют познавательную цель, находят необходимую информацию, анализируют объекты, сравнивают их ,</p>	<p>Обрабатывать и анализировать информацию. Искать графическую и текстовую информацию в рамках одной задачи. Сопоставлять описание объекта и его изображение.</p>	



					обосновывают свою точку зрения. <b>Коммуникативные:</b> слушают и понимают партнёра, правильно выражают свои мысли, взаимно контролируют деятельность друг друга.		
--	--	--	--	--	--	--	--

### **Контроль уровня обученности**

В первом классе ведется **безотметочное обучение**, основная цель которого - сформировать и развить оценочную деятельность детей, сделать педагогический процесс гуманным и направленным на развитие личности ребенка. Необходимо учитывать, что это не обучение традиционного вида, из которого изъяты отметки, а качественно новое обучение в начальных классах - на содержательно-оценочной основе.

При использовании безотметочной системы нельзя оценивать личностные качества: особенности памяти, внимания, восприятия. Оцениванию подлежат интеллектуальные, творческие и инициативные проявления ребёнка: умные вопросы, самостоятельный поиск, изучение дополнительного учебного материала и др.

Системная оценка личностных, метапредметных и предметных результатов реализуется в рамках накопительной системы - рабочего Портфолио. Система оценки достижения планируемых результатов изучения информатики предполагает комплексный уровневый подход к оценке результатов обучения. Объектом оценки предметных результатов служит способность первоклассников решать учебно-познавательные и учебно-практические задачи. Оценка индивидуальных образовательных достижений ведётся «методом сложения», при котором фиксируется достижение опорного уровня и его превышение.

## **Учебно – методическое и материально - техническое обеспечение образовательного процесса**

### **Учебно – методическое обеспечение**

1. Т.А.Рудченко, А.Л.Семёнов «Информатика» 1 класс. М., Просвещение, 2016
2. Т.А.Рудченко, А.Л.Семёнов «Информатика», Сборник рабочих программ. М., Просвещение, 2016
3. Т.А.Рудченко, А.Л.Семёнов «Информатика 1 класс, Рабочая тетрадь. М., Просвещение, ИНТ, 2016
4. В.А.Савинов, К.В.Савинов «Информатика» 1 класс. Система уроков по учебнику Т.А.Рудченко, А.Л.Семёнова. Волгоград, Учитель, 2016

### **Материально-техническое обеспечение**

1. Компьютер под управлением ОС Windows 2000 или Mac OS X
2. Стандартный набор программ для работы: с текстами (например, Word или Works), с растровой графикой (например, Paint или KidPix), с презентациями (например, PowerPoint или KeyNote)
3. Проектор
4. Экран
5. Принтер, сканер
6. Индивидуальные компьютеры
7. Наушники
8. Доска с магнитной поверхностью и набором приспособлений для крепления таблиц, схем.
9. Ножницы, клей, цветные карандаши
10. Магниты
11. Учебники, рабочие тетради

### **Информационно-коммуникационные средства**

1. Компьютерные презентации к урокам
2. Интернет-ресурсы
3. Энциклопедии для детей