Примерное тематическое планирование для УМК Т. А. Рудченко «Информатика 1» (компьютерный курс) 33 час

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | Количество часов | Характеристика деятельности учащихся | Планируемая дата | | Фактическая дата |
|  | **Правила игры** | **7** |  |  | |  |
| 1 | Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. Правила поведения в кабинете информатики | 1 | Ознакомление с оборудованием кабинета информатики, знакомство с компьютером |  | |  |
| 2 | Знакомство с компьютером | 1 |  | |  |
| 3 | Раскрась как хочешь | 1 | Работать по правилам игры: выполнять, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, искать информацию для решения задачи (на листах определений). Раскрашивать картинки и фигурки в отсутствие ограничений и по правилу раскрашивания.  Работа в компьютерной адаптационной среде: использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах |  | |  |
| 4 | Правило раскрашивания | 1 |  | |  |
| 5 | Инструмент «заливка» | 1 |  | |  |
| 6 | Проект «Мое имя» | 1 | Понимать и принимать задачу, видеть ее практическую ценность (развитие мотивов учебной деятельности).  Работа в компьютерной адаптационной среде: изготавливать с помощью компьютерного ресурса нагрудную карточку (бедж) |  | |  |
| 7 | Цвет | 1 | Работать по правилам игры: раскрашивать фигурки и области фиксированным цветом.  Выбирать произвольно цвета для раскрашивания в рамках фиксированного набора |  | |  |
|  | **Области** | **14** |  |  | |  |
| 8 | Области | 1 | Работать по правилам игры: раскрашивать фигурки и области фиксированным цветом. |  | |  |
| 9 | Соединяем линией | 1 | Сравнивать фигурки по различным признакам |  | |  |
| 10 | Одинаковые (такая же). Разные | 1 | 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.  Работа в компьютерной адаптационной среде: использовать инструмент «карандаш» для выполнения действия «обведи», «соедини» в компьютерных задачах. |  | |  |
| 11 | Обводим | 1 |  | |  |
| 12 | Бусины.  Одинаковые и разные бусины | 1 | 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 |  |  | |
| 13 | Проект «Разделяй и властвуй», 1-я часть | 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 хорошо различимых фигурок. Применять общие информационные методы для решения задачи (использовать метод разбиения задачи на подзадачи) |  |  | |
| 14 | Вырезаем и наклеиваем в окно | 1 | 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 бусину по описанию. |  |  | |
| 15 | Сравниваем фигурки наложением | 1 |  |  | |
| 16 | Рисуем в окне | 1 |  |  | |
| 17 | Все, каждый.  Помечаем галочкой | 1 | Работать по правилам игры: выполнять действие «пометь галочкой». Выделять все объекты (фигурки, бусины), удовлетворяющие условию, обводкой или галочкой. Применять общие информационные методы для решения задачи (проводить полный перебор объектов).  Работа в компьютерной адаптационной среде: использовать инструмент «галочка» в компьютерных задачах |  |  | |
| 18 | Использование инструмента «галочка» | 1 |  |  | |
| 19 | Выравнивание, решение дополнительных и трудных задач | 1 |  |  | |
| 20 | Проект «Фантастический зверь» | 1 | Осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта из готовых частей). |  |  | |
|  | **Цепочка** | **6** |  |  |  | |
| 21 | Русские буквы и цифры | 1 | Осваивать знаковую систему родного языка. Выделять русские буквы и цифры из набора букв и знаков. Выделять одинаковые буквы и цифры.  Работа в компьютерной адаптационной среде: использовать инструмент «текст» в компьютерных задачах) |  |  | |
| 22 | Цепочка: бусины в цепочке.  Цепочка: следующий и предыдущий | 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, связанные с общим порядком элементов в цепочке: следующий/предыдущий, раньше/позже.  Изготавливать телесную 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) |  |  | |
| 23 | Проект «Вырезаем бусины» | 1 |  |  | |
| 24 | Раньше, позже | 1 |  |  | |
| 25 | Числовой ряд. Числовая линейка | 1 |  |  | |
| 26 | Одинаковые и разные цепочки | 1 |  |  | |
|  | **Мешок** | **6** |  |  |  | |
| 27 | Проект «Записная книжка» | 1 | Представить информацию виде базы данных, обмениваться информацией при помощи компьютерного ресурса.  Работа в компьютерной адаптационной среде: изготовление при помощи компьютерного ресурса базы данных об учениках класса, изготовление бумажной записной книжки |  |  | |
| 28 | Мешок. Пустой мешок. Есть, нет | 1 | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде мешков и таблиц. Выделять, достраивать и строить мешок по описанию, содержащему понятия есть, нет, всего, в том числе понятия пустой мешок. Выделять в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки. Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.  Работа в компьютерной адаптационной среде: собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах |  |  | |
| 29 | Одинаковые и разные мешки.  Таблица для мешка (одномерная) | 1 |  |  | |
| 30 | Решение задач по заполнению одномерных таблиц для данного мешка | 1 |  |  | |
| 31 | Построение мешка по его одномерной таблице | 1 |  |  | |
| 32 | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач | 1 | Обрабатывать и анализировать информацию. Искать графическую и текстовую информацию в рамках одной задачи. Сопоставлять описание объект и его изображение |  |  | |
| 33 | Решение проектных задач | 1 |  |  | |