**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ГИМНАЗИЯ №5 ГОРОДА КЫЗЫЛА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Рассмотрено»  Руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  МБОУ Гимназия №5 г.Кызыла  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /А.В. Хомушку/  Протокол № \_\_\_ от \_\_\_.\_\_\_.201\_\_ г. | «Согласовано»  Заместитель директора по НМР  МБОУ Гимназия №5 г.Кызыла  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /С.Н. Скоромина/  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.201\_ г. | «Утверждаю»  Директор МБОУ Гимназия №5 г. Кызыла РТ  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /И.В. Казанцева/  приказ № \_\_\_  от «\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_.201\_ г.  » |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**КУРСА «ИНФОРМАТИКА И ИКТ»**

**для 4 класса**

**на 2014-2015 учебный год**

Составитель программы Монгуш Сайзана Сергеевна, учитель информатики

**2014г.**

**Пояснительная записка**

Рабочая программа по информатике и ИКТ для 4 класса к учебному курсу «Информатика» А.Л.Семенова, Т.А.Рудченко создана на основе следующих документов:

* Закон РФ «Об образовании»;
* Федеральный компонент государственного образовательного стандарта (Приказ Министерства образования РФ от 05.03.2004 года № 1089);
* Федеральный закон об образовании в Российской Федерации N 273 — ФЗ от 29 декабря 2012 года;
* Федеральный перечень учебников, рекомендованных (допущенных) в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию на 2014-2015 учебный год;
* Авторская программа начального общего образования по информатике и ИКТ А.Л Семенова, Т.А.Рудченко - Москва, «Просвещение», 2013 год.

Данная рабочая программа разработана на основе авторской программы А.Л Семенова, Т.А.Рудченко (серия «Перспектива») – Рудченко Т.А. Информатика. Сборник раюочих программ 1-4 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов; М.: Просвещение, 2013. На изучение информатики в 4 классе отводится 34 учебных часа, из расчета 1 час в неделю. Проведение контрольных работ рассчитано на 2 часа (по 1 часу в каждом полугодии).

В авторскую программу не внесены изменения, так как она соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Главная **цель** данного курса информатики – развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

**Задачи** изучения курса – научить ребят:

• работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;

• ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;

• читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;

• работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;

• планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;

• анализировать языковые объекты;

• использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности.

**Содержание курса**

На курс информатики в 4 классе отведено 34 часа.

Основные разделы и понятия курса:

**Игры.**

Игры с полной информацией: правила игры, ход и позиция игры. Игры: «Крестики-нолики», «Камешки», «Ползунок», «Сим». Цепочка позиций игры. Круговой турнир.

**Исполнитель Робот.**

Цепочка выполнения программ. Дерево выполнения программ.

**Дерево вычисления.**

Дерево вычисления значения арифметического выражения.

**Деревья — 7 ч.**

Дерево выполнения программ. Дерево игры, ветка из дерева игры. Дерево всех слов данной длины из данного мешка. Дерево перебора.

**Выигрышные стратегии.**

Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре: игра «Камешки», игры на шахматной доске, игра «Ползунок».

**Язык**.

Лингвистические задачи.

**Проекты.**

«Угадай задуманную букву» — экспериментальное построение метода деления пополам. «Стратегия победы» — совместное построение большого дерева игры, разметка выигрышных и проигрышных позиций, поиск выигрышной стратегии.

**Тематическое планирование курса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название раздела, темы | Кол-во часов |
| 1 | Игры | **8** |
| 2 | Исполнитель Робик | **3** |
| 3 | Дерево вычисления | **2** |
| 4 | Деревья | **7** |
| 5 | Выигрышные стратегии | **9** |
| 6 | Язык | **2** |
| 7 | Проекты | **3** |
|  | **Итого:** | **34** |

Требования к уровню подготовки учащихся.

***В результате изучения учащиеся должны:***

* оценивать потребность в дополнительной информации;
* определять возможные источники информации и стратегию ее поиска;
* осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках;
* анализировать полученные из наблюдений сведения;
* обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения;
* с помощью сравнения выделять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов;
* объединять предметы по общему признаку; различать целое и части;
* представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
* составлять и исполнять несложные алгоритмы;
* создавать свои источники информации - информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
* организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
* использовать информацию для принятия решений;
* использовать информацию для построения умозаключений;
* понимать и создавать самим точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни.

**Планируемый уровень подготовки обучающихся 4 класса**

***В результате изучения предмета «Информатика» в 4 классе учащиеся должны:***

* иметь представление об имени объекта и его значении;
* использовать и строить цепочки (конечные последовательности), деревья и таблицы по их описаниям.
* использовать и строить деревья (списки) для классификации, выбора действий, создания собственного семейного дерева, описания предков и потомков;
* иметь представление об исполнителях, уметь строить для них простейшие программы;
* иметь представление о построении выигрышных стратегий в играх с полной информацией;
* иметь представление о вероятности и случайности на игровых примерах;
* иметь первоначальное представление о материальных и информационных моделях, иметь опыт построения материальных (из конструкторов) и информационных (с помощью компьютерной среды) моделей объектов и процессов окружающей действительности.

В области информационных технологий и средств информатизации учащиеся должны, используя средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в различных сферах образовательного процесса:

* соблюдать требования безопасности, гигиены и эргономики в работе со средствами ИКТ;
* уметь пользоваться на начальном уровне стандартным графическим интерфейсом компьютера;
* уметь пользоваться типовым оборудованием ИКТ (сканер, цифровая камера, магнитофон, принтер, мультимедийный проектор) при помощи учителя;
* вводить с клавиатуры текст на родном языке вслепую; искать и находить информационные объекты в предложенных учителем массивах текстовой, визуальной и звуковой информации, накопленной в книгах и атласах, словарях и справочниках;
* уметь искать сведения, пользуясь информационными ресурсами библиотек, Интернета;
* наблюдать, регистрировать, фиксировать, измерять и описывать любые поддающиеся этому объекты и процессы под непосредственным руководством учителя;
* непосредственно воспринимать, интерпретировать (в том числе в действиях), отбирать и оценивать информационные объекты, прежде всего отражающие ближайшее окружение детей, и выявлять простейшие связи между ними, их внутреннюю структуру;
* самостоятельно проверять соответствие результата выполнения задачи поставленному условию;
* строить информационные и материальные объекты по инструкции и собственному замыслу;
* использовать современные средства личной коммуникации от записок и эскизных рисунков до оперативного пользования телефоном и выступления с докладом, поддержанным экранной демонстрацией изображений и текстовых тезисов;
* управлять путем задания команд и их простейших комбинаций поведением экранных и вещественных подвижных объектов.
* Составлять простейшие программы управления ими;
* участвовать в коллективном обсуждении и совместной деятельности, понимать и строго соблюдать установленные правила игры;
* иметь начальные навыки владения стандартными массовыми средствами работы с информационными объектами (текст/ гипертекст, звук, фотография, рисунок, чертеж, видеозапись, мультипликация), создавать и редактировать их с помощью стандартных средств ИКТ;
* уметь использовать информационные технологии, в том числе мультимедиа- проектор, при подготовке и проведении выступлений;
* знать об особенностях восприятия и обработки информации человеком, уметь пользоваться простейшими технологиями человеческого понимания и запоминания информации;
* знать и уметь использовать правила защиты информации от возможного проникновения вирусов.

В области социальной информатики учащиеся должны иметь представление о:

* роли информатики и информационных технологий в развитии современной цивилизации;
* этических и моральных нормах работы с информационными объектами; o необходимости самоограничения человека, живущего в условиях избытка информации

**Особенности, предпочтительные методы обучения:** проблемно-поисковые методы, фронтальная беседа, самостоятельная работа с учебником, методы обобщения и систематизации: словесные, наглядные, игровые, практические.

**Образовательные технологии**

* Технология личностно-ориентированного обучения
* Коллективные и групповые способы обучения
* Технология проблемного обучения
* Поисковые модели обучения
* Игровые технологии
* Компьютерные (информационные) технологии

**Механизмы формирования ключевых компетенций обучающихся:**

|  |  |
| --- | --- |
| Ключевая компетенция | Целевой ориентир школы в уровне сформированности ключевых компетенций учащихся |
| Общекультурная компетенция | Способность и готовность:  - извлекать пользу из опыта;  - организовывать взаимосвязь и упорядочивание своих знаний |
| Социально-трудовая компетенция | Способность и готовность:  - включаться в социально-значимую деятельность;  - организовать свою работу |
| Коммуникативная компетенция | Усвоение основ коммуникативной культуры личности:  - умение высказывать и отстаивать свою точку зрения;  - овладение навыками неконфликтного общения |
| Ключевая компетенция | Целевой ориентир школы в уровне сформированности ключевых компетенций учащихся |
| Компетенция в сфере личностного определения | Способность и готовность:  - уметь противостоять неуверенности и сложности;  - занимать личную позицию в дискуссиях и выковывать сове собственное мнение |

|  |  |
| --- | --- |
| **Виды контроля:**   * вводный * текущий * тематический | **Формы контроля:**   * фронтальный опрос * индивидуальный опрос * самостоятельные работы * контрольные работы * обобщение в игровой форме |

**Перечень учебно-методического обеспечения**

Данная рабочая программа ориентирована на ***использование*** следующего ***учебно-методического комплекта:***

**Для учащихся:**

* Информатика. 4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений./ А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко. - 3-е изд. – М.: Просвещение, Институт новых технологий, 2013. – 104 с.: ил.
* Информатика. 4 класс. Рабочая тетрадь. Часть 3 / А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко. Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. 3-е изд. – М.: Просвещение, Институт новых технологий, 2013. – 48 с.: ил.
* Информатика. 4 класс. Тетрадь проектов. Часть 3 / А.Л.Семенов, Т.А.Рудченко Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. 3-е изд. – М.: Просвещение, Институт новых технологий, 2013. – 12 с.: ил.

**Для учителя:**

* Информатика. Рабочие программы. 1–4 классы / А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко.– М.: Просвещение, 2013. – 50 с.
* <http://www/learning.9151394.ru>
* <http://school-informatica.ru>

**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.

**Календарно – тематическое планирование**

Уроков: 34 ч

Класс: 4. Учитель: Монгуш С.С.

Количество часов

Всего: 34 ч.; в неделю: 1 ч.

Плановых контрольных уроков: 2

Планирование составлено на основе авторской программы Т.А. Рудченко (серия «Перспектива») - Рудченко Т.А. Информатика. Сборник рабочих программ 1-4 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов; М.: Просвещение, 2011.

КТП составила \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Монгуш С.С./

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела и темы урока** | **Кол-во часов** | **Планируемая дата проведения** | **Фактическая дата проведения** |
| 1 | ТБ в кабинете информатики.  Проект «Турниры и соревнования» | 1 | 01.09-06.09 |  |
| 2 | Игра. Круговой турнир. Игра «Крестики-нолики» | 1 | 08.09-13.09 |  |
| 3-4 | Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры. | 2 | 15.09-27.09 |  |
| 5-6 | Игра «Камешки» | 2 | 29.09-11.10 |  |
| 7 | Игра «Ползунок» | 1 | 13.10-18.10 |  |
| 8 | Игра «Сим» | 1 | 20.10-25.10 |  |
| 9 | Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции. | 1 | 27.10-01.11 |  |
| 10-11 | Выигрышные стратегии в игре «Камешки» | 2 | 10.11-22.11 |  |
| 12 | Дерево игры | 1 | 24.11-29.11 |  |
| 13 | Исследуем позиции на дереве игры | 1 | 01.12-06.12 |  |
| 14 | Проект «Стратегия победы» | 1 | 08.12-13.12 |  |
| 15 | Решение задач. | 1 | 15.12-20.12 |  |
| 16 | Контрольная работа 1 | 1 | 22.12-27.12 |  |
| 17 | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач | 1 | 12.01-17.01 |  |
| 18-19 | Дерево вычислений | 2 | 19.01-31.01 |  |
| 20-21 | Робик. Цепочка выполнения программы. | 2 | 02.02-14.02 |  |
| 22-23 | Дерево выполнения программы | 2 | 16.02-28.02 |  |
| 24-25 | Проект «Наша сказка» | 2 | 02.03-14.03 |  |
| 26 | Дерево всех вариантов | 1 | 16.03-21.03 |  |
| 27 | Лингвистические задачи | 1 | 23.03-28.03 |  |
| 28 | Шифрование | 1 | 06.04-11.04 |  |
| 29-30 | Решение задач. | 2 | 13.04-25.04 |  |
| 31 | Контрольная работа №2 | 1 | 27.04-02.05 |  |
| 32-33 | Проект «Дневник наблюдения за погодой». | 2 | 04.05-16.05 |  |
| 34 | Итоговое повторение курса информатики в начальной школе. | 1 | 18.05.-23.05 |  |

# Материально-техническое обеспечение учебного процесса

**Литература:**

1. Информатика. 1-4 класс. Рабочие программы. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение: Институт новых технологий, 2011.
2. Информатика. 4 класс. Тетрадь для проектов. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение: Институт новых технологий, 2014.
3. Информатика. 4 класс. Учебник для общеобраз. учреждений/Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение: Институт новых технологий, 2014.-104с.
4. Информатика. 4 класс. Рабочая тетрадь. Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение: Институт новых технологий, 2014.
5. <http://www/learning.9151394.ru>
6. <http://school-informatica.ru>

**Технические средства обучения**

1. Рабочее место ученика (ноутбук, мышь, наушник, планшет).
2. Проектор.
3. Колонки.

**Программные средства обучения**

1. Программа «ПервоЛого".
2. Приложения ОС Windows.
3. Программа «Мир информатики»
4. Программа «Scratch».

**Интернет- ресурсы:**

1. [www.fipi.ru](http://www.fipi.ru)
2. [www.kpolakov.narod.ru](http://www.kpolakov.narod.ru)
3. <http://pedsovet.su>
4. <http://planeta.tspu.ru>
5. [www.1september.ru](http://www.1september.ru)
6. [http://www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net/)
7. [http://www.uroki.net](http://www.uroki.net/)
8. [http://www.edu.rin.ru](http://www.edu.rin.ru/)
9. [http://www.scholl-collection.ru](http://www.scholl-collection.ru/)