

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Калининградской области
Комитет по образованию администрации городского округа
"Город Калининград"
МАОУ СОШ № 50

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете

Протокол №1 от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ СОШ № 50

Батурина Т.С.

Приказ №196 от «30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика»

для обучающихся 1 классов

Составитель: Павлова Марина Александровна,
учитель начальных классов

Калининград 2024 г.

Оглавление

<u>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</u>	Ошибка! Закладка не определена.
<u>ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА</u>	4
<u>СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА</u>	5
<u>ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ</u>	7

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также основной образовательной программой начального общего образования.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывались разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п. Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования — сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. В соответствии со Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трёх групп: личностных, метапредметных и предметных. Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики учебного предмета особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности. Многие составляющие ИКТ компетентности входят и в структуру комплекса универсальных учебных действий. Таким образом, часть предметных результатов образования в курсе информатики входят в структуру метапредметных, т.е. становятся непосредственной целью обучения и отражаются в содержании изучаемого материала. При этом в содержании курса информатики для начальной школы значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер. В результате удельный вес метапредметной части содержания курса начальной школы оказывается довольно большим (гораздо больше, чем у любого другого курса в начальной школе). Поэтому курс информатики в начальной школе имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем всего начального образования в части формирования ИКТ компетентности и универсальных учебных действий.

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.

Важная цель данного курса в формировании у учащихся *информационной культуры*, многие элементы которой должны войти именно в начальное образование. Информационная культура – это система общих знаний, представлений, взглядов, установок, стереотипов поведения, позволяющих человеку правильно строить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом. Это понятие находится в ряду таких понятий, как художественная культура, культура поведения и т. п. К информационной культуре относится умение пользоваться источниками информации – справочниками, словарями, энциклопедиями, расписанием поездов и программой телевизионных передач и др. К ней же можно отнести и умение вести телефонный разговор, и умение смотреть (и не смотреть) телевизор, и умение записать свой адрес и вести записную книжку.

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.

МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования учебный предмет «Информатика» входит в предметную область «Математика и информатика». Содержание предмета «Информатика» структурировано как система тематических модулей и входит в учебный план 1 класса программы начального общего образования в объёме одного учебного часа в неделю. На изучение информатики в 1 классе отводится 1 час в неделю, всего 33 часа.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

I. Правила игры

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. Правила работы с компьютерными составляющими курса: работа с собственным портфолио на сайте, с компьютерными уроками.

II. 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, по-разному определяемое на разных видах объектов: фигурках, буквах и цифрах, бусинах). Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклеи в окно. Совокупность объектов, в которой все объекты разные (нет двух одинаковых). Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне.

III. 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 / предыдущий, идти раньше / идти позже, второй перед, третий после* и т. п. Понятия *перед каждой* и *после каждой* для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.

IV. Мешок

Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества. Одинаковые и разные мешки. Мешок бусин цепочки. Перебор элементов мешка (понятия *все / каждый*). Понятия *есть / нет / всего в мешке*. Классификация объектов по одному и по двум признакам. Одномерная и двумерная таблица для мешка. Операция склеивания мешков цепочек (декартово произведение).

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

Создание условий для формирования следующих умений:

- положительно относиться к учению;
- проявлять интерес к содержанию предмета информатика;
- принимать одноклассников, помогать им, отзываться на помощь от взрослого и детей;
- чувствовать уверенность в себе, верить в свои возможности;
- самостоятельно определять и объяснять свои чувства и ощущения, возникающие в результате наблюдения, рассуждения, обсуждения, самые простые и общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- с помощью учителя планировать предстоящую практическую деятельность;
- под контролем учителя выполнять предлагаемые задания.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- с помощью учителя учиться определять и формулировать цель деятельности на уроке;
- учиться проговаривать последовательность действий на уроке;
- учиться высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией учебника;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке.

Познавательные универсальные учебные действия:

- с помощью учителя анализировать предлагаемое задание, отличать новое от уже известного;
- ориентироваться в материале на страницах учебника;
- находить ответы на предлагаемые вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке; пользоваться памятками;
- делать выводы о результате совместной работы всего класса;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- учиться слушать и слышать учителя и одноклассников, совместно обсуждать предложенную или выявленную проблему.

Предметные результаты (по разделам)

1. ИКТ-компетентность.

Учащиеся должны знать:

- знать и понимать правила работы на обычном и на проектном уроке;
- иметь представление об условии задачи как системе ограничений;
- иметь представление о необходимости самостоятельной проверки правильности своего решения.

Учащиеся должны уметь:

- правильно работать с учебником (листами определений и задачами), тетрадь, а также с материалами к проектам.

2. Базисные объекты и их свойства.

Учащиеся должны знать:

- иметь представление о свойствах базисных объектов.

Учащиеся должны уметь:

- искать одинаковые объекты, в том числе в большом массиве;
- строить совокупность заданной мощности, в которой все объекты разные (бусины, буквы, цифры и др.)
- правильно выполнять все допустимые действия с базисными объектами (обведи, соедини, пометь галочкой и пр.);
- проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для объектов совокупности (мощностью до 25 объектов).

- в компьютерных задачах: сравнивать объекты наложением; при помощи сравнения наложением находить пару одинаковых, наименьшую, наибольшую фигурку по указанному параметру.

3. Цепочка.

Учащиеся должны знать:

- иметь представление о цепочке как о конечной последовательности элементов;
- знать все понятия, относящиеся к общему и частичному порядку объектов в цепочке;
- иметь представление о длине цепочки и о цепочке цепочек;
- иметь представление об индуктивном построении цепочки;
- иметь представление о процессе шифрования и дешифрования конечных цепочек небольшой длины (слов).

Учащиеся должны уметь:

- строить и достраивать цепочку по системе условий;
- выделять одинаковые и разные цепочки из набора;
- выполнять операцию склеивания цепочек, строить и достраивать склеиваемые цепочки по заданному результату склеивания;
- оперировать порядковыми числительными, а также понятиями: *последний, предпоследний, третий с конца* и т. п., *второй после, третий перед* и т. п.;
- оперировать понятиями: *следующий / предыдущий, идти раньше / идти позже;*
- оперировать понятиями: *после каждой бусины, перед каждой бусиной;*
- строить цепочки по индуктивному описанию;
- строить цепочку по мешку ее бусин и заданным свойствам;
- шифровать и дешифровать слова с опорой на таблицу шифрования;
- в компьютерных задачах: решать задачи по построению цепочки при помощи инструментов «цепочка» и «лапка» и библиотеки бусин.

4. Мешок.

Учащиеся должны знать:

- иметь представление о мешке как неупорядоченной совокупности элементов;
- знать основные понятия, относящиеся к структуре мешка: *есть в мешке, нет в мешке, есть три бусины, всего три бусины* и пр.;
- иметь представление о мешке бусин цепочки;
- иметь представление о классификации объектов по 1–2 признакам.

Учащиеся должны уметь:

- организовывать полный перебор объектов (мешка);
- оперировать понятиями *все / каждый, есть / нет / всего в мешке;*
- строить и достраивать мешок по системе условий;
- проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности мешков (мощностью до 8 мешков).
- выделять из набора одинаковые и разные мешки;
- использовать и строить одномерные и двумерные таблицы для мешка;
- выполнять операцию склеивания двух мешков цепочек, строить и достраивать склеиваемые мешки цепочек по заданному результату склеивания;
- сортировать объекты по одному и двум признакам;
- строить мешок бусин цепочки;
- в компьютерных задачах: решать задачи на построение мешка при помощи инструмента «лапка» и библиотеки бусин.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
Модуль 1. Области								
1.1.	Раскрась как хочешь.	1	0	1		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 фиксированным цветом.	практическая работа	https://prosv.ru/_data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550 http://www.int-edu.ru/ Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов http://school-collection.edu.ru
1.2.	Правило раскрашивания.	1	0	1		Понимать то, какими цветами будем работать в компьютерных задачах	практическая работа	Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2
1.3.	Цвет.	1	0	1		Работать по правилам игры: выделять на картинке области. Раскрашивать области фиксированным цветом	практическая работа	Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
1.4.	Области.	1	0	1		Сравнивать фигурки по различным признакам. Работать по правилам игры: выполнять действия «соедини», «обведи». Соединять две одинаковые фигурки.	практическая работа	

						Обводить (выделять) две или несколько одинаковых фигурок. Раскрашивать области фигурок так, чтобы фигурки стали одинаковыми.		
Итого по модулю 1		4						
Модуль 2. Цепочка								
2.1.	Цепочка: бусины в цепочке	1	0	1		Работать в компьютерной среде: осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Работать в стандартном графическом редакторе. Изготавливать открытку с помощью основных инструментов графического редактора и набора готовых элементов	практическая работа	https://prosv.ru/data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550 http://www.int-edu.ru/ Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов http://school-collection.edu.ru
2.2.	Цепочка: следующий и предыдущий	1	0	1		Осваивать вместимость посуды и как её измерить. Выполнять инструкции по переливанию воды	практическая работа	Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2
2.3.	Проект «Вырезаем бусины»	1	0	1		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек.	практическая работа	Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
2.4	Раньше, позже	1	0	1		Выделять утверждения, которые не имеют смысла для данного объекта. Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия <i>раньше/позже</i> , в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений. Именовывать объекты, использовать имена для указания	практическая работа	

						объектов. Строить логически грамотные рассуждения, утверждения, включающие имена и понятия <i>раньше/позже</i> , в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений. Знакомство с латинским алфавитом		
2.5	Числовая линейка	1	0	1		Осваивать знаково-символическую систему русского языка – анализировать систему букв и знаков русского языка (знаков препинания). Искать информацию в словарях. Искать в учебном словаре определённое слово, слово по описанию, слова на некоторую букву. Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число букв и знаков в тексте с использованием формального алгоритма	практическая работа	
2.6	Одинаковые и разные цепочки	1	0	1		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Выделять, достраивать, строить цепочку по описанию, содержащему понятия частичного порядка: <i>второй после, третий перед, пятый с конца</i> и пр. Строить логически грамотные рассуждения, утверждения, включающие понятия частичного порядка, в том числе избегая ситуаций бессмысленности утверждений	практическая работа	

Итого по модулю 2		6						
Модуль 3. Мешок								
3.1.	Соединяем линией	1	0	1		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.	практическая работа	https://prosv.ru/data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550 http://www.int-edu.ru/ Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов http://school-collection.edu.ru
3.2.	Обводим	1	0	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 фигурок. Применять общие информационные методы для решения задачи (использовать метод разбиения задачи на подзадачи). Классифицировать предметы по одному, двум и более признакам. Использовать трафареты для классификации по двум признакам	практическая работа	Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2 Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
3.3	Бусины	1	0	1		Работать по правилам игры: выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне». Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок	практическая работа	

						или бусин. Рисовать (строить) в окне бусину по описанию.	
3.4	Проект «Разделяй и властвуй», часть 1	1	0	1		Осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта из готовых частей).	практическая работа
3.5	Вырезаем и наклеиваем	1	0	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.	практическая работа
3.6	Сравниваем фигурки наложением	1	0	1		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, работать по алгоритму. Считать число областей картинки, используя формальный алгоритм	практическая работа
3.7	Рисуем в окне	1	0	1		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек.	практическая работа
3.8	Помечаем галочкой	1	0	1		Строить логически грамотные рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи. Определять истинность утверждений о цепочках и их элементах. Выделять, достраивать, строить цепочку соответствующую набору утверждений и их значениям	практическая работа

						истинности, в том числе утверждений, содержащих понятия <i>есть/нет, следующий, предыдущий, одинаковые цепочки, разные цепочки.</i>			
Итого по модулю 3		8							
Модуль 4. Основы логики высказываний									
4.1.	Одинаковые (такая же). Разные	1	0	1		Осуществлять сравнение и классификацию бусин по форме и цвету. Выделять бусину из набора по описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин	практическая работа	https://prosv.ru/data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550 http://www.int-edu.ru/	
4.2.	Одинаковые и разные бусины	1	0	1		Работать по правилам игры: выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне». Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисовать (строить) в окне бусину по описанию.	практическая работа	http://www.int-edu.ru/ Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов http://school-collection.edu.ru Институт новых технологий образования.	

4.3	Все, каждый	1	0	1		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. Строить логически грамотные рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи. Определять истинность утверждений о цепочках и их элементах. Выделять, достраивать, строить цепочку соответствующую набору утверждений и их значениям истинности, в том числе утверждений, содержащих понятия <i>есть/нет, следующий, предыдущий, одинаковые цепочки, разные цепочки</i> . Выделять из набора две или несколько одинаковых цепочек. Достраивать цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными)	практическая работа	Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2 Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
4.4	Контрольная работа 1	1	1	0		контрольная работа		
4.5	Мешок. Пустой мешок. Есть, нет	1	0	1		практическая работа		
4.6	Одинаковые и разные мешки	1	0	1		практическая работа		

Итого по модулю 4		6						
Модуль 5. Язык								
5.1.	Проект «Фантастический зверь»	1	0	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.	практическая работа	https://prosv.ru/_data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550
5.2.	Русские буквы и цифры	1	0	1			практическая работа	http://www.int-edu.ru/ Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов http://school-collection.edu.ru Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2 Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
Итого по модулю 5		2						
Модуль 6. Математическое представление информации								
6.1.	Таблица для мешка (одномерная)	2	0	2		Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде мешков и	практическая работа	https://prosv.ru/_data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-

						таблиц. Выделять, достраивать и строить мешок по описанию, содержащему понятия <i>есть, нет, всего</i> , в том числе понятие <i>пустой мешок</i> . Выделять в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки. Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. Строить мешок по его одномерной таблице.		001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550 http://www.int-edu.ru/ Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов http://school-collection.edu.ru Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2 Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
Итого по модулю 6		2						
Модуль 7. Решение практических задач								
7.1	Выравнивание, решение дополнительных и трудных задач	2	0	2		Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др.	практическая работа	https://prosv.ru/_data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=14ebi3qr9s58582550 http://www.int-edu.ru/
7.2	Решение задач	1	0	1		Искать два одинаковых мешка в большом наборе мешков: представлять информацию о составе мешков в виде	практическая работа	Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов

7.3	Контрольная работа 2	1	1	0		сводной таблицы, обмениваться информацией о составе мешков, искать одинаковые столбцы в таблице, используя общие методы решения информационных задач (в частности, метод разбиения задачи на подзадачи)	контрольная работа	http://school-collection.edu.ru Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2 Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240
7.4	Решение проектных задач	1	0	1			практическая работа	
Итого по модулю 7		5						
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	2	31				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

	Тема урока	Количество часов	Дата изучения	Виды, формы контроля
--	------------	------------------	---------------	----------------------

№ п/п		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Раскрась как хочешь	1	0	1		практическая работа
2.	Правило раскрашивания	1	0	1		практическая работа
3.	Цвет	1	0	1		практическая работа
4.	Области	1	0	1		практическая работа
5.	Соединяем линией	1	0	1		практическая работа
6.	Одинаковые (такая же). Разные	1	0	1		практическая работа
7.	Обводим	1	0	1		практическая работа
8.	Бусины	1	0	1		практическая работа
9.	Одинаковые и разные бусины	1	0	1		практическая работа
10.	Проект «Разделяй и властвуй», 1 часть	1	0	1		практическая работа
11.	Вырезаем и наклеиваем	1	0	1		практическая работа
12.	Сравниваем фигурки наложением	1	0	1		практическая работа
13.	Рисуем в окне	1	0	1		практическая работа
14.	Все, каждый	1	0	1		практическая работа
15.	Помечаем галочкой	1	0	1		практическая работа
16.	Контрольная работа 1	1	1	0		контрольная работа
17.	Выравнивание, решение дополнительных и трудных задач	1	0	1		практическая работа
18.	Проект «Фантастический зверь»	1	0	1		практическая работа

19.	Русские буквы и цифры	1	0	1		практическая работа
20.	Цепочка: бусины в цепочке	1	0	1		практическая работа
21.	Цепочка: следующий и предыдущий	1	0	1		практическая работа
22.	Проект «Вырезаем бусины»	1	0	1		практическая работа
23.	Раньше, позже	1	0	1		практическая работа
24.	Числовая линейка	1	0	1		практическая работа
25.	Одинаковые и разные цепочки	1	0	1		практическая работа
26.	Мешок. Пустой мешок. Есть, нет	1	0	1		практическая работа
27.	Одинаковые и разные мешки	1	0	1		практическая работа
28.	Таблица для мешка (одномерная)	1	0	1		практическая работа
29.	Таблица для мешка (одномерная)	1	0	1		практическая работа
30.	Решение задач	1	0	1		практическая работа
31.	Контрольная работа 2	1	1	0		контрольная работа
32.	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач	1	0	1		практическая работа
33.	Решение проектных задач	1	0	1		практическая работа
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	2	31		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Учебник для 1 класса Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. / Под ред. Семёнова А.Л. «Информатика», изд-во «Просвещение»

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Учебник для 1 класса Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. / Под ред. Семёнова А.Л. «Информатика», изд-во «Просвещение»
2. Книги для учителя для 1 класса Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. / Под ред. Семёнова
3. Рабочая тетрадь 1 класса Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. / Под ред. Семёнова
4. Тетрадь проектов 1 класса Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. / Под ред. Семёнова

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТ

1. <http://www.int-edu.ru/>
2. Компьютерная составляющая: www.scholl.informatica.ru
3. https://prosv.ru/_data/assistance/26/22922bc1-ddf2-11e0-acba-001018890642.pdf?ysclid=l4ebi3qr9s58582550
<http://www.int-edu.ru/>
4. Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов <http://school-collection.edu.ru>
5. Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. <http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2>
6. Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика <http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240>

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

1. Мультимедийный проектор и экран
2. Учитель должен иметь на уроке компьютерное рабочее место.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

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