



Начальное общее образование

Рабочая программа

по технологии
(модуль «Информатика»)

2 класс

*Программа составлена на основе
Федерального государственного образовательного стандарта
Основного общего образования 2021 г.*

Москва

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Технология ввода информации в компьютер с помощью различных устройств.
2. Создание простейших презентаций.
3. Технология анимации.
4. Поиск информации. Интернет как источник информации.
5. Технология создания QR-кодов.
6. Технология набора текста на различных компьютерных устройствах.
7. Компьютерная графика.
8. Линейные алгоритмы.
9. Логические рассуждения.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Обучающиеся должны сформировать следующие умения:

- соблюдать правила безопасности;
- организовывать рабочее место;
- различать и применять цифровые устройства и оборудование;
- использовать сеть Интернет;
- создавать, хранить и обрабатывать графические, текстовые, звуковые и видеофайлы;
- создавать проекты, используя графические, текстовые и мультимедийные редакторы;
- презентовать готовый проект с использованием средств ИКТ;
- выстраивать последовательность действий;
- выделять признаки предметов
- разбивать предметы на группы
- отличать истинные высказывания от ложных
- строить графы

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 час в неделю, всего — 34 часа, 1 час — резервное время.

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание
Раздел 1. Практические навыки использования компьютерных устройств (25 часов).	
<p>Тема 1. Технология ввода информации в компьютер с помощью различных устройств. 2 часа.</p>	<p>Навыки использования различных устройств ввода информации в стационарное и мобильное компьютерное устройство.</p>
<p>Тема 2. Создание простейших презентаций. 5 часов.</p>	<p>Создание и редактирование презентаций с использованием текстовой и графической информации на стационарных и мобильных компьютерных устройствах.</p>
<p>Тема 3. Технология анимации. 5 часов.</p>	<p>Создание и редактирование анимационных фильмов на стационарных и мобильных компьютерных устройствах.</p>
<p>Тема 4. Поиск информации. Интернет как источник информации. 5 часов.</p>	<p>Поиск текстовой и графической информации в сети Интернет с помощью текстовых, устных и графических запросов.</p>
<p>Тема 5. Технология создания QR-кодов. 2 часа.</p>	<p>QR-коды. Назначение и применение. Создание QR-кодов.</p>
<p>Тема 6. Технология набора текста на различных компьютерных устройствах. 3 часа.</p>	<p>Текстовые редакторы. Набор и сохранение текста на стационарных и мобильных компьютерных устройствах.</p>
<p>Тема 7. Компьютерная графика. 3 часа.</p>	<p>Графические редакторы. Создание и сохранение простых графических изображений.</p>
Раздел 2. Теоретические основы информатики (9 часов).	
<p>Тема 8. Линейные алгоритмы. 3 часа.</p>	<p>Последовательность действий. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.</p>
<p>Тема 9. Логические рассуждения. 6 часов.</p>	<p>Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Построение отрицания простых высказываний.</p>
<p>Резерв 1 час.</p>	

Электронные (цифровые) образовательные ресурсы

Тема	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Тема 1. Технология ввода информации в компьютер с помощью различных устройств.	https://uchebnik.mos.ru/app_player/282870
Тема 2. Создание простейших презентаций.	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomic_objects/8927145?menuReferrer=catalogue
Тема 3. Технология анимации.	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomic_objects/10133450?menuReferrer=catalogue
Тема 4. Поиск информации в сети Интернет.	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomic_objects/7124558?menuReferrer=catalogue
Тема 5. Технология создания QR-кодов	Что такое QR-коды и как их сканировать Лаборатория Касперского (kaspersky.ru)
Тема 6. Технология набора текста на различных компьютерных устройствах.	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomic_objects/370172?menuReferrer=catalogue
Тема 7. Компьютерная графика.	10 лучших программ для рисования на ПК (amssoft.ru)
Тема 8. Линейные алгоритмы.	Художник: Последовательность #1 Курс 2 - Code.org
Тема 9. Логические рассуждения.	Пчела: Условные команды #1 Курс 3 - Code.org