

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Кировской области
Администрация города Кирова
МБОУ СОШ №25 г. Киров

РАССМОТРЕНО
методическим
объединением учителей
начальных классов

СОГЛАСОВАНО
заместителем директора
по учебно-воспитательной
работе

УТВЕРЖДЕНО
Директором школы

Репьёва Т.В.
Протокол №1 от «2»
сентября 2024 г.

Шиловская Н.С.
Протокол №1 от «2»
сентября 2024 г.

Симакова С.Б.
Приказ №263 от «2»
сентября 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
(ID 354719)

учебного предмета «Информатика»
для обучающихся 1-4 классов

г. Киров, 2024-2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Информатика» для 1-4 классов – это методически проработанный пропедевтический развивающий курс, опирающийся на принципы системности, гуманизации, междисциплинарной интеграции, дифференциации, дополнительной мотивации через игру.

Изучение учебного предмета «Информатика» в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Основной целью изучения предмета «Информатика» в начальной школе является формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты, которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса.

Цель программы:

- создание оптимальных условий для продуктивного взаимодействия детей с компьютером, для формирования устойчивого интереса к компьютеру, как помощнику в учебной и во внеучебной деятельности;

- стимулирование развития духовно-нравственной личности с активной жизненной позицией и творческим потенциалом, способной к самосовершенствованию и гармоничному взаимодействию с другими людьми;

- формирование навыков исследовательской деятельности;

- создание условий для нравственного развития личности;

- содействие процессам самопознания и саморазвития личности;

- развитие специальных и творческих способностей у обучающихся.

В основу программы положен приоритет интеллектуального развития младших школьников перед другими задачами обучения. Программа ориентирована на формирование понятий информации и информационного процесса, представлений об информационной картине мира, о значении информации, информационных технологий в обществе, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами, основными практическими приемами работы в среде Windows, со стандартными приложениями Windows для вычислений, редактирования текста, создания графических изображений.

Общее число часов, рекомендованных для изучения учебного предмета «Информатика» – 135 часов: в 1 классе – 33 часа (1 час в неделю), во 2 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 3 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 4 классе – 34 часа (1 час в неделю). Программа учебного курса реализуется в 1- 4 классах за счет часов части, формируемой участниками образовательных отношений.

СОДЕЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1 класс

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.

Вводный раздел. Компьютерная грамотность

Что умеет делать компьютер? Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Из чего состоит компьютер? Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».

Формальное описание предметов

Выделение существенных признаков предмета. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Понятие множества. Вложенность и пересечение множеств.

Введение в логику

Упражнения на развитие внимания. Решение логических задач. Логика и конструирование. Симметрия. Пропедевтика отрицания. Закономерность в ряду предметов или чисел. Выявление причинно-следственных связей.

2 класс

Введение в логику

Что такое информация? Информация как сведения об окружающем нас мире. Восприятие информации человеком. Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая). Источники, приёмники информации, канал связи. Информация как необходимый элемент общения. Средства общения.

Пространственные представления, ориентация в пространстве, знакомство с «курсором», знакомство с понятиями: «множество», «симметрия», «логические концовки», «массив». На занятиях решаются логические задачи по математике и русскому языку.

Знакомство с компьютером. Устройство. Возможности

Компьютер и информация. Компьютер и человек. Знакомство с компьютером. Начинаем работать на компьютере. Что умеет компьютер. Подготовка компьютера к работе.

Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора.

Работа с графической информацией

Графический редактор Paint. Рисование от руки. Геометрические фигуры. Текстовые надписи на рисунке.

3 класс

Понятие информации. Виды работы с информацией

Техника безопасности при работе на компьютере. Что такое информация? Виды информации. Способы передачи информации. Способы получения информации. Свойства информации. Передача информации. Хранение информации. Организация хранения информации. Базы знаний. Кодирование

и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм. Решение задач с неполной информацией. Ведение в формальную логику.

Документ и способы его создания

Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа. Создание графического документа.

Алгоритмы. Свойства и способы записи

Понятие команды, алгоритма. Алгоритмизация и программирование. Алгоритмы. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритмов. Линейный алгоритм. Циклический алгоритм. Алгоритм с ветвлением.

4 класс

Информация и информационные модели

Правила поведения в компьютерном классе. Понятие «информация», свойства информации. Базы знаний. Информационные модели. Кодирование и декодирование информации.

Работа с презентациями

Понятие презентации и слайдов. Сохранение презентации. Технология работы с графической информацией в мастере презентаций. Создание изображений в векторном графическом редакторе. Добавление текста к рисунку. Отражение изображений. Создание слайд-шоу.

Алгоритмы и исполнители

Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы в математике. Алгоритмы и русский язык. Способы записи алгоритмов. Счет по блок-схемам. Игра «Фокусы с числами». Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Пропедевтика понятия цикла, пропедевтика вложенных циклов. Исполнитель «Колобок» на линейке. Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет». Алгоритмы работы на координатной плоскости.

Информационная деятельность. Поиск информации в Интернете

Компьютерные сети. Понятия Интернет, гиперссылки, веб-страницы. Знакомство с WWW. Путешествие по Интернету. Поиск в Интернете. Безопасность в Интернете.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение информатики на уровне начального общего образования направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

1 класс

Личностные результаты

Личностные результаты освоения программы начального общего образования должны отражать готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

- становление ценностного отношения к своей Родине;
- осознание своей этнокультурной и гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- уважение к своему и другим народам;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

- признание индивидуальности каждого человека;
- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

Эстетического воспитания:

- уважительное отношение и интерес к художественной культуре,
- восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

- бережное отношение к природе; □ неприятие действий, приносящих ей вред.

Ценности научного познания:

- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты

Овладение универсальными учебными познавательными действиями:

1) базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать свое мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий; 2) самоконтроль: устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности; корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты

В результате изучения учебного предмета «Информатика» обучающиеся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);

- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
- узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;
- узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств
- (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Обучающиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить

простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";

- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Обучающиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации:
- книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс (33 часа)

№	Название раздела	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Вводный раздел. Компьютерная грамотность	10		1	https://uchi.ru/
2.	Формальное описание предметов	9		1	https://uchi.ru/
3.	Введение в логику	12		1	https://uchi.ru/
4.	Повторение	1			
5.	Резерв часа	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33			

2 класс (34 часа)

№	Название раздела	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Введение в логику	20		1	https://uchi.ru/
2.	Знакомство с компьютером. Устройство. Возможности	5		1	https://uchi.ru/
3.	Работа с графической информацией	8		1	https://uchi.ru/
4.	Резерв часа	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

3 класс (34 часа)

№	Название раздела	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Понятие информации. Виды работы с информацией	15		1	https://uchi.ru/
2.	Документ и способы его создания	8		1	https://uchi.ru/
3.	Алгоритмы. Свойства и способы записи	10		1	https://uchi.ru/
4.	Резерв часа	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

4 класс (34 часа)

№	Название раздела	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Информация и информационные модели	2		1	https://uchi.ru/
2.	Работа с презентациями	6		1	https://uchi.ru/
3.	Алгоритмы и исполнители	19		1	https://uchi.ru/
4.	Информационная деятельность. Поиск информации в Интернете	6			
5.	Резерв часа	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс (33 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов				Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	Дата изучения	
1.	Что умеет делать компьютер?	1				
2.	Демонстрация возможностей персональных компьютеров.	1				
3.	Из чего состоит компьютер?	1				
4.	Развитие внимания.	1				
5.	Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.	1				
6.	Курсор.	1				
7.	Понятие и назначение курсора.	1				
8.	Управление мышью.	1				
9.	Клавиатура.	1				
10.	Упражнения из серии «Ловкие ручки»	1		1		
11.	Выделение существенных признаков предмета.	1				

12.	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.	1				
13.	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.	1				
14.	Поиск «лишнего» предмета в группе предметов.	1				
15.	Выявление закономерностей в расположении предметов.	1				
16.	Выявление закономерностей в расположении предметов.	1				
17.	Понятие множества.	1				
18.	Вложенность и пересечение множеств.	1				
19.	Вложенность и пересечение множеств.	1				
20.	Упражнения на развитие внимания.	1				
21.	Решение логических задач.	1				
22.	Решение логических задач.	1				
23.	Решение логических задач.	1				
24.	Логика и конструирование.	1		1		
25.	Логика и конструирование.	1				
26.	Симметрия.	1				
27.	Симметрия.	1				

28.	Пропедевтика отрицания.	1				
29.	Закономерность в ряду предметов или чисел.	1				
30.	Закономерность в ряду предметов или чисел.	1				
31.	Выявление причинно-следственных связей	1				
32.	Выполнение диагностических работ творческого характера	1		1		
33.	Резервный час	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33				

2 класс (34 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов				Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	Дата изучения	
1.	Что такое информация?	1				
2.	Информация как сведения об окружающем нас мире.	1				
3.	Восприятие информации человеком.	1				
4.	Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1				
5.	Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1				
6.	Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1				

7.	Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1				
8.	Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1				
9.	Источники, приёмники информации, канал связи.	1				
10	Источники, приёмники информации, канал связи.	1				
11	Источники, приёмники информации, канал связи.	1				
12	Источники, приёмники информации, канал связи.	1				
13	Информация как необходимый элемент общения.	1				
14	Средства общения.	1				
15	Пространственные представления, ориентация в пространстве, знакомство с «курсором», знакомство с понятиями: «множество»,	1				

	«симметрия», «логические концовки», «массив».					
16	Пространственные представления, ориентация в пространстве, знакомство с «курсором», знакомство с понятиями: «множество», «симметрия», «логические концовки», «массив».	1				
17	Пространственные представления, ориентация в пространстве, знакомство с «курсором», знакомство с понятиями: «множество», «симметрия», «логические концовки», «массив».	1				
18	Пространственные представления, ориентация в пространстве, знакомство с «курсором», знакомство с понятиями: «множество», «симметрия», «логические концовки», «массив».	1				
19	Решение логических задач	1		1		
20	Решение логических задач	1				

21	Компьютер и информация. Компьютер и человек.	1				
22	Знакомство с компьютером. Начинаем работать на компьютере. Что умеет компьютер.	1				
23	Подготовка компьютера к работе. Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации.	1				
24	Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора.	1				
25	Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора.	1				
26	Графический редактор Paint.	1		1		
27	Графический редактор Paint.	1				
28	Рисование от руки.	1				
29	Рисование от руки.	1				

30	Геометрические фигуры.	1				
31	Геометрические фигуры.	1				
32	Текстовые надписи на рисунке	1		1		
33	Текстовые надписи на рисунке	1				
34	Резервный урок	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34				

3 класс (34 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов				Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	Дата проведения	
1.	Техника безопасности при работе на компьютере.	1				
2.	Что такое информация? Виды информации.	1				
3.	Способы передачи информации.	1				
4.	Способы получения информации.	1				
5.	Свойства информации. Передача информации.	1				
6.	Хранение информации.	1				
7.	Организация хранения информации. Базы знаний.	1				
8.	Кодирование и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном	1				

	порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм.					
9.	Кодирование и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм.	1				
10	Кодирование и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм.	1				
11	Кодирование и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм.	1				
12	Решение задач с неполной информацией.	1		1		

13	Решение задач с неполной информацией.	1				
14	Решение задач с неполной информацией.	1				
15	Ведение в формальную логику	1				
16	Документ и его создание.	1				
17	Документ и его создание.	1				
18	Электронный документ и файл.	1				
19	Электронный документ и файл.	1				
20	Поиск документа.	1				
21	Поиск документа.	1				
22	Создание текстового документа.	1		1		
23	Создание текстового документа.	1				
24	Создание графического документа	1				
25	Создание графического документа	1				
26	Понятие команды, алгоритма.	1				
27	Алгоритмизация и программирование	1				
28	Алгоритмы. Свойства алгоритма.	1				
29	Способы записи алгоритмов.	1				

30	Способы записи алгоритмов.	1		1		
31	Линейный алгоритм.	1				
32	Циклический алгоритм.	1				
33	Алгоритм с ветвлением	1				
34	Резервный урок	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34				

4 класс (34 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов				Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	Дата проведения	
1.	Правила поведения в компьютерном классе. Понятие «информация», свойства информации. Базы знаний.	1				
2.	Информационные модели. Кодирование и декодирование информации.	1				
3.	Понятие презентации и слайдов.	1				
4.	Сохранение презентации.	1				
5.	Технология работы с графической информацией в мастере презентаций.	1				
6.	Создание изображений в векторном графическом редакторе.	1				
7.	Добавление текста к рисунку.	1				
8.	Отражение изображений. Создание слайд-шоу	1		1		
9.	Понятие алгоритма, исполнителя.	1				

10.	Примеры алгоритмов.	1				
11.	Линейные алгоритмы.	1				
12.	Алгоритмы в математике.	1				
13.	Алгоритмы в математике.	1				
14.	Алгоритмы в математике.	1				
15.	Алгоритмы и русский язык.	1				
16.	Алгоритмы и русский язык.	1				
17.	Алгоритмы и русский язык.	1				
18.	Способы записи алгоритмов.	1				
19.	Способы записи алгоритмов.	1				
20.	Счет по блок-схемам.	1				
21.	Игра «Фокусы с числами».	1		1		
22.	Алгоритмический язык стрелок.	1				
23.	Линейные алгоритмы.	1				
24.	Пропедевтика понятия цикла, пропедевтика вложенных циклов.	1				
25.	Понятие о координатной плоскости.	1				
26.	Понятие о координатной плоскости.	1				

27.	Игра-диктант «Расположи предмет».	1				
28.	Алгоритмы работы на координатной плоскости	1				
29.	Компьютерные сети.	1				
30.	Понятия Интернет, гиперссылки, веб-страницы.	1				
31.	Знакомство с WWW.	1				
32.	Путешествие по Интернету.	1				
33.	Поиск в Интернете. Безопасность в Интернете	1		1		
34.	Резервный урок	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34				

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика, 1 класс, в 2 ч. М.: Баласс
2. Горячев А.В., Волкова Т.О. Информатика, 2 класс М.: Баласс
3. Горячев А.В., Суворова Н.И. Информатика, 3 класс М.: Баласс
4. Горячев А.В., Суворова Н.И. Информатика, 4 класс М.: Баласс

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ**

<https://uchi.ru/>