

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Республики Ингушетия

Управление образования по г.Магас и г.Назрань

ГБОУ "СОШ № 15 г.Назрань"

РАССМОТРЕНО:

на заседании МО

Протокол № 1

от «28» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО:

зам. директора по УВР

Протокол № 1

от «28» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО:

директор ГБОУ

"СОШ № 15 г.Назрань"

_____ Евлоева Л.И.

Приказ № 3\1

от «29» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 3225904)

учебного предмета «Информатика»

для обучающихся 3-4 классов

г.Назрань, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе рабочей программы по учебному предмету «Информатика» для 3-4 классов составлена на основании примерной программы авторов Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов «Информатика 3-4 классы» (учебно-методический комплект «Школа России»), в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта начального общего образования; требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для начального общего образования. В ней учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени начального общего образования, учитываются межпредметные связи.

Целью изучения предмета «Информатика и ИКТ» в начальной школе является **приобретение обучающимися учебной ИКТ - компетентности**, что позволит сформировать у обучающихся предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающие продолжение образования в основной школе.

Основной задачей курса является подготовка обучающихся на уровне требований, предъявляемых образовательным стандартом начального общего образования по информатике и информационным технологиям.

Программа рассчитана на изучение предмета «Информатика» в 3-4 классах в общеобразовательных организациях общим объёмом **68 учебных** в том числе:

3 класс – 34 учебных часов (1 час в неделю);

4 класс – 34 учебных часов (1 час в неделю).

Выполнение учениками практических заданий на компьютере является важной составляющей урока информатики и ИКТ. Их цель может быть разной: формирование положительной мотивации и актуализация знаний; формирование умений, навыков и способностей; текущее оценивание учебных достижений учеников и т.п. Содержание всех практических работ должно быть подобрано так, чтобы продолжительность их выполнения соответствовала санитарно-гигиеническим нормам относительно продолжительности непрерывной работы за компьютером учеников этой возрастной категории.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Для обучающихся

1. Каждый обучающийся должен быть обеспечен учебником и рабочей тетрадью.
2. У каждого обучающегося должно быть два учебных места:
 - за партой, где ему будет удобно работать с учебником и тетрадью, слушать учителя, смотреть демонстрационный материал на экране, проецируемый с помощью проектора;
 - компьютерное рабочее место, оборудованное для обучающегося начальной школы.
3. К компьютеру обучающегося должны быть подсоединены наушники и микрофон.
4. У обучающегося должна иметься возможность работы в сети Интернет.
5. На компьютерах обучающегося должно быть установлено:
 - графический редактор;
 - «Калькулятор»;
 - текстовый редактор;
 - визуальная объектно-ориентированная среда программирования Scratch или ЛогоМиры;
 - редактор слайд-шоу;
 - ЭОР из Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.

Для учителя

1. Учитель должен иметь компьютерное рабочее место, оборудованное колонками, сканером, принтером.
2. Методические рекомендации к учебникам.
3. Класс должен быть укомплектован проектором и экраном. Учитель должен иметь доступ со своего компьютера к проектору.

ОРИЕНТИРОВОЧНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ УСПЕШНОГО ОБУЧЕНИЯ ПО ПРОГРАММЕ КУРСА

Операционная система	Windows, Linux
Растровый редактор	Paint
Простой текстовый редактор	Блокнот
Браузер	Internet Explorer, Opera, Chrome
Программа-архиватор	WinRar
Клавиатурный тренажер	Stamina
Офисное приложение	Microsoft Office 2007-2010, Microsoft Word, Power Point
Объектно-ориентированная среда программирования	Scratch или ЛогоМиры

Если в перечне указано несколько программ, то это означает, что можно использовать любую из них, по выбору учителя.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ НА ИЗУЧЕНИЕ РАЗДЕЛОВ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

3 класс

№	Тема	Количество часов
1.	Информация. Виды информации. Кодирование информации.	4
2.	Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера	4
3.	Работа с рисунками. Раскрашивание. Области и бусины	6
4.	Истинные и ложные утверждения Понятие алгоритма. Цепочки	6
5.	Информационные модели. Мешок. Таблицы для мешка	6
6.	Организация информации. Поиск информации в Интернете	4
7.	Проектная работа	3
	Резерв часа	1
Итого:		34

4 класс

№	Тема	Количество часов
1.	Устройство компьютера. Основные принципы работы. Файлы и папки. Окна, меню операционной системы	4
2.	Работа с текстовой информацией. Цепочки. Мешки. Таблицы	6
3.	Технология работы с графической информацией. Деревья.	5
4.	Высказывания. Алгоритмы. Программа Робик.	6
5.	Игра. Дерево игры. Выигрышные стратегии	5
6.	Работа с презентациями.	4
7.	Компьютерные сети. Безопасность детей в Интернете	3
8.	Резерв часа	1
Итого:		34

**Календарно-тематическое планирование курса «Информатика» для 3 класса
(34 часа; 1 час в неделю)**

Общая нумераци я уроков	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
Тема 1. Информация. Виды информации Кодирование информации (4 ч)					
1	1			Информация вокруг нас. Виды информации по способу восприятия. Информационные процессы. Действия с информацией. Способы представления информации.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – правила безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером; – примеры передачи информации в живой и неживой природе; – какие средства общения используются при передаче информации; – виды информации по форме представления; – способы представления информации; типы кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое). <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять, к какому виду относится информация по способу восприятия; – называть способы представления информации; определять органы чувств, воспринимающие зрительную, звуковую; выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача) в реальных ситуациях;
2	2			Носители информации. Языки, алфавиты. Кодирование информации. Способы кодирования информации.	
3	3			Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчетом), измерением величин; фиксирование, анализ полученной информации.	
4	4			Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы. Создание простейшей информационной модели (схема, таблица, цепочка).	
Тема 2. Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера (4 ч)					
5	1.			Знакомство с компьютером. Подготовка компьютера к работе. Правила поведения в компьютерном классе	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – правила поведения и ТБ при работе с компьютером; – порядок включения и выключения компьютера; – принципы организация хранения информации в компьютере; – устройства ввода, хранения, обработки, вывода информации в компьютере; основные объекты окна (строка заголовка, кнопки управления, рабочая область). <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – приводить примеры имен папок, файлов; – открывать, просматривать и закрывать нужную папку, менять размеры окна и положение окна на экране; <p>запускать графический редактор на выполнение, создавать простые графические объекты и их комбинации.</p>
6	2.			Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации	
7	3.			Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора.	
8	4.			Основные Окна. Объекты окна (ряд заголовка, кнопки управления, рабочая область). Рабочий стол. Разные способы запуска программ на выполнение.	
Тема 3. Работа с рисунками. Раскрашивание. Области и бусины (6 часов)					
9	1			Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон.	<i>Обучающиеся должны знать:</i>

Общая нумераци я уроков	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
				Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее..	<ul style="list-style-type: none"> – изображение фона; пиксели, графический редактор; – основные инструменты графического редактора. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять назначение инструментов графического редактора; создавать изображение в графическом редакторе по образцу и самостоятельно задавать и менять цвет фигуры и цвет фона; создавать надпись к рисунку; сохранять созданное изображение. – работать по правилам игры: выполнять, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей – раскрашивать картинки и фигурки в отсутствии ограничений и по правилу раскрашивания. работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «заливка», «текст», «выделить», «вырезать».
10	2			Создание графических примитивов.	
11	3			Добавление текста в графический рисунок Понятие анимации.	
12	4			Правило раскрашивания. Цвет. Области.	
13	5			Бусины. Одинаковые и разные.	
14	6			Вырежи и наклейте. Все, каждый. Буквы и цифры.	
Тема 4. Истинные и ложные утверждения Понятие алгоритма. Цепочки (6 часов)					
15	1			Истинные и ложные утверждения. Отсчитываем бусины от конца цепочки. Раньше – позже. Если бусины нет. Если бусина не одна.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – понятие алгоритма, исполнителя алгоритма, свойства алгоритма. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять исполнителя алгоритма; – определять, является ли последовательность действий алгоритмом; – составлять и записывать алгоритмы действий из повседневной жизни; – записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю; – составлять линейный алгоритм решения задач; – применять алгоритмы для решения логических задач. <p>отвечать на вопросы по приведённому алгоритму.</p>
16	2			Понятие команды, алгоритма. Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма.	
17	3			Способы записи алгоритмов. Исполнение алгоритмов. Алгоритмы в обучении	
18	4			Алгоритмы в нашей жизни. Составление линейных алгоритмов Составление алгоритмов решения логических задач.	
19	5			Составление конечной последовательности (цепочки) предметов, чисел, геометрических фигур и др. по правилу	
20	6			Составление, запись и выполнение простого алгоритма, плана поиска информации	
Тема 5. Информационные модели. Мешок. Таблицы для мешка (6 часов)					
21	1.			Информационные модели.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели

Общая нумераци я уроков	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
22	2.			Мешок. Одинаковые и разные мешки.	<p>в виде мешков и таблиц. <i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выделять, достраивать и строить мешок по описанию, содержащему понятия: есть, нет, всего, в том числе пустой мешок. – выделять в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки; заполнять одномерную таблицу для данного мешка; строить мешок по его одномерной таблице; – знакомиться с операцией, обратной сложению мешков, – операцией разбиения мешка, которая напрямую связана с темой «Классификация»; – заполнять двумерную таблицу для данного мешка. строить мешок по его двумерной таблице.
23	3			Мешок бусин цепочки. Таблица для мешка (одномерная).	
24	4			Решение задач. Цепочка цепочек	
25	5			Разбиение мешка на части.	
26	6			Таблица для мешка (по двум признакам).	
Тема 6. Организация информации. Поиск информации в Интернете (4 часа)					
27	1			Схемы, диаграммы, таблицы.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – возможности компьютерных сетей; – основные понятия: Интернет, WWW; – основные правила поиска информации, основные поисковые системы; основные способы защиты компьютера от вирусов; – основные правила безопасной работы в Интернете. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществлять поиск информации; осуществлять поиск файла или папки на компьютере; – пользоваться программой-браузером, ключевыми словами поиска; выполнять несложный поиск текстов и изображений в Интернете по теме; сохранять результаты поиска нужных изображений; соблюдать правила безопасной работы в Интернете.
28	2			Списки. Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы.	
29	3			Компьютерные сети. Понятия Интернет, гиперссылки, веб-страницы. Знакомство с WWW.	
30	4			Путешествие по Интернету. Поиск в Интернете. Безопасность в Интернете.	
Тема 7. Проектная работа (3 часа)					
31	1			Понятие проекта. Этапы работы над учебным проектом (рисунок, текст). Работа над созданием проекта.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – понятие учебного проекта; этапы работы над проектом. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать модели различного вида в учебной деятельности; – приводить примеры и свойства учебного проекта; – определять основные этапы работы над учебным проектом; – составлять модель проекта; <p>выделять идею, содержимое, план создания и защиты проекта.</p>
32	2			Ищем интересные факты. Исследуем проект. Знакомство с презентациями.	
33	3			Защита групповых проектов – учебных презентаций. Проект «Мой лучший друг/ Мой любимец».	

Общая номераци я уроков	№ урока в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
				Проект «Наши рецепты».	
34	1			<i>Резерв часа (1 час)</i>	

**Календарно-тематическое планирование курса «Информатика и ИКТ» для 4 класса
(34 часа; 1 час в неделю)**

№	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
Тема 1. Устройство компьютера. Основные принципы работы. Файлы и папки.(4 ч)					
1	1.			Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер, устройство и программы. Устройства компьютера	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – правила поведения в компьютерном классе; – устройства компьютера и их назначение и принципы организация хранения информации в компьютере; – устройства ввода, хранения, обработки, вывода информации в компьютере. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать и сохранять файлы; составлять имя файла; – создавать и сохранять папки; переименовывать, копировать, перемещать, удалять файлы (папки); совершать операции выделения, копирования, перемещения и удаления файлов различными способами.
2	2.			Компьютерные программы	
3	3.			Организация хранения информации в компьютере. Файлы	
4	4.			Работа с файлами и папками	
Тема 2. Работа с текстовой информацией. Цепочки. Мешки. Таблицы (6 ч.)					
5	1			Технология работы с текстовой информацией. Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – назначение текстового редактора; возможности, предоставляемые компьютером при работе с текстом. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – запускать текстовый редактор; создавать, вводить текст и сохранять текстовый документ; осуществлять редактирование и форматирование документа; добавлять рисунки и надписи в документ; – строить логически грамотные рассуждения и утверждения о цепочках цепочек; – определять истинность утверждений о цепочке цепочек; – знакомиться с важнейшими информационными понятиями (цепочка); строить цепочку по описанию, включающему понятие «длина цепочки»; – строить знаково-символические модели объектов в виде цепочек; – строить цепочки слов, цепочки чисел, в том числе по описанию; заполнять двумерную таблицу для данного мешка; строить мешок по его двумерной таблице; сопоставлять несколько таблиц для данного мешка, в том числе для проверки правильности заполнения мешка.
6	2			Редактирование текстовой информации	
7	3			Форматирование текстовой информации. Форматирование абзаца	
8	4			Добавление изображений в текстовый документ. Оформление текстового документа. Добавление надписей в текстовый документ	
9	5			Длина цепочки Цепочка цепочек. Таблица для мешка (по двум признакам)	
10	6			Словарный порядок. Дефис и апостроф	

№	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
Тема 3. Технология работы с графической информацией. Деревья (5 часов)					
11	1			Графические редакторы и их назначение. Основные инструменты графического редактора	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – назначение графических редакторов; основные инструменты графического редактора. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять назначение основных инструментов графического редактора; создавать изображение в графическом редакторе по образцу и самостоятельно; – задавать и менять цвет фигуры и цвет фона; – создавать надпись к рисунку; сохранять созданное изображение; – знакомиться с важнейшими информационными понятиями (дерево); – строить знаково-символические модели реальных объектов в виде дерева; – выделять и строить дерево по описанию, включающему понятия: следующая вершина, предыдущая вершина, корневая вершина, лист, уровень вершин дерева; строить логически грамотные рассуждения и утверждения о деревьях; – определять истинность утверждений о деревьях, включающих эти понятия; работать в компьютерной адаптированной среде: использовать инструмент «дерево» для построения дерева в компьютерных задачах.
12	2			Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее.	
13	3			Создание графических примитивов. Добавление текста в графический рисунок. Создание простых графических объектов.	
14	4			Создание графических объектов.	
15	5			Дерево. Следующие и предыдущие вершины, листья. Уровень вершины дерева.	
Тема 4. Высказывания Алгоритмы. Программа Робик (6 ч)					
16	1			Высказывания. Истинные и ложные высказывания. Логические структуры «если-то- иначе».	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – понятие алгоритма, исполнителя алгоритма, свойства алгоритма; – понятие истинные и ложные высказывания. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – различать правильные и ложные высказывания, приводить примеры истинных и ложных высказываний; – формулировать высказывания с логическим следованием; – составлять и выполнять разветвляющиеся алгоритмы; – составлять и выполнять алгоритмы с структурой повторения; – записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю;
17	2			Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритмов.	
18	3			Алгоритмы с ветвлением. Создание и исполнение алгоритмов с ветвлением в определенной среде программирования.	
19	4			Алгоритмическая структура повторения.	
20	5			Создание и выполнение алгоритмов с	

№	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
				повторением. Склеивание цепочек. Робик. Команды для Робика	<ul style="list-style-type: none"> – отвечать на вопросы по приведённому алгоритму. – знакомиться с важнейшими алгоритмическими понятиями (программа, команды, исполнитель). – выполнять программы для Робика – строить его заключительную позицию строить программы для Робика по его начальной и заключительной позиции. определять начальное положение Робика по его программе и заключительной позиции.
21	6			Программа для Робика. Конструкция повторения.	
Тема 5. Игра. Дерево игры. Выигрышные стратегии (5 часов)					
22	1			Игра крестики-нолики Правила игры.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – давать формальное описание правил игры с полной информацией на примере игр: крестики-нолики, камешки, ползунок, сим. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – играть в игры с полной информацией; – строить знаково-символические модели информационных процессов: представлять процесс партии реальной игры в виде цепочки – строить партию игры и цепочку позиции партии игры с полной информацией, представлять процесс проведения турнира в виде таблицы и дерева, заполнять турнирную таблицу, подсчитывать очки, распределять места; – понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности, осуществлять познавательную и личностную рефлексию деятельности: исследовать позиции игры как выигрышные или проигрышные; – строить выигрышную стратегию на примере игры в камешки; анализировать различные партии игры; – строить дерево игры и ветку из дерева игры; исследовать позиции на дереве; строить выигрышную стратегию по дереву игры;
23	2			Цепочка позиций.	
24	3			Игра камешки Игра ползунок Игра сим.	
25	4			Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции.	
26	5			Выигрышные стратегии в игре камешки. Дерево игры. Исследуем позиции на дереве игры. Проект «Стратегия победы».	
Тема 6. Работа с презентациями (4 часа)					
27	1			Понятие презентации и слайдов. Сохранение презентации.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – возможности, предоставляемые редактором презентаций. понятие слайда, объекта слайда, понятие анимации объекта. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – запускать редактор презентаций; открывать файл с готовой презентацией; – добавлять элементы анимации к объекту слайда; – удалять анимационные эффекты и редактировать анимацию
28	2			Технология работы с графической информацией в мастере презентаций. Работа с объектами на слайдах презентации.	
29	3			Анимационные эффекты в компьютерной презентации. Создание слайд-шоу.	

№	№ урок а в теме	Дата		Тема урока	Учебные достижения учащихся
		План	Факт		
30	4			Работа над созданием проекта – учебной презентации. Защита групповых проектов – учебных презентаций	<p>объекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать презентацию по шаблону; – знать пункты главного меню мастера презентаций; <p>демонстрировать созданную презентацию.</p>
Тема 7. Компьютерные сети. Безопасность детей в Интернете. (3 ч)					
31	1			Приемы поиска информации: по ключевым словам, каталогам. Общение в Интернете.	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – правила поиска данных в Интернете; – правила безопасного пользования Интернетом во время поиска информации; – основные поисковые системы; – основные способы защиты компьютера от вирусов. <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществлять поиск информации, используя различные поисковые системы; – пользоваться программой-браузером, ключевыми словами поиска; <p>проверять компьютер на наличие вирусов.</p>
32	2			Правила безопасного пользования Интернетом во время поиска информации. Веб-страницы для детей. Детские библиотеки	
33	3			Учимся онлайн. Рисуем онлайн. Проектная работа. Создание тематических проектов	
34				<i>Резерв часа (1 час)</i>	