

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА №18 ШАХТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА»
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

РАССМОТРЕНО

на заседании ШУМО
учителей начальных
классов

Протокол № 1
от «29» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР
от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ "СШ № 18
Шахтерского м.о."
от «30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «Информатика»
для обучающихся 3 – 4 классов

Рабочую программу составила
Кримзюкова Е.С., учитель информатики

2024-2025 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике для 3-4 классов составлена на основе:

- Закона Донецкой Народной Республики «Об образовании» (с изменениями).
- Государственного образовательного стандарта начального общего образования (ГОС НОО), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Донецкой Народной Республики от 07 августа 2020 г. №119-НП (в ред. Приказа Министерства образования и науки Донецкой Народной Республики от 23 июня 2021 г. № 78-НП),
- с учетом Рабочей программы по учебному предмету **«Информатика»**. 3-4 классы / сост. Шилова Ю.В., Глухова М.В., Зоненко Т.В., Конюшок Т.В. Кузнецова И.В., – 6-е изд. перераб., дополн. – ГОУ ДПО «ДОНРИДПО». – Донецк: Истоки, 2021. – 31 с., основной образовательной программы начального общего образования, утвержденной приказом МОУ «Шахтёрская средняя школа №18» от 01.09.2021 г. №166.

Рабочая программа ориентирована на использование учебников:

1. Информатика. Могилев А.В., Могилева В.Н., Цветкова М.С., 3-4 класс, Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний», «УМК-Бином».
2. Информатика. Плаксин М.А., Иванова Н.Г., Русакова О.Л., 3-4 класс, Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний», «УМК-Бином».
3. Информатика. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. / 3-4 класс, Издательство «Просвещение»

Программа рассчитана на изучение предмета «Информатика» в 3-4 классах в общеобразовательных организациях общим объёмом **68 учебного часа за счет часов части, формируемой участниками образовательных отношений**, в том числе:

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

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

Целью изучения предмета «Информатика» в начальной школе является **приобретение обучающимися учебной ИКТ-компетентности**, что позволит сформировать у них 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. В рамках пропедевтического курса, изучаемого в начальной школе, формируются первичные представления об объектах информатики как естественно-научной дисциплины о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Содержание пропедевтического курса «Информатика» строится на основе шести содержательных линий: линии информации и информационных процессов, линии представления информации, алгоритмической линии, линии компьютера, линии моделирования, линии информационных технологий.

Кроме того, изучение предмета «Информатика» в начальной школе позволяет обучающимся более успешно освоить и другие предметы начального образования. Это связано с тем, что предмет «Информатика» имеет **межпредметные связи** с различными общеобразовательными предметами, как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне использования методов и средств познания реальности.

Изучение учебного предмета «Информатика» позволяет сформировать у обучающихся многие виды деятельности, которые имеют **метапредметный характер** (сбор, хранение, передача, преобразование информации; моделирование; построение схем, таблиц и др.).

Вариативность заданий в курсе «Информатика», связь с различными предметами школьного курса (математика, окружающий мир, русский язык, литературное чтение, музыка), опора на опыт ребёнка, включение в процесс обучения содержательных игровых

ситуаций для усвоения предметных знаний и овладение способами действий, коллективное обсуждение ответов позволяют оказывать положительное влияние на развитие познавательного интереса у обучающихся.

Программой предполагается проведение практических работ в виде выполнения учебных проектов, направленных на отработку отдельных технологических приемов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Планируемые предметные результаты, приводятся в двух блоках к каждому разделу учебной программы. Они ориентируют в том, какой уровень освоения базового учебного материала ожидается от выпускников.

Первый блок **«Выпускник научится»**.

Критериями отбора данных результатов служат: их значимость для решения основных задач образования на данном уровне, необходимость для последующего обучения, а также потенциальная возможность их достижения большинством обучающихся, как минимум, на уровне, характеризующем исполнительскую компетентность обучающихся. Иными словами, в эту группу включается такая система знаний и учебных действий, которая, во-первых, принципиально необходима для успешного обучения на уровне начального общего и основного общего образования и, во-вторых, при наличии специальной целенаправленной работы учителя, может быть освоена подавляющим большинством детей.

Достижение планируемых результатов этой группы выносятся на итоговую оценку, которая может осуществляться как в ходе освоения данной программы посредством накопительной системы оценки (например, портфеля достижений), так и по итогам её освоения (с помощью итоговой работы). Оценка освоения базового материала на уровне, характеризующем исполнительскую компетентность обучающихся, ведётся с помощью заданий базового уровня, а на уровне действий, соответствующих зоне ближайшего развития, – с помощью заданий повышенного уровня. Успешное выполнение обучающимися заданий базового уровня служит единственным основанием для положительного решения вопроса о возможности перехода на следующий уровень обучения.

Цели, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих базовую систему или выступающих как пропедевтика для дальнейшего изучения данного предмета.

Планируемые результаты, описывающие указанную группу целей, приводятся в блоках **«Выпускник получит возможность научиться»** к каждому разделу примерной программы учебного предмета и выделяется курсивом.

Уровень достижений, соответствующий планируемым результатам этой группы, могут продемонстрировать только отдельные обучающиеся, имеющие более высокий уровень мотивации и способностей. В повседневной практике обучения эта группа целей не отрабатывается со всеми без исключения обучающимися как в силу повышенной сложности учебных действий для обучающихся, так и в силу повышенной сложности учебного материала и/или его пропедевтического характера на данном уровне обучения. Оценка достижения этих целей ведётся преимущественно в ходе процедур, допускающих предоставление и использование исключительно неперсонифицированной информации. Частично задания, ориентированные на оценку достижения этой группы планируемых результатов, могут включаться в материалы итогового контроля.

Работа с информацией

Выпускник научится:

- читать несложные готовые таблицы;
- заполнять несложные готовые таблицы;
- читать несложные готовые столбчатые диаграммы;
- осуществлять поиск информации;

- производить фиксацию (запись) информации с помощью различных технических средств;
- структурировать информацию, представлять её в виде диаграмм, картосхем, линий времени и пр.;
- выполнять построение простейших моделей объектов и процессов;
- общаться в цифровой среде (электронная почта, чат, видеоконференция, форум, блог, сайт).

Выпускник получит возможность научиться:

- *читать несложные готовые круговые диаграммы;*
- *достраивать несложную готовую столбчатую диаграмму;*
- *сравнивать и обобщать информацию, представленную в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм;*
- *понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова («...и...», «если... то...», «верно/неверно, что...», «каждый», «все», «некоторые», «не»);*
- *составлять, записывать и выполнять инструкцию (простой алгоритм), план поиска информации;*
- *распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме (таблицы и диаграммы);*
- *планировать несложные исследования, собирать и представлять полученную информацию с помощью таблиц и диаграмм;*
- *интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы).*

Практика работы на компьютере

Выпускник научится:

- выполнять на основе знакомства с персональным компьютером как техническим средством, его основными устройствами и их назначением базовые действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- пользоваться компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации;
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами).

Выпускник получит возможность научиться пользоваться доступными приемами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами ее получения, хранения, переработки.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ИНФОРМАТИКА»

Работа с информацией

Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчетом), измерением величин; фиксирование, анализ полученной информации.

Построение простейших выражений с помощью логических связок и слов («и»; «не»; «если... то...»; «верно/неверно, что...»; «каждый»; «все»; «некоторые»); истинность утверждений.

Составление конечной последовательности (цепочки) предметов, чисел, геометрических фигур и др. по правилу. Составление, запись и выполнение простого алгоритма, плана поиска информации.

Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы. Создание простейшей информационной модели (схема, таблица, цепочка).

Практика работы на компьютере

Информация. Виды информации. Кодирование информации. Информация, ее отбор, анализ и систематизация. Способы получения, хранения, переработки информации.

Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера. Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Клавиатура, *общее представление о правилах клавиатурного письма*, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора.

Алгоритмы и исполнители. Высказывания. Алгоритмы. Свойства, способы записи алгоритмов.

Работа с простыми информационными объектами (текст, таблица, схема, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление. Работа с текстовой информацией. Создание небольшого текста по интересной детям тематике. Вывод текста на принтер. Графический редактор. Использование рисунков из ресурса компьютера, программ Word и Power Point. Работа с презентациями. Информационная деятельность. Поиск информации в Интернете. *Простейшие приемы поиска информации: по ключевым словам, каталогам.*

Безопасность детей в Интернете. Соблюдение безопасных приемов труда при работе на компьютере; бережное отношение к техническим устройствам. Работа с ЦОР (цифровыми образовательными ресурсами), готовыми материалами на электронных носителях. Информационные модели. Выполнение проектных работ.

Оценивание учебных достижений обучающихся начальной школы осуществляется вербально. Вербальная оценка с помощью словесных одобрений (хорошо, молодец, выполнил хорошо и т.д.), использование невербальных средств (улыбка, поощрительные жесты), проявление коллективной оценки (аплодисменты, призы) возбуждают эмоции ребенка (радость, восторг или недовольство, стеснение в случае похвалы или указания на неправильность выполнения задания) и мотивируют обучающихся на дальнейшую работу.

Обязательных форм контроля и критериев оценивания в начальной школе по предмету «Информатика» нет.

С целью оценки индивидуальных достижений обучающихся может быть использован метод оценки портфолио. Предлагается проводить оценку на базе портфолио Обучающегося: портфолио развития и демонстрационное портфолио.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

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 мышшь 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.

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

Базовый вариант предмета «Информатика» для 3-4 классов

3 класс

№	Тема	Количество часов
		1 час в неделю
1.	Информация. Виды информации. Кодирование информации	5
2.	Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера	8
3.	Организация информации. Поиск информации в Интернете	6
4.	Работа с рисунками. Понятие анимации	5
5.	Алгоритмы и исполнители	6
6.	Информационные модели. Проектная работа	3
7.	Резерв часа	1
Итого:		34

4 класс

№	Тема	Количество часов
		1 час в неделю
1.	Устройство компьютера. Основные принципы работы. Файлы и папки. Окна, меню операционной системы	8
2.	Работа с текстовой информацией	6
3.	Технология работы с графической информацией	5
4.	Высказывания. Алгоритмы. Свойства, способы записи алгоритмов	5
5.	Работа с презентациями	5
6.	Компьютерные сети. Безопасность детей в Интернете	4
7.	Резерв часа	1
Итого:		34

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА И ТРЕБОВАНИЯ К УЧЕБНЫМ ДОСТИЖЕНИЯМ

Базовый вариант предмета «Информатика»

3 класс

(17 часов; 0,5 часа в неделю)

<i>Содержание учебного материала</i>	<i>Учебные достижения обучающихся</i>
<p>Тема 1. Информация. Виды информации. Кодирование информации (2 часа) Информация вокруг нас. Виды информации по способу восприятия. Информационные процессы. Действия с информацией. Способы представления информации. Носители информации. Языки, алфавиты. Кодирование информации. Способы кодирования информации. Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчетом), измерением величин; фиксирование, анализ полученной информации. Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы. Создание простейшей информационной модели (схема, таблица, цепочка)</p>	<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; • определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое); • кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу.
<p>Тема 2. Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера (4 часа) Компьютер и человек. Знакомство с компьютером. Начинаем работать на компьютере. Из чего состоит компьютер. Что умеет компьютер. Подготовка компьютера к работе. Правила поведения в компьютерном классе Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора. Основные Окна. Объекты окна (ряд заголовка, кнопки управления, рабочая область). Рабочий стол.</p>	<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; • запускать графический редактор на выполнение, создавать простые графические объекты и их комбинации.

Содержание учебного материала	Учебные достижения обучающихся
Разные способы запуска программ на выполнение	
<p>Тема 3. Организация информации. Поиск информации в Интернете (3 часа) Схемы, диаграммы, таблицы. Списки. Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы. Создание простейшей информационной модели (схема, таблица, цепочка). Компьютерные сети. Понятия Интернет, гиперссылки, веб-страницы. Знакомство с WWW. Путешествие по Интернету. Поиск в Интернете. Безопасность в Интернете</p>	<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.
<p>Тема 4. Работа с рисунками. Понятие анимации (2 часа) Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее. Создание графических примитивов. Добавление текста в графический рисунок. Понятие анимации.</p>	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <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 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.
<p>Тема 5. Алгоритмы и исполнители (4 часа) Понятие команды, алгоритма. Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритмов. Исполнение алгоритмов. Алгоритмы в обучении. Алгоритмы в нашей жизни. Составление линейных алгоритмов. Составление алгоритмов решения логических задач. Составление конечной последовательности (цепочки) предметов, чисел, геометрических фигур и др. по правилу. Составление, запись и выполнение простого алгоритма, плана поиска информации</p>	<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. • отвечать на вопросы по приведённому алгоритму.

<i>Содержание учебного материала</i>	<i>Учебные достижения обучающихся</i>
<p>Тема 6. Информационные модели. Проектная работа (2 часа) Информационные модели. Понятие проекта. Этапы работы над учебным проектом (рисунок, текст). Работа над созданием проекта. Ищем интересные факты. Исследуем проект. Знакомство с презентациями. Защита групповых проектов – учебных презентаций</p>	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • понятие модели; • 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; • выделять идею, содержимое, план создания и защиты проекта.

4 класс

(33 часа + 1 час резервного учебного времени; 1 час в неделю)

<i>Содержание учебного материала</i>	<i>Учебные достижения обучающихся</i>
<p>Тема 1. Устройство компьютера. Основные принципы работы. Файлы и папки. Окна, меню операционной системы (8 часов) Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер: устройство и программы. Как выглядит современный компьютер? Устройства компьютера. Компьютерные программы. Организация хранения информации в компьютере. Файлы. Папки. Работа с файлами и папками</p>	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • правила поведения в компьютерном классе; • устройства компьютера и их назначение; • 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.
<p>Тема 2. Работа с текстовой информацией (6 часов) Технология работы с текстовой информацией. Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом. Редактирование текстовой информации. Форматирование текстовой информации, абзаца. Добавление изображений в текстовый документ. Добавление надписей в текстовый документ. Сохранение текстового документа</p>	<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 документа; • осуществлять форматирование документа; • добавлять рисунки и надписи в документ.
<p>Тема 3. Технология работы с графической информацией (5 часов)</p>	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • назначение графических редакторов; • основные инструменты графического редактора.

Содержание учебного материала	Учебные достижения обучающихся
<p>Графические редакторы и их назначение. Основные инструменты графического редактора. Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее. Создание графических примитивов. Добавление текста в графический рисунок</p>	<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.
<p>Тема 4. Высказывания. Алгоритмы. Свойства, способы записи алгоритмов (5 часов) Высказывания. Истинные и Ложные высказывания. Логические структуры «если – то - иначе». Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритмов. Алгоритмы с ветвлением. Создание и исполнение алгоритмов с ветвлением в определенной среде программирования. Создание и выполнение алгоритмов с повторением</p>	<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; • отвечать на вопросы по приведённому алгоритму.
<p>Тема 5. Работа с презентациями (5 часов) Понятие презентации и слайдов. Сохранение презентации. Технология работы с графической информацией в мастере презентаций. Работа с объектами на слайдах презентации. Анимационные эффекты в компьютерной презентации. Создание слайд-шоу. Работа над созданием проекта – учебной презентации. Защита групповых проектов – учебных презентаций</p>	<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 объекта; • создавать презентацию по шаблону; • знать пункты главного меню мастера презентаций; • демонстрировать созданную презентацию.
<p>Тема 6. Компьютерные сети. Безопасность детей в Интернете (4 часа) Правила поиска данных в Интернете. Общение в Интернете. Правила безопасного пользования Интернетом во время поиска информации. Информационная безопасность личности. Веб - страницы для детей. Детские</p>	<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;

Содержание учебного материала	Учебные достижения обучающихся
библиотеки. Учимся онлайн. Рисуем онлайн. Проектная работа. Создание тематических проектов	<ul style="list-style-type: none"> пользоваться программой-браузером, ключевыми словами поиска; проверять компьютер на наличие вирусов.
Резерв часа (1 час)	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Ориентировочный перечень программного обеспечения, необходимого для успешного обучения по программе

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 2010-2016
Объектно-ориентированная среда программирования	среды программирования Scratch, ЛогоМиры

Перечень учебно-методического обеспечения

№	Название учебника, авторы	Издательство, название всего комплекса
1.	Информатика. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Нурова Н.А., 2-4 класс	Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний», «УМК-Бином»
2.	Информатика. Могилев А.В., Могилева В.Н., Цветкова М.С., 3-4 класс	Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний», «УМК-Бином»
3.	Информатика и ИКТ. Нателаури Н.К., Маранин С.С., 2-4 класс	Издательство «Ассоциация XXI век»
4.	Информатика. Плаксин М.А., Иванова Н.Г., Русакова О.Л., 3-4 класс	Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний», «УМК-Бином»
5.	Информатика. Рудченко Т.А., Семенов А.Л. / Под ред. Семенова А.Л., 1-4 класс	Издательство «Просвещение»
6.	Информатика. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. / 3-4 кл.	Издательство «Просвещение»
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://sc.edu.ru
8.	Методические пособия для учителя	http://umk-garmoniya.ru/informatika/metodika.php