

Краснодарский край Каневской район

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
НАЧАЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 12  
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ЗОИ КОСМОДЕМЬЯНСКОЙ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАНЕВСКОЙ РАЙОН**  
(полное наименование образовательного учреждения)

УТВЕРЖДЕНО  
решение педсовета протокол № 1  
от 30.08.2024 года  
Председатель педсовета

\_\_\_\_\_ Н.И.Черевкова  
подпись руководителя ОУ Ф.И.О.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**внеурочной деятельности**  
**«Информатика для всех»**  
(указать предмет, курс, модуль)

Ступень обучения (класс) 2-4 класс

\_\_\_\_\_ (начальное общее, основное общее, среднее (полное) общее образование с указанием классов)

Количество часов 114

Уровень базовый  
(базовый, профильный)

Учитель **Гринь Ольга Сергеевна**

Рабочая программа учебного курса «Информатика для всех» для 2-4 классов четырёхлетней начальной школы составлена на основе программы к УМК «Информатика» под редакцией А.В.Горячева. 2-4 классы (Авторы: Ю.А.Аверкин, Д.И.Павлов). Информатика. Примерные рабочие программы. 2-4 классы: учебно-методическое пособие / сост. М.С.Цветкова. – 3-е изд., перераб. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

## Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса «Информатика для всех» для 2-4 классов четырёхлетней начальной школы составлена на основе программы к УМК «Информатика» под редакцией А.В.Горячева. 2-4 классы (Авторы: Ю.А.Аверкин, Д.И. Павлов). Информатика. Примерные рабочие программы. 2-4 классы: учебно-методическое пособие / сост. М.С.Цветкова. – 3-е изд., перераб. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

Изучение программы проходит в 2-4 общеобразовательных классах в рамках внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление), в основе реализации Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (с 01 сентября 2011года).

Реализация программы обеспечена УМК:

- *Информатика. Примерные рабочие программы. 2-4 классы: учебно-методическое пособие / сост. М.С.Цветкова. – 3-е изд., перераб. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.*

- *Информатика. 2 класс: рабочая тетрадь : в 2-х частях / Ю.А.Аверкин, Д.И.Павлов; под редакцией А.В.Горячева – 3-е изд., стереотип. - М.:Просвещение, 2021 года*

- *Информатика. 3 класс: рабочая тетрадь : в 2-х частях / Ю.А.Аверкин, Д.И.Павлов; под редакцией А.В.Горячева – 3-е изд., стереотип. - М.:Просвещение, 2021 года*

- *Информатика. 4 класс: рабочая тетрадь : в 2-х частях / Ю.А.Аверкин, Д.И.Павлов; под редакцией А.В.Горячева – 2-е изд., стереотип. - М.:Просвещение, 2021 года*

- *Информатика. 2 класс: учебник : в 2-х частях / Д.И.Павлов, О.А.Полежаева, Л.Н.Коробкова; под редакцией А.В.Горячева – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021 года*

- *Информатика. 3 класс: учебник : в 2-х частях / Д.И.Павлов, О.А.Полежаева, Л.Н.Коробкова; под редакцией А.В.Горячева – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021 года*

- *Информатика. 4 класс: учебник : в 2-х частях / Д.И.Павлов, О.А.Полежаева, Л.Н.Коробкова; под редакцией А.В.Горячева – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021 года*

Рабочая программа внеурочной деятельности предполагает следующие сроки изучения материала:

- ✓ 2 класс-38 часов за год, 1 час в неделю;
- ✓ 3 класс-38 часов за год, 1 час в неделю;
- ✓ 4 класс-38 часов за год, 1 час в неделю;

Предлагаемый курс информатики, реализованный в завершённой предметной линии учебников «Информатика» под ред. А.В.Горячева, разработан в соответствии с возрастными, психологическими особенностями младших школьников, дидактическими закономерностями формирования компонентов содержания, с учетом специфики учебного курса «Информатика», позволяющего органически сочетать в учебной деятельности умственное развитие и воспитание ребенка с учетом современных достижений в области

информационно-компьютерных технологий. Курс разработан с учетом требований, которые выдвигает к образованию общество и которые отражены в федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования (ФГОС НОО).

Программа внеурочной деятельности «Информатика для всех» актуальна и педагогически целесообразна в условиях немногочисленной школы, где социализация и успешная адаптация выпускников школы в новых условиях рынка труда является приоритетным направлением образовательной программы начального общего образования.

Основными **целями курса** информатики на начальном этапе являются:

- развитие основ логического, алгоритмического, понятийного и абстрактного мышления;
- формирование представлений об информационной картине мира, видах и свойствах информации, видах и свойствах информационных процессов;
- развитие навыков определения потребности в информации, поиска, структурирования, анализа, синтеза информации;
- формирование базовых навыков восприятия и преобразования информации, представленной в различных видах (в том числе текстовом, графическом, табличном), в виде схем, графов, диаграмм, а также в комбинированном виде;
- формирование представления о персональном компьютере и средствах ИКТ как об универсальном инструменте для работы с информацией;
- развитие навыков работы с информацией в электронном виде, а также навыков применения компьютера и средств ИКТ для решения учебных, познавательных и бытовых задач.

Для достижения поставленных целей необходимо решение следующих **задач**:

- формирование элементов самостоятельной интеллектуальной деятельности на основе овладения несложными методами познания окружающего мира (умения устанавливать, описывать, моделировать и объяснять количественные, пространственные и иные отношения между объектами);
- развитие основ логического, знаково-символического, алгоритмического мышления, пространственного воображения и речи младших школьников;
- формирование системы универсальных учебных действий, позволяющих учащимся ориентироваться в различных предметных областях знаний и усиливающих мотивацию к обучению; вести поиск информации, фиксировать ее разными способами и работать с ней; развивать коммуникативные способности, формировать критичность мышления, умение аргументированно обосновывать и отстаивать свои суждения, оценивать и принимать суждения других;
- освоение навыков самоконтроля и самооценки;
- развитие творческих способностей.

## 1. Учебно-тематический план

Тематическое планирование составлено из расчета ведения уроков 1 час в неделю, всего 114 часов за курс.

Темы	Количество часов / класс			
	Всего	2 класс	3 класс	4 класс
<b>Основные навыки работы с информацией</b>				
В поисках информации	9	9		
Схемы вокруг нас	10	10		
Текст как источник информации	9		9	
Наглядное представление информации	9			9
<i>Итого</i>	37	19	9	9
<b>Информационно-коммуникационные технологии</b>				
Систематизация информации	9		9	
Мультимедиа и инфографика	9			9
<i>Итого</i>	18	0	9	9
<b>Программирование и алгоритмизация</b>				
Алгоритмы	9	9		
Шаги и события	9	9		
Алгоритмы	9		9	
Алгоритмы и исполнители	18		9	9
Программирование и управление	9			9
<i>Итого</i>	54	18	18	18
<i>Поурочное планирование</i>	109	37	36	36
<i>Резерв</i>	5	1	2	2
<i>Всего</i>	114	38	38	38

## 2. Содержание программы

Тема	Виды учебной деятельности
<b>2 класс</b>	
В поисках информации (9 ч)	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• свойства информации «достаточность», «недостаточность», «избыточность»;</li> <li>• значение «экспертного мнения».</li> </ul> <p><b>Знать</b> понятие «информация».</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• группировать информацию по 1-2 ключевым признакам;</li> <li>• сопоставлять различную текстовую информацию между собой, а также с изображениями, в соответствии с условиями задачи;</li> <li>• восстанавливать информацию по разрозненным фрагментам;</li> <li>• выделять ключевую информацию в тексте, озаглавливать текст, выбирать недостающую информацию из предложенного набора.</li> </ul>
Схемы вокруг нас (10 ч)	<b>Понимать:</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• назначения и правила составления схем;</li> <li>• что такое граф, правила его построения, чтения;</li> <li>• назначение и правила составления столбчатых диаграмм.</li> </ul> <p><b>Знать</b> различные виды схем.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• читать информацию по схеме движения транспорта, схеме расстояний между объектами;</li> <li>• читать информацию по графу;</li> <li>• сопоставлять текстовую информацию со схемой и графом;</li> <li>• решать логические задачи с помощью схем;</li> <li>• составлять столбчатые диаграммы и столбчатые диаграммы с накоплением. Дополнять текст и таблицу по данным диаграммы</li> </ul>
Алгоритмы (9 ч)	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• что такое «алгоритм», «порядок шагов», «последовательность»;</li> <li>• значение термина «исполнитель»;</li> <li>• основные принципы ветвления и цикличности.</li> </ul> <p><b>Знать</b> основные правила записи порядка шагов.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять простые порядки шагов для бытовых ситуаций и одиночных исполнителей;</li> <li>• прогнозировать результат работы алгоритма;</li> <li>• просчитывать положение исполнителя на том или ином этапе выполнения;</li> <li>• решать задачи для определения исполнителей, используя предложенный язык записи порядка шагов.</li> </ul>
Шаги и события (9 ч) <i>Резерв – 1 ч</i>	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• что такое «событие» и как оно влияет на алгоритм;</li> <li>• основные правила работы с алгоритмами для двух исполнителей;</li> <li>• основные правила работы для алгоритмов, управляемых событиями.</li> </ul> <p><b>Знать</b> основные правила алфавитного кодирования.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять результат и просчитывать положение исполнителей для задач с двумя и более исполнителями;</li> <li>• решать задачи для определенных исполнителей, используя предложенный язык записи порядка шагов;</li> <li>• составлять алгоритмы, используя наборы инструментов;</li> <li>• решать задачи на простые алгоритмы, управляемые событиями.</li> </ul>
<b>3 класс</b>	
Текст как источник информации (9 ч)	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• свойства информации «достаточность», «недостаточность», «избыточность»;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• значение «экспертного мнения»;</li> <li>• различие в назначении и правилах составления различных видов текста;</li> <li>• правила составления таблиц для анализа текста.</li> </ul> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• правила работы со словарями и экспертным мнением;</li> <li>• основные правила набора текста на компьютере.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать словари и экспертное мнение для лучшего понимания и анализа текстовой информации;</li> <li>• набирать текст на компьютере, с полной постановкой рук и со скоростью не меньше 10 символов в минуту;</li> <li>• владеть базовыми основами форматирования текста, изменения шрифта, текста, выравнивания;</li> <li>• анализировать текст с использованием таблиц;</li> <li>• готовить рассказ (доклад) на основе собранной информации в заданной форме.</li> </ul>
Систематизация информации (9 ч)	<p><b>Понимать</b>, что такое Интернет.</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• понятие «множества» и основные приемы решения задач со множествами;</li> <li>• назначение «легенды» и условных обозначений к схеме, графику.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать отношения множеств, исходя из информации, представленной в тексте;</li> <li>• собирать информацию на конкретных ресурсах сети Интернет, в соответствии с условиями поставленной задачи;</li> <li>• решать задачи на расстоянии между объектами с помощью схемы, графа, таблицы; переводить информацию о расстояниях из одного вида в другой;</li> <li>• читать информацию на графиках и схемах с использованием «легенды»;</li> <li>• набирать текст на компьютере, с полной постановкой рук и со скоростью не меньше 140 символов в минуту;</li> <li>• готовить рассказ (доклад) на основе собранной информации в заданной форме.</li> </ul>
Алгоритмы (9 ч)	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• значение термина «линейный алгоритм»;</li> <li>• связь между темой алгоритмы и средой Kodu.</li> </ul> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• значение термина «алгоритм»;</li> <li>• основные свойства алгоритма;</li> <li>• правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем;</li> <li>• основные правила работы в среде Kodu.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• решать (выполнять) линейные вычислительные и событийные алгоритмы;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять линейные алгоритмы и записывать их естественным языком или языком блок-схем;</li> <li>• создавать и открывать шаблоны и ранее сохраненные проекты в Kodu;</li> <li>• создавать и первично настраивать собственные проекты;</li> <li>• управлять простыми исполнителями.</li> </ul>
<p>Алгоритмы и исполнители (9 ч) Резерв – 2 ч</p>	<p><b>Понимать</b> значение терминов «линейный алгоритм», «алгоритм с ветвлением» и «циклический алгоритм».</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• значение термина «алгоритм» и «исполнитель»;</li> <li>• основные свойства алгоритма;</li> <li>• правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем;</li> <li>• инструментарий среды Kodu.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• строить, читать, исполнять вычислительные и событийные алгоритмы, записанные на натуральном языке и языке блок-схем;</li> <li>• самостоятельно разрабатывать простые игры в среде Kodu Game Lab.</li> </ul>
<b>4 класс</b>	
<p>Наглядное представление информации (9 ч)</p>	<p><b>Понимать</b> назначение масштаба и условных обозначений на картах и схемах.</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные случаи использования различных видов графиков и диаграмм и правила их построения;</li> <li>• основные способы условных обозначений на картах и схемах;</li> <li>• алфавитный и тематический способы сортировки;</li> <li>• основные виды словарей и справочников и основные приемы поиска информации в них.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• мотивированно выбирать подходящий вид и выполнять построения графиков, линейчатых, столбчатых и круговых диаграмм;</li> <li>• сопоставлять информацию на карте, схеме, графе и в таблице;</li> <li>• ориентироваться по таблицам расстояний и схемам, в том числе в задачах с разными единицами измерения;</li> <li>• ориентироваться по карте на схеме, с использованием условных обозначений;</li> <li>• выполнять алфавитную сортировку по 1 и 2 полям, составлять таблицы и сортировать в них информацию по заданному условию.</li> </ul>
<p>Мультимедиа и инфографика (9 ч)</p>	<p><b>Понимать</b> значение термина «инфографика» и основные области ее применения.</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• алфавитный и тематический способы сортировки;</li> <li>• основные виды словарей и справочников и основные приемы поиска информации в них;</li> <li>• основные приемы создания презентаций с помощью</li> </ul>

	<p>персонального компьютера;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• правила составления устного сообщения (доклада) как результата поисковой работы;</li> <li>• основные приемы записи звука и видеоизображения на компьютер.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ориентироваться по карте на схеме, с использованием условных обозначений;</li> <li>• выполнять алфавитную сортировку по 1 и 2 полям, составлять таблицы и сортировать в них информацию по заданному условию;</li> <li>• выполнять поиск информации по заданному условию на конкретных ресурсах;</li> <li>• выполнять задания, связанные с поиском информации в справочниках и словарях;</li> <li>• представлять результаты работы с информацией в виде инфографики;</li> <li>• представлять результаты работы с информацией в виде доклада с презентацией;</li> <li>• представлять результаты работы с информацией в виде мультимедийной презентации со звуком и видео</li> </ul>
<p>Алгоритмы и исполнители (9 ч)</p>	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• необходимость разработки письменных алгоритмов как этапа программирования;</li> <li>• структуру и правила работы в среде Scratch.</li> </ul> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• значение терминов «линейный алгоритм», «алгоритм с ветвлением» и «циклический алгоритм»;</li> <li>• правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем.</li> </ul> <p><b>Уметь</b> составлять алгоритмы для конкретного исполнителя, в соответствии с заданием и особенностями языка Scratch</p>
<p>Программирование и управление (9 ч) <i>Резерв – 2 ч</i></p>	<p><b>Понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• необходимость разработки письменных алгоритмов как этапа программирования;</li> <li>• структуру и правила работы в среде Scratch;</li> <li>• необходимость разработки письменных алгоритмов как этапа программирования.</li> </ul> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• значение терминов «линейный алгоритм», «алгоритм с ветвлением» и «циклический алгоритм»;</li> <li>• правила записи алгоритмов естественным языком и языком блок-схем;</li> <li>• основной инструментарий языка программирования Scratch</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять алгоритмы для конкретного исполнителя, в соответствии с заданием и особенностями языка Scratch;</li> <li>• составлять простые программы для нескольких исполнителей в среде Scratch;</li> <li>• решать учебные и творческие задачи с помощью</li> </ul>



**Календарно-тематическое планирование курса  
«Информатика для всех» 2 класс  
(38 часов за год, по 1 часу в неделю)**

Номер урока	Содержание (разделы, темы)	Кол-во часов	Даты проведения		Коммен тарий
			план	факт	
	<b><i>В поисках информации</i></b>	9 ч.			
1	Знакомство с учебником	1			
2	Информация вокруг нас	1			
3	Всё на своём месте	1			
4	Найти главное	1			
5	Сравнение информации	1			
6	Работа с экспертным мнением	1			
7	Полнота информации	1			
8	Подготовка к проверочной работе № 1	1			
9	Проверочная работа № 1	1			
	<b><i>Схемы вокруг нас</i></b>	10 ч.			
10	Как читать граф?	1			
11	Поиск пути по схеме	1			
12	Схемы и графы	1			
13	Схема движения транспорта	1			
14	Ещё о схемах движения	1			
15	Знакомство с диаграммами	1			
16	Различные виды диаграмм	1			
17	Повторение темы «Схемы и диаграммы»	1			
18	Подготовка к проверочной работе № 2	1			
19	Проверочная работа № 2	1			
	<b><i>Алгоритмы</i></b>	9 ч.			
20	Знакомство с алгоритмами	1			
21	Алгоритмы с условием	1			
22	Различные виды условий	1			
23	Ситуационные алгоритмы	1			
24	Составление алгоритмов	1			
25	Алгоритмы для сортировки	1			
26	Решаем задачи с алгоритмами	1			
27	Подготовка к проверочной	1			

	работе № 3				
28	Проверочная работа № 3	1			
	<b>Шаги и события</b>	9 ч.			
29	Порядок действия для нескольких исполнителей	1			
30	Алгоритмы для двух исполнителей	1			
31	Алгоритмы алфавитного шифрования	1			
32	Алфавитное шифрование со смещением	1			
33	Пересечение исполнителей	1			
34	Параллельные алгоритмы для достижения одного результата	1			
35	Алгоритмы, управляемые событиями	1			
36	Подготовка к проверочной работе № 4	1			
37	Проверочная работа № 4	1			
	<b>Резерв</b>	1 ч.			
38	Повторение изученного материала	1			

**Календарно-тематическое планирование курса  
«Информатика для всех» 3 класс  
(38 часов за год, по 1 часу в неделю)**

<b>Номер урока</b>	<b>Содержание (разделы, темы)</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Даты проведения</b>		<b>Комментарий</b>
			<b>план</b>	<b>факт</b>	
	<b>Текст как источник информации</b>	9 ч.			
1	Текст как источник информации	1			
2	Как найти в тексте нужную информацию	1			
3	Правила набора текста на компьютере	1			
4	Представление текстов в разном виде	1			
5	Составляем разные виды текстов	1			
6	Учимся работать с	1			

	различными видами информации				
7	Обрабатываем текстовую информацию	1			
8	Подготовка к проверочной работе № 1	1			
9	Проверочная работа № 1	1			
	<b>Систематизация информации</b>	9 ч.			
10	Знакомство со множествами	1			
11	Отношения множеств	1			
12	Схемы путей	1			
13	Схемы и таблицы путей	1			
14	Знакомство с графиками	1			
15	Графики и диаграммы	1			
16	Различные способы наглядной обработки данных	1			
17	Подготовка к проверочной работе № 2	1			
18	Проверочная работа № 2	1			
	<b>Резерв</b>	1 ч.			
19	Повторение изученного материала	1			
	<b>Алгоритмы</b>	9 ч.			
20	Знакомьтесь – Коду!	1			
21	Создаем миры	1			
22	Создаем предметы и персонажей	1			
23	Передвижение предметов и персонажей	1			
24	Информация об игре, о персонажах, о счете	1			
25	События	1			
26	Взаимодействие предметов вблизи и на расстоянии	1			
27	Подготовка к проверочной работе № 3	1			
28	Проверочная работа № 3	1			
	<b>Алгоритмы и исполнители</b>	9 ч.			
29	Работаем со счетчиками	1			
30	Создаем новые объекты в ходе игры	1			

31	Группы команд	1			
32	Звуки и музыка	1			
33	Гонки	1			
34	Игра от первого лица	1			
35	Квесты	1			
36	Подготовка к проверочной работе № 4	1			
37	Проверочная работа № 4	1			
	<b>Резерв</b>	1 ч.			
38	Повторение изученного материала	1			

**Календарно-тематическое планирование курса  
«Информатика для всех» 4 класс  
(38 часов за год, по 1 часу в неделю)**

Номер урока	Содержание (разделы, темы)	Кол-во часов	Даты проведения		Коммен тарий
			план	факт	
	<b>Наглядное представление информации</b>	9 ч.			
1	Круговые диаграммы	1			
2	Линейчатые и столбчатые диаграммы	1			
3	Диаграммы с накоплением и графики	1			
4	Решение информационных задач при помощи схем	1			
5	Решение информационных задач при помощи схем и таблиц	1			
6	Решение информационных задач при помощи схем и диаграмм	1			
7	Наглядные способы решения информационных задач	1			
8	Подготовка к проверочной работе № 1	1			
9	Проверочная работа № 1	1			
	<b>Мультимедиа и инфографика</b>	9 ч.			
10	Знакомство с инфографикой	1			

11	Области применения инфографики	1			
12	Навыки использования инфографики	1			
13	Запись звука с помощью ПК	1			
14	Запись видео с помощью ПК	1			
15	Знакомство с мультимедиа	1			
16	Задания с мультимедиа и инфографикой	1			
17	Подготовка к проверочной работе № 2	1			
18	Проверочная работа № 2	1			
	<b>Резерв</b>	1 ч.			
19	Повторение изученного материала	1			
	<b>Алгоритмы и исполнители</b>	9 ч.			
20	Знакомство со средой Скретч	1			
21	Изучение основных возможностей Скретч	1			
22	Запустить и остановить исполнителя	1			
23	Отследить путь исполнителя	1			
24	Исполнитель Чертежник в среде Скретч	1			
25	Диалоги исполнителя	1			
26	От алгоритма к программе на Скретч	1			
27	Подготовка к проверочной работе № 3	1			
28	Проверочная работа № 3	1			
	<b>Программирование и управление</b>	9 ч.			
29	Управление исполнителем	1			
30	Создание собственного исполнителя	1			
31	Управление несколькими исполнителями	1			
32	Исполнители и неуправляемые факторы	1			
33	Подсчет событий	1			

34	Решение обратных задач с алгоритмами и программированием	1			
35	Решение обратных задач с алгоритмами и программированием	1			
36	Подготовка к проверочной работе № 4	1			
37	Проверочная работа № 4	1			
	<i>Резерв</i>	1 ч.			
38	Повторение изученного материала	1			

### 3. Предполагаемые результаты

В соответствии с требованиями ФГОС НОО, программа начального курса информатики направлена на достижение трех категорий образовательных результатов:

- личностных;
- метапредметных;
- предметных.

К *личностным результатам* основания образовательной программы можно отнести следующие:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России; формирование ценностей многонационального российского общества;
- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Формирование личностных результатов происходит в основном за счет содержания и рекомендованной формы выполнения заданий.

К *метапредметным результатам* освоения курса информатики относятся:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее

реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; умение осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Освоение программы начального курса информатики должно позволить достигнуть следующих *предметных результатов*:

- умение осуществлять поиск информации в книгах, статьях, а также сети Интернет с использованием конкретных ресурсов; использовать

гlossарий, алфавитный указатель;

- умение анализировать информацию – определять главную мысль текста, смысловые блоки, актуальность информации запросу, достоверность текста; работать с экспертным мнением;

- умение устанавливать соответствие между информацией в разном виде – текстовой, графической, звуковой, видео; умение комбинировать информацию в том числе с помощью компьютера; владеть первичными навыками создания инфографики и линейной презентации;

- умение преобразовывать информацию; читать и создавать таблицы, схемы, графы, диаграммы; умение описывать с помощью таблиц и схем отношение между объектами, решать задачи;

- умение использовать персональный компьютер для работы с информацией, набора текста, ввода изображений, видео- и звуковой информации;

- владеть основами логического и абстрактного мышления;

- владеть основами алгоритмического мышления; знать основные свойства алгоритмов; уметь составлять алгоритмы и записывать их в виде блок-схем или на естественном языке; уметь анализировать ожидаемые действия исполнителя по алгоритму;

- владеть основами программирования в средах Kodu и Scratch.

#### **4. Формы и виды контроля**

Проверочная работа, практическая работа, самостоятельная работа.

#### **5. Методическое и материально-техническое обеспечение**

##### ***Методическое обеспечение.***

Минимальный набор к курсу – это:

- учебник (печатная и электронная формы);
- тетрадь в клетку;
- набор цветных карандашей.

Также можно использовать:

- рабочую тетрадь на печатной основе;
- тетрадь для проектов.

##### ***Аппаратное обеспечение.***

Для качественной поддержки курса необходимо оборудованное компьютеризированное рабочее место учителя с современным компьютером (стационарным или портативным) не старше 5 лет, оснащенным принтером, сканером (или МФУ), интерактивной доской (приоритетно) или проектором и акустическими колонками.

Характеристика компьютеров для учеников:

- процессор – не ниже Celeronc тактовой частотой 2 ГГц;
- оперативная память – не менее 2 Гб;



- жидкокристаллический монитор с диагональю не менее 17 дюймов (15 дюймов для портативного компьютера);
- видеокарта с графическим ускорителем и оперативной памятью – не менее 512 Мб;
- аудиокарта;
- акустическая система (наушники или колонки + микрофон);
- веб-камера;
- жесткий диск – не менее 250Гб;
- клавиатура;
- мышь.

Желательно объединение компьютеров в локальную сеть.

### ***Программное обеспечение.***

Курс рассчитан достаточно гибко. Использование двух конкретных программ, которые относятся к категории свободно распространяемого ПО (Kodu Game Lab; Scratch), не налагает на учебное заведение нагрузки. Остальное программное обеспечение вариативно и обычно в той или иной форме представлено в школе:

- текстовый редактор (Microsoft Word, OpenOffice Writer или аналогичный);
- растровый графический редактор;
- программа для записи и сохранения звука;
- программа для захвата и сохранения видео с веб-камеры;
- редактор презентаций (Microsoft Power Point, OpenOffice Impress или аналогичный);
- браузер актуальной версии.

### ***Электронные образовательные ресурсы.***

Все ссылки на внешние источники проверены и либо принадлежат государственным учреждениям, либо зарекомендовали себя как стабильные ресурсы. Кроме того, авторы предлагают несколько специализированных ресурсов, которые можно использовать как ученикам, так и учителям:

- ВМИРЕИНФОРМАЦИИ.РФ (раздаточные материалы и дополнительная информация);
- WILDLIFE-RUS.RU – портал о дикой природе России;
- PERSONA-RUS.RU – сайт «Персоны России» с информацией о людях, вписавших свои имена в историю страны.

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания  
методического объединения  
учителей от 29.08.2024г. № 1  
Руководитель МО  
\_\_\_\_\_/ Глушченко М.В./  
(подпись) (расшифровка)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

\_\_\_\_\_/ Сиденко Е.Н./  
(подпись) (расшифровка)

«30» августа 2024 года



