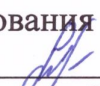
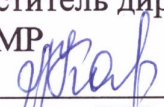


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Московской области**  
**АНО "Детская Академия"**

РАССМОТРЕНО  
НМЦ начального  
образования

  
Любезнова О.В.  
Протокол № 1  
от « 30 » 08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора  
по УМР

  
Капустина Л.Н.  
Протокол № 1  
от « 30 » 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор школы

  
Иванова Е.С.  
Приказ № 61  
от « 30 » 08.2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»**  
для обучающихся 1– 4 классов

**Новоглаголево 2023**

## Пояснительная записка.

Обучение информатике в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Важной проблемой реализации непрерывного курса информатики является преемственность его преподавания на разных образовательных уровнях. Любой учебный курс должен обладать внутренним единством, которое проявляется в содержании и методах обучения на всех ступенях обучения. Структура курса, его основные содержательные линии должны обеспечивать эту целостность.

Поэтому предполагается, что содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. 4-х летний цикл изучения информатике в школе нацелен на формирование у учащихся умений применять знания, полученные на уроках информатики, на других предметах с использованием средств ИКТ.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. В соответствии с образовательным Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трех групп: личностных, метапредметных и предметных. Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики учебного предмета особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися алгоритмического мышления, информационной и коммуникационной компетентности (далее ИКТ-компетентности).

Как говорилось выше, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе, обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- Основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы.

- Основы цифровой грамотности, знания правил гигиены и безопасности при работе с компьютерами, основ компьютера, работы с Сетями и правил безопасной работы с Интернет.
- Основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.
- Основы информационной компетентности. В частности, овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность.

**Рабочая программа учебного предмета «Информатика» составлена с учетом рабочей программы воспитания. Воспитательный потенциал учебного занятия реализуется через:**

- установление доверительных отношений между педагогическим работником и его обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения; использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;
- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;

- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Рабочая программа по информатике рассчитана на 33 учебных часа в первом классе и 34 учебных часа в 2-4 классах, всего 135 часа. Количество часов в неделю: 1 час.

## **1. Содержание учебного предмета.**

### **1 класс**

#### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Гимнастика для глаз.

Компьютер и его возможности. Включение/выключение компьютера. Программы для компьютеров. Рабочий стол. Знакомство с проводником.

Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажер. Работа с манипулятором мышь, простые операции (левая или правая кнопки мыши, перетаскивание, запуск/закрытие программ).

Сеть Интернет. Поиск в информации Интернете. Можно ли верить информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного использования Интернет.

#### **Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Виды информации. Способы восприятия информации человеком.

Действия с информацией.

#### **Информационные технологии**

Графический редактор. Использование графических примитивов. Рисуем, закрашиваем, обводим.

#### **Основы алгоритмизации**

Алгоритмы. Исполнители. Поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядочивание объектов, выполнение инструкции, программы или алгоритма. Работа с конкретным исполнителем.

### **2 класс**

#### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Гимнастика для глаз.

Компьютер, мобильные устройства и их части

Файл. Операции с объектами.

Правила безопасного поведения в Интернете. Правила поиска в Интернете. Сетевой этикет.

### **Теоретические основы информатики**

Человек и информация. Виды информации. Источники и приемники информации. Носители информации. Поиск информации. Интернет как источник информации. Кодирование информации. Информация и данные. Типы данных.

### **Информационные технологии**

Простой текстовый редактор блокнот. Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание, редактирование текстового документа. Компьютерные средства изображения. Работа с геометрическими фигурами. Трансформация и копирование геометрических фигур в программе Paint. Освоение инструментов традиционного рисования (карандаш, кисточка, ластик, заливка и другие) в программе Paint на основе простых сюжетов (например, образ дерева).

Освоение инструментов традиционного рисования в программе Paint на основе темы «Тёплый и холодный цвета» (например, «Горящий костёр в синей ночи», «Перо жар-птицы»). Художественная фотография. Расположение объекта в кадре. Масштаб. Доминанта. Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, соответствующих изучаемой теме. Создание графического документа.

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Объекты. Языки людей и языки программирования. Составление алгоритмов для конкретных исполнителей.

## **3 класс**

### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Гимнастика для глаз.

Компьютер, устройства ввода/вывода. Умные устройства. Клавиатурный тренажер. Файловая система. Электронные документы.

Правила безопасного поведения в Интернете. Пароли. Другие способы защиты информации.

### **Теоретические основы информатики**

Информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Получение информации. Представление информации. Хранение и обработка информации. Кодирование и шифрование. Построение в графическом редакторе различных по эмоциональному восприятию ритмов расположения пятен на плоскости: покой (статика), разные направления и ритмы движения (например, собрались, разбежались, догоняют, улетают).

Вместо пятен (геометрических фигур) могут быть простые силуэты машинок, птичек, облаков.

В графическом редакторе создание рисунка элемента орнамента (паттерна), его копирование, многократное повторение, в том числе с поворотами вокруг оси рисунка, и создание орнамента, в основе которого раппорт.

Вариативное создание орнаментов на основе одного и того же элемента.

Изображение и изучение мимики лица в программе Paint (или другом графическом редакторе).

Совмещение с помощью графического редактора векторного изображения, фотографии и шрифта для создания плаката или поздравительной открытки.

Редактирование фотографий в программе Picture Manager: изменение яркости, контраста, насыщенности цвета; обрезка, поворот, отражение.

Виртуальные путешествия в главные художественные музеи и музеи местные (по выбору учителя).

### **Информационные технологии**

Текстовые документы. Оформление текста. Презентации. Подготовка презентаций. Работа с изображениями и фигурами.

#### **Алгоритмизация и основы программирования**

Объекты, его имя и свойства. Отношения между объектами. Характеристика объекта.

Исполнитель Робот.

### **4класс**

#### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Гимнастика для глаз.

Электронные документы. Совместный доступ и обмен документами через Интернет. Компьютер, периферийные устройства. Умный дом.

Антивирус и средства компьютерной защиты.

Правила безопасного поведения в Интернете. Правила поведения в социальных сетях. Кибербуллинг.

#### **Теоретические основы информатики**

Человек в мире информации. Модель объекта. Текстовая и графическая модель. Моделирование. Работа с доступной информацией в Интернете и на цифровых носителях информации. Электронные и медиаресурсы в художественно-конструкторской, проектной, предметной преобразующей деятельности. Работа с готовыми цифровыми материалами. Поиск дополнительной информации по тематике творческих и проектных работ, использование рисунков из ресурса компьютера в оформлении изделий и другие.

### **Информационные технологии**

Текстовые процессоры. Объекты текстового документа. Презентации. Подготовка презентаций.

Работа с изображениями и фигурами. Изображение и освоение в программе Paint правил линейной и воздушной перспективы: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений.

Моделирование в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различных вариантов его устройства.

Моделирование конструкции разных видов традиционных жилищ разных народов (например, юрта, каркасный дом, в том числе с учётом местных

традиций).

Моделирование в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкций храмовых зданий разных культур: каменный православный собор, готический или романский собор, пагода, мечеть.

Построение в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе пропорций фигуры человека, изображение различных фаз движения.

Создание анимации схематического движения человека (при соответствующих технических условиях).

Анимация простого движения нарисованной фигурки: загрузить две фазы движения фигурки в виртуальный редактор GIF-анимации и сохранить простое повторяющееся движение своего рисунка.

Создание компьютерной презентации в программе PowerPoint на тему архитектуры, декоративного и изобразительного искусства выбранной эпохи или этнокультурных традиций народов России. Презентация к проекту.

Виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Понятия. Истина и ложь. Программирование в средах исполнителей: линейные алгоритмы, ветвление, циклы, переменные и подпрограммы.

#### **2. Планируемые результаты освоения учебного предмета.**

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### **3. Личностные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования должны отражать:**

1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;

2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и

формирование личностного смысла учения;

6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

11. Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования должны отражать:

1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

8) 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 с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

11) 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;

12) 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;

13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

14) 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;

15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

#### **4. Предметные требования к результатам достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов:**

1) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;

2) умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;

3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;

4) умение вводить текст с помощью клавиатуры;

5) выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);

6) представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;

7) кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;

8) соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;

9) при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);

10) определять назначение пиктограмм в программах;

11) набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.);

12) создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.

13) Различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др.;

14) различать виды информации по способам ее восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;

15) раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы;

16) приводить примеры информационных процессов – процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных – в живой природе и технике;

17) классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;

18) узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;

19) определять качественные и количественные характеристики компонентов компьютера 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;

20) 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;

21) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

22) 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;

23) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

24) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

## **5. Тематическое планирование с указанием часов, отводимых на освоение каждой темы**

### **1 класс**

<b>№ раздела</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
<b>1</b>	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	<b>1</b>
<b>2</b>	Информация, действия с информацией	<b>4</b>
<b>3</b>	Компьютер и его возможности	<b>4</b>

<b>4</b>	Знакомство с клавиатурой	<b>7</b>
<b>6</b>	Сеть Интернет. Правила безопасного использования Интернет.	<b>4</b>
<b>7</b>	Компьютерная графика.	<b>5</b>
<b>8</b>	Алгоритмы и исполнители	<b>8</b>
	<b>Итого</b>	<b>33</b>

### 2 класс

<b>№ раздела</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
<b>1</b>	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами	<b>1</b>
<b>2</b>	Информация, виды информации	<b>7</b>
<b>3</b>	Компьютер, мобильные устройства и их части	<b>1</b>
<b>4</b>	Файл. Операции с объектами	<b>3</b>
<b>6</b>	Поиск в Интернете. Сетевой этикет	<b>3</b>
<b>7</b>	Текстовый редактор	<b>3</b>
<b>8</b>	Создание графического документа	<b>5</b>
<b>9</b>	Объекты, его имя и свойства	<b>3</b>
<b>10</b>	Алгоритмизация и основы программирования	<b>8</b>
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

### 3 класс

<b>№ раздела</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
<b>1</b>	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	<b>1</b>
<b>2</b>	Информация. Источники и приемники информации	<b>7</b>
<b>3</b>	Компьютер. Устройства ввода вывода. Файловые системы.	<b>4</b>
<b>4</b>	Правила безопасного поведения в Интернете	<b>3</b>
<b>6</b>	Текстовые документы. Оформление текста	<b>8</b>
<b>7</b>	Создание рисунка в графическом редакторе	<b>4</b>
<b>8</b>	Объекты, его имя и свойства. Исполнитель Робот.	<b>7</b>
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

### 4 класс

<b>№ раздела</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
<b>1</b>	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	<b>1</b>
<b>2</b>	Человек в мире информации. Модель объекта	<b>6</b>

<b>3</b>	Компьютер – это система.	<b>5</b>
<b>4</b>	Правила безопасного поведения в Интернете.	<b>4</b>
<b>6</b>	Текстовые процессоры, инструменты	<b>6</b>
<b>7</b>	Презентации, создание презентаций	<b>4</b>
<b>8</b>	Мир понятий	<b>4</b>
<b>9</b>	Программирование в среде Scratch	<b>4</b>
	<b>Итого</b>	<b>34</b>