

**Приложение № 15**  
к основной образовательной  
программе начального общего  
образования МБОУ СОШ № 50

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по учебному предмету  
«Информатика»

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

### «Информатика»

В результате изучения курса в школе у обучающихся будут сформированы следующие результаты

#### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

##### ***Гражданско-патриотического воспитания:***

первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений

##### ***Духовно-нравственного воспитания:***

проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;

принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности

##### ***Эстетического воспитания:***

использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности

##### ***Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:***

соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью

##### ***Трудового воспитания:***

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

##### ***Экологического воспитания:***

проявление бережного отношения к природе;  
неприятие действий, приносящих вред природе

##### ***Ценности научного познания:***

формирование первоначальных представлений о научной картине мира;  
осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств

#### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

##### **Универсальные познавательные учебные действия:**

базовые логические действия:

— сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

— объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;

— определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

— находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

— выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

— устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

базовые исследовательские действия:

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

работа с информацией:

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

— самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации

**Универсальные коммуникативные учебные действия:**

общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);

— готовить небольшие публичные выступления;

— подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

совместная деятельность:

— формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного

формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;

— оценивать свой вклад в общий результат

**Универсальные регулятивные учебные действия:**

самоорганизация:

— планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

— выстраивать последовательность выбранных действий;

самоконтроль:

— устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

— корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **2 класс**

#### **К концу обучения во 2 классе по курсу обучающийся научится:**

##### Цифровая грамотность:

- различать аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера: программное обеспечение, меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами;
- иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»)

##### Теоретические основы информатики:

- правильно использовать понятия «информатика» и «информация»;
- различать органы восприятия информации;
- различать виды информации по способу восприятия;
- использовать понятие «носитель информации»;
- уметь определять основные информационные процессы: хранение, передача и обработка;
- уметь работать с различными способами организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы;
- знать виды информации по способу представления;
- уметь оперировать логическими понятиями;
- оперировать понятием «объект»;
- определять объект по свойствам;
- определять истинность простых высказываний;
- строить простые высказывания с отрицанием

##### Алгоритмы и программирование:

- определять алгоритм, используя свойства алгоритма;
- использовать понятия «команда», «программа», «исполнитель»;
- составлять линейные алгоритмы и действовать по алгоритму;
- осуществлять работу в среде формального исполнителя

##### Информационные технологии:

- создавать текстовый документ различными способами;
- набирать, редактировать и сохранять текст средствами стандартного текстового редактора;
- знать клавиши редактирования текста;
- создавать графический файл средствами стандартного графического редактора;
- уметь пользоваться основными инструментами стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти

### **3 класс**

#### **К концу обучения в 3 классе по курсу обучающийся научится:**

##### Цифровая грамотность:

- различать и использовать обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок, устройства, передающие информацию от пользователя компьютеру, устройства, передающие информацию от компьютера пользователю;
- пользоваться программным обеспечением компьютера: кнопки управления окнами, рабочий стол, меню «Пуск», меню программ;
- пользоваться файловой системой компьютера (понятия «файл» и «папка», инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить);
- осуществлять простой поиск информации

##### Теоретические основы информатики:

- определять виды информации по форме представления;

- пользоваться различными способами организации информации и информационными процессами;
- различать основные информационные процессы: хранение (носитель информации, виды носителей информации), передача (источник информации, канал связи, приёмник информации), обработка (виды обработки информации);
- группировать объекты;
- определять общие и отличающие свойства объектов;
- находить лишний объект;
- определять одинаковые по смыслу высказывания;
- использовать логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»;
- решать задачи с помощью логических преобразований

Алгоритмы и программирование:

- иметь представление об алгоритмах и языках программирования;
- определять алгоритм по свойствам;
- иметь представление о различных способах записи алгоритмов;
- знать основные элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка;
- строить блок-схему по тексту;
- иметь представление о циклических алгоритмах;
- строить блок-схему циклического алгоритма;
- знать элемент блок-схемы «цикл»;
- строить блок-схему циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма;
- различать основные элементы среды визуального программирования Scratch;
- использовать понятия «спрайт» и «скрипт»;
- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch

Информационные технологии:

- знать, что такое текстовый процессор;
- отличать текстовый процессор от текстового редактора;
- создавать и сохранять текстовый документ средствами текстового процессора;
- знать основные элементы интерфейса текстового процессора;
- знать правила набора текста в текстовом процессоре;
- редактировать текст в текстовом процессоре: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки;
- знать понятие «форматирование»;
- пользоваться базовыми функциями форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет;
- добавлять изображения в текст средствами текстового процессора;
- изменять положение изображения в тексте средствами текстового процессора;
- работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра, фрагменты картинок, копирование фрагмента изображения

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

### **2 КЛАСС**

#### **1. Цифровая грамотность**

Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок Программное обеспечение Меню

«Пуск», меню программ, кнопки управления окнами Файлы и папки

#### **Теоретические основы информатики**

Информатика и информация Понятие «информация» Восприятие информации Органы восприятия информации Виды информации по способу восприятия Носитель информации Хранение, передача и обработка как информационные процессы Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы Представление информации Виды информации по способу представления Введение в логику Объект, имя объектов, свойства объектов

Высказывания Истинность простых высказываний Высказывания с отрицанием

## **2. Алгоритмы и программирование**

Определение алгоритма Команда, программа, исполнитель Свойства алгоритма  
Линейные алгоритмы Работа в среде формального исполнителя Поиск оптимального пути

## **3. Информационные технологии**

Стандартный текстовый редактор Набор текста Создание и сохранение текстового документа Клавиши редактирования текста Редактирование текста  
Стандартный графический редактор Создание и сохранение графического файла  
Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти

## **3 КЛАСС**

### **1. Цифровая грамотность**

Аппаратное обеспечение компьютера Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение) Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией Программное обеспечение компьютера (примеры и назначение) Основные элементы рабочего окна программы  
Рабочий стол Ярлык программы Меню «Пуск», меню программ Файлы и папки (инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить) Поиск информации

### **2. Теоретические основы информатики**

Понятие «информация» Виды информации по форме представления Способы организации информации и информационные процессы Хранение, передача, обработка (три вида обработки информации) Носитель информации (виды носителей информации) Источник информации, приёмник информации Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы Представление информации Виды информации по способу представления Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства Нахождение лишнего объекта Высказывания Одинаковые по смыслу высказывания Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые» Решение задач с помощью логических преобразований

### **3. Алгоритмы и программирование**

Алгоритмы и языки программирования Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность Понятие «Алгоритм» Способы записи алгоритмов Команда Программа Блок-схема Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка Построение блок-схемы по тексту Циклические алгоритмы Блок-схема циклического алгоритма Элемент блок-схемы: цикл Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма Работа в среде формального исполнителя

### **4. Информационные технологии**

Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа Интерфейс текстового процессора Редактирование текста Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки  
Форматирование Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет  
Изображения в тексте: добавление, положение Стандартный графический редактор  
Создание и сохранение графического файла Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра  
Работа с фрагментами картинок Копирование фрагмента изображения Добавление цвета в пали- тру Масштабирование изображений компьютера

## Тематическое планирование курса «Информатика»

### 2 КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

<b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>
<b>Раздел 1. Теория информации (5 ч)</b>		
Информация и информационные процессы	Информатика и информация Понятие «информация» Восприятие информации Органы восприятия информации Виды информации по способу восприятия Носитель информации Хранение, передача и обработка как информационные процессы Способы организации информации: таблицы, схемы,	раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка») приводит примеры информационных процессов с опорой на жизненный опыт и ранее изученный материал классифицирует информационные процессы

	столбчатые диаграммы Представление информации Виды информации по способу представления	использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов
--	---	---

## Раздел 2. Устройство компьютера (5 ч)

Компьютер — универсальное устройство обработки данных	Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок	Получает информацию о характеристиках компьютера
Программы и данные	Программное обеспечение Меню «Пуск», меню про- грамм, кнопки управления окнами Файлы и папки	открывает смысл изучаемых понятий («файл», «папка», «меню “Пуск”»), «программа») определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач использует компьютерными



		<p>информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе</p> <p>ыполняет основные операции с файлами и папками</p> <p>Осуществляет работу с файлами и папками в файловой системе компьютера</p>
--	--	---

**Раздел 3. Текстовый редактор (4 ч)**

Текстовые документы	<p>Стандартный текстовый редактор Набор текста Создание и сохранение текстового документа Клавиши редактирования текста Редактирование текста</p>	<p>нализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов</p> <p>осуществляет набор и редактирование текста средствами текстового редактора</p>
---------------------	---	--

**Раздел 4. Алгоритмы и логика (5 ч)**

<p>Элементы математической логики</p>	<p>Введение в логику Объект, имя объектов, свойства объектов          Высказывания Истинность простых высказываний          Высказывания с отрицанием</p>	<p>аскрывает смысл изучаемых понятий («объект», «высказывание»)          Определяет объекты и их свойства          Классифицирует объекты          анализирует логическую структуру высказываний          строит логические высказывания с отрицанием</p>
<p>Исполнители и алгоритмы          Алгоритмические конструкции</p>	<p>Определение алгоритма Команда, программа, исполнитель          Свойства алгоритма Линейные алгоритмы          Работа в среде формального исполнителя Поиск оптимального пути</p>	<p>анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма          анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма          Строит алгоритмическую конструкцию «следование»          работает в среде формального исполнителя</p>

**Раздел 5. Графический редактор (5 ч)**

Компьютерная графика	Стандартный графический редактор Создание и сохранение графического файла Основные инструменты стандартного графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти	анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора
<b>Раздел 6. Систематизация знаний (4 ч)</b>		
Систематизация знаний		обобщает и систематизирует материал курса
езерв (6 ч)		

### 3 КЛАСС

1 час в неделю, всего 28 часов, 6 часов — резервное время

<b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>
<b>Раздел 1. Введение в ИКТ (6 ч)</b>		
Информация и информационные процессы	<p>Понятие «информация» Виды информации по форме представления Способы организации информации и информационные процессы</p> <p>Хранение, передача, обработка (три вида обработки информации)</p> <p>Носитель информации (виды носителей информации)</p> <p>Источник информации, приёмник информации</p> <p>Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы</p> <p>Представление информации</p> <p>Виды информации</p>	<p>раскрывает смысл изучаемых понятий («информатика», «информация», «носитель информации», «хранение», «передача», «обработка», «источник информации», «приёмник информации», «канал связи»)</p> <p>определяет виды информации по форме представления</p> <p>Использует различные способы организации информации при осуществлении информационных процессов</p> <p>определяет виды носителей</p>

	по способу представления	информации Определяет виды обработки информации
--	--------------------------	--

<p>Компьютер — универсальное устройство обработки данных</p>	<p>Аппаратное обеспечение компьютера Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение) Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией</p>	<p>Получает информацию о характеристиках компьютера определяет устройства компьютера и их назначение</p>
<p>Программы и данные</p>	<p>Программное обеспечение компьютера (примеры и назначение) Основные элементы рабочего окна программы Рабочий стол Ярлык программы Меню «Пуск», меню программ Файлы и папки (инструкции по работе с файлами и папками:</p>	<p>открывает смысл изучаемых понятий («программа», «программное обеспечение», «Рабочий стол», «меню “Пуск”», «файл», «папка») определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач оперирует компьютерными</p>

	закрывать, переименовывать, создавать, открывать, удалять) Поиск информации	информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе выполняет основные операции с файлами и папками Ищет информацию в сети Интернет
--	---	--

**Раздел 2. Текстовый процессор (4 ч)**

Текстовые документы	Текстовый процессор Создание и сохранение текстового документа	анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства
---------------------	---	---

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Содержание программы</p>	<p>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>
	<p>Интерфейс текстового процессора Редактирование текста Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки Форматирование Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет Изображения в тексте: добавление, положение</p>	<p>создаёт небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых процессоров форматирует текстовые документы (изменение шрифта, кегля, начертания, цвета) вставляет в документ изображения и изменяет их положение</p>
<p><b>Раздел 3. Графический редактор (4 ч)</b></p>		



Компьютерная графика	Стандартный графический редактор Создание и сохранение графического файла Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра Работа с фрагментами картинок	анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора Применяет навыки работы с фрагментами рисунка при создании изображений
----------------------	---	---

	Копирование фрагмента изображения Добавление цвета в палитру Масштабирование изображений	
<b>Раздел 4. Логика (6 ч)</b>		
Элементы математической логики	Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства Нахождение лишнего объекта Высказывания Одинаковые по смыслу высказывания Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые» Решение задач с помощью логических преобразований	группирует объекты по общим и отличительным признакам анализирует логическую структуру высказываний осуществляет работу с логическими конструкциями «все», «ни один», «некоторые» применяет навыки работы с объектами и высказываниями для логических преобразований
<b>Раздел 5. Алгоритмы. Блок-схемы (5 ч)</b>		

<p>Исполнители и алгоритмы Алгоритмические конструкции</p>	<p>Алгоритмы и языки программирования Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность Понятие «Алгоритм» Способы записи алгоритмов Команда Программа Блок-схема Элементы блок-схемы:</p>	<p>анализирует предлагаемые последовательности команд на наличие у них таких свойств алгоритма определяет по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм анализирует изменение значения величин при пошаговом выполнении алгоритма</p>
--	--	--

<p><b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b></p>	<p><b>Содержание программы</b></p>	<p><b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b></p>
	<p>начало, конец, команда, стрелка Построение блок-схемы по тексту Циклические алгоритмы Блок-схема циклического алгоритма Элемент блок-схемы: цикл Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма Работа в среде формального исполнителя</p>	<p>равнивает различные алгоритмы решения одной задачи создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений в визуальной среде программирования</p>
<p align="center"><b>Раздел 6. Систематизация знаний (3 ч)</b></p>		
<p>Систематизация знаний</p>		<p>обобщает и систематизирует материал курса</p>
<p>Резерв (6 ч)</p>		

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс. 1 час в неделю – 34 часа.

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	Теоретические занятия	Практические занятия	
Раздел 1. Теория информации (6 ч)					
1.1	Техника безопасности	1			
1.2	Информация и информатика	1			
1.3	Виды информации	1			
1.4	Информационные процессы	1			
1.5	Способы организации информации	1			

1.6	Подведение итогов модуля «Теория информации»	1			
Раздел 2. Устройство компьютера (6 ч)					
2.1	Компьютер — универсальное устройство обработки данных	1			
2.2	Программное обеспечение	1			
2.3	Файлы и папки	1			
2.4	Компьютер и информационные процессы	1			
2.5	Виды компьютеров	1			

2.6	Подведение итогов модуля «Устройство компьютера. Программы»	1			
Раздел 3. Текстовый редактор (5 ч)					
3.1	Виды информации по способу представления	1			
3.2	Текстовый редактор	1			
3.3	Текстовый редактор. Редактирование текста	1			
3.4	Проектный урок	1			
3.5	Подведение итогов модуля «Файлы и папки. Текстовый редактор»	1			

Раздел 4. Алгоритмы и логика (5 ч)					
4.1	Введение в логику	1			
4.2	Истинность простых высказываний	1			
4.3	Алгоритм и его свойства	1			
4.4	Линейные алгоритмы	1			
4.5	Подведение итогов модуля «Алгоритмы и логика»	1			
Раздел 5. Графический редактор (6 ч)					
5.1	Основные инструменты графического редактора	1			
5.2	Графический редактор. Новые инструменты	1			



5.3	Графический редактор. Фон	1			
5.4	Проектный урок. Графический редактор и устройства компьютера	1			
5.5	Презентация проектов	1			
5.6	Подведение итогов модуля «Графический редактор»	1			
Раздел 6. Систематизация знаний (6 ч)					
6.1	Повторение. Устройство компьютера	1			
6.2	Повторение. Алгоритмы и логика	1			
6.3	Повторение. «Текстовый и графический редактор»	1			

	Проектный урок				
6.4	Презентация проектов	1			
6.5	Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1			
6.6	Подведение итогов модуля «Систематизация знаний»	1			
<b>Итого:</b>	34 часа				

**3 класс. 1 час в неделю – 34 часа.**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	Теоретические занятия	Практические занятия	
Раздел 1. Введение в ИКТ (7 ч)					
1.1	Техника безопасности	1			
1.2	Информация и ее виды	1			
1.3	Способы организации информации и информационные процессы	1			
1.4	Аппаратное обеспечение компьютера	1			
1.5	Программное обеспечение компьютера	1			

1.6	Файлы и папки	1			
1.7	Подведение итогов модуля	1			
Раздел 2. Текстовый процессор (5 ч)					
2.1	Текстовый процессор. Набор текста.	1			
2.2	Редактирование и форматирование текста	1			
2.3	Изображения в тексте	1			
2.4	Дополнительный урок. Проект: пишем сказку.	1			
2.5	Подведение итогов модуля	1			
Раздел 3. Графический редактор (6 ч)					
3.1	Графический редактор. Повторение	1			

3.2	Новые инструменты графического редактора	1			
3.3	Работа с фрагментами картинок	1			
3.4	Проектный урок.	1			
3.5	Дополнительное занятие. Презентация проектов	1			
3.6	Подведение итогов модуля	1			
Раздел 4. Логика (6 ч)					
4.1	Объекты и их свойства	1			
4.2	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»	1			
4.3	Логика – решение задач	1			

4.4	Проектный урок. Графический редактор и объекты.	1			
4.5	Презентация проектов	1			
4.6	Подведение итогов модуля.	1			
Раздел 5. Алгоритмы. Блок-схемы (6 ч)					
5.1	Алгоритмы и языки программирования	1			
5.2	Блок - схемы	1			
5.3	Циклические алгоритмы. Копия	1			
5.4	Блок – схема циклического алгоритма	1			
5.5	Дополнительный урок. Проектный урок. Рисуем блок - схему	1			
5.6	Подведение итогов модуля	1			

Раздел 6. Систематизация знаний (5 ч)					
6.1	Повторение. Теория информации.	1			
6.2	Повторение. Устройство компьютера	1			
6.3	Повторение. Логика и алгоритмы. Копия	1			
6.4	Проектный урок. Текстовый редактор.	1			
<b>Итого:</b>	34 часа				