

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ -
«СОЛНЦЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ «Солнцевская средняя общеобразовательная школа»

_____/О.В. Никульников/

Приказ № « » _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

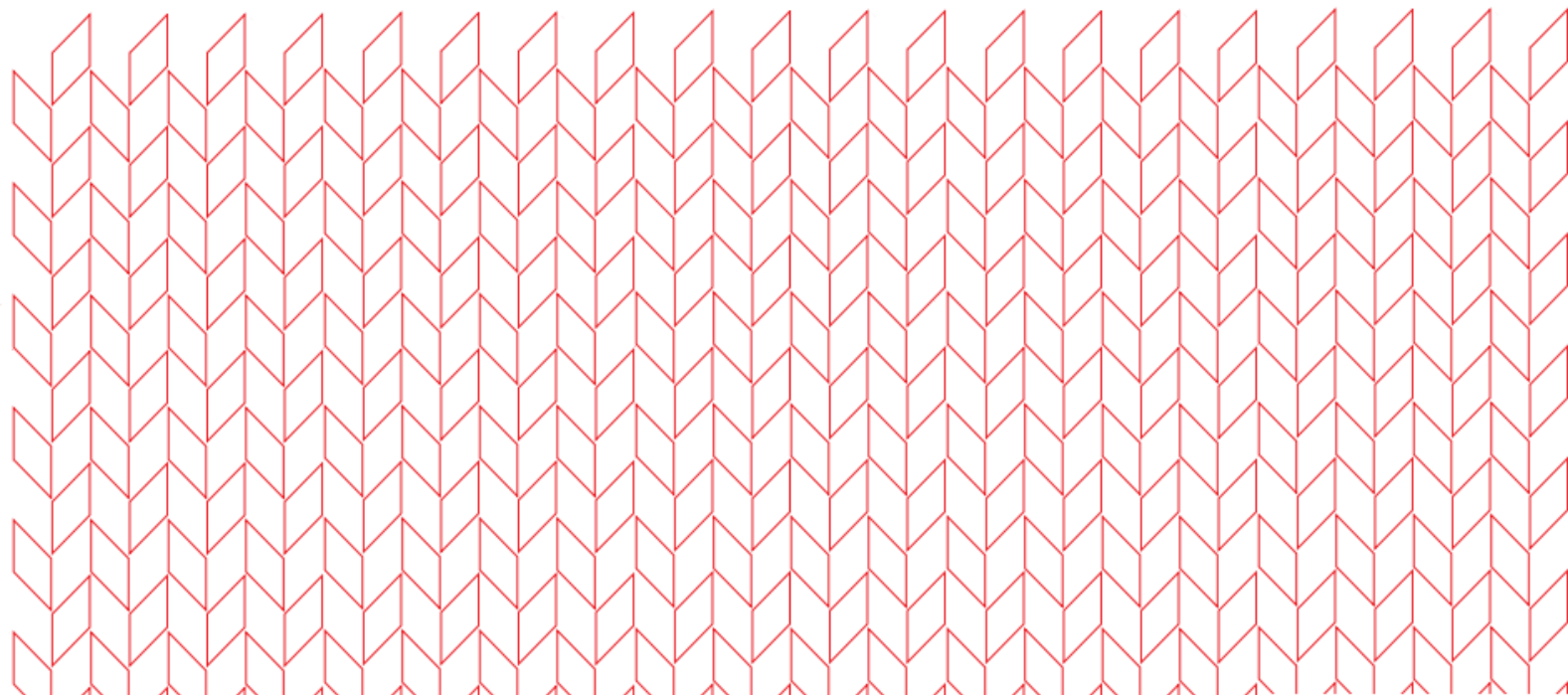
курса «Информатика для всех 2-4 классы»

Направление: общеинтеллектуальное

Целевая аудитория: обучающиеся 2-4 класса

Трудоемкость: 102 академических часа

Педагог: Шульжик Алексей Викторович



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

Основными целями курса информатики на начальном этапе являются:

- развитие основ логического, алгоритмического, понятийного и абстрактного мышления;
- формирование представлений об информационной картине мира, видах, свойствах информации, информационных процессов;
- развитие навыков определения потребности, поиска, структурирования, анализа, синтеза информации;
- формирование базовых навыков восприятия и преобразования информации 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 в решении 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 её 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.

Курс «Информатика» во 2–4 классах преподаётся в форме дополнительных внеурочных занятий. Минимальный объём курса — 102 академических часа (из расчёта на 3 года обучения) при минимальной недельной нагрузке 1 урок в неделю (34 учебные недели).

Курс построен таким образом, что обучающиеся регулярно меняют виды и содержание деятельности, что помогает ученикам с различными интересами и складом личности регулярно попадать в ситуацию успеха.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

В соответствии с требованиями ФГОС НОО программа начального курса информатики (2–4 класс) направлена на достижение трёх категорий образовательных результатов:

- личностные;
- метапредметные;
- предметные.

К личностным результатам можно отнести следующие:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие навыков сотрудничества со 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 счёт 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 её 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;
- активное использование речевых средств и средств 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 своё выступление и выступать с 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; 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 своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

– определение общей цели и путей её 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.

Метапредметные результаты являются ключевыми в курсе информатики. Их достижение осуществляется за счёт формирования универсальных учебных действий, относящихся ко всем группам.

Регулятивные действия:

- целеполагание;
- планирование;
- прогнозирование;
- контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;
- коррекция;
- оценка;
- саморегуляция.

Познавательные действия:

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- структурирование знаний;
- осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
- смысловое чтение как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели; извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров; определение основной и второстепенной информации; свободная ориентация и восприятие текстов художественного, научного, публицистического и официального и делового стилей; понимание и адекватная оценка языка средств массовой информации;
- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- моделирование;
- преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез — составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- доказательство;
- выдвижение гипотез и их обоснование;
- формулирование проблемы;
- самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Коммуникативные действия:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками;
- постановка вопросов;
- разрешение конфликтов;
- управление поведением партнера;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Кроме того, освоение программы начального курса информатики должно позволить достигнуть таких предметных результатов, как:

- умение осуществлять поиск информации в книгах, статьях, а также сети Интернет с использованием конкретных ресурсов; использовать глоссарий, 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, 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;
- владение основами логического и абстрактного мышления;
- владение основами алгоритмического мышления, знание основных свойств алгоритмов, умение составлять алгоритмы и записывать их в виде блок-схем или натуральным языком; умение анализировать ожидаемые действия исполнителя по алгоритму;
- владение основами программирования в среде Kodu и Scratch.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Указаны количество часов, отводимых на освоение каждого модуля, а также основные виды учебной деятельности (пункт «Уметь»).

2 класс

Модуль I. В поисках информации (8 ч)

Понимать:

- свойства информации «достаточность», «недостаточность», «избыточность»;

- значение «экспертного мнения».

Знать:

- понятие «информация».

Уметь:

- группировать информацию по 1–2 ключевым признакам;
- сопоставлять различную текстовую информацию между собой, а также с изображениями, в соответствии с условиями задачи;
- восстанавливать информацию по разрозненным фрагментам;
- выделять ключевую информацию в тексте, озаглавливать текст, выбирать недостающую информацию из предложенного набора.

Модуль II. Схемы вокруг нас (9 ч)

Понимать:

- назначения и правила составления схем;
- что такое граф, правила его построения, чтения;
- понимать назначение и правила составления столбчатых диаграмм.

Знать:

- различные виды схем.

Уметь:

- читать информацию по схеме движения транспорта, схеме расстояний между объектами;
- читать информацию по графу;
- уметь сопоставлять текстовую информацию со схемой и графом;
- решать логические задачи с помощью схем;
- составлять столбчатые диаграммы и столбчатые диаграммы с накоплением. Дополнять текст, таблицу по данным диаграммы.

Модуль III. Алгоритмы (8 ч)

Понимать:

- что такое «алгоритм», «порядок шагов», «последовательность»;
- значение термина «Исполнитель»;
- основные принципы ветвления и цикличности.

Знать:

- основные правила записи порядка шагов.

Уметь:

- составлять простые порядки шагов для бытовых ситуаций и одиночных исполнителей;
- прогнозировать результат работы алгоритма;
- просчитывать положение исполнителя на том или ином этапе выполнения;
- решать задачи для конкретных исполнителей, используя предложенный язык записи порядка шагов.

Модуль IV. Шаги и события (8 ч)

Понимать:

- что такое «событие» и как оно влияет на алгоритм;

- основные правила работы с алгоритмами для двух исполнителей;
- основные правила работы для алгоритмов, управляемых событиями.

Знать:

- основные правила алфавитного кодирования.

Уметь:

- определять результат и просчитывать положение исполнителей для задач с двумя и более исполнителями;
- решать задачи для конкретных исполнителей, используя предложенный язык записи порядка шагов;
- составлять алгоритмы, используя наборы инструментов;
- решать задачи на простые алгоритмы, управляемые событиями.

Резерв — 1 ч.

3 класс

Модуль I. Текст как источник информации (8 ч)

Понимать:

- свойства информации «достаточность», «недостаточность», «избыточность»;
- значение «экспертного мнения»;
- различие в назначении и правилах составления различных видов текста;
- правила составления таблиц для анализа текста.

Знать:

- правила работы со словарями и экспертным мнением;
- основные правила набора текста на компьютере.

Уметь:

- использовать словари и экспертное мнение для лучшего понимания и анализа текстовой информации;
- набирать текст на компьютере, с полной постановкой рук и со скоростью не меньше 10 символов в минуту;
- владеть базовыми основами форматирования текста, изменения шрифта, текста, выравнивания;
- анализировать текст с использованием таблиц;
- готовить рассказ (доклад) на основе собранной информации в форме, указанной в задании.

Модуль II. Систематизация информации (8 ч)

Понимать:

- что такое сеть Интернет.

Знать:

- понятие «множества» и основные приёмы решения задач со множествами;
- назначение «легенды» и условных обозначений к схеме, графику.

Уметь:

- анализировать отношения множеств, исходя из информации, представленной в тексте;
- собирать информацию на конкретных ресурсах сети Интернет, в соответствии с условиями поставленной задачи;
- решать задачи на расстояния между объектами при помощи схемы, графа, таблицы; переводить информацию о расстояниях из одного вида в другой;
- читать информацию на графиках и схемах с использованием «легенды»;
- набирать текст на компьютере, с полной постановкой рук и со скоростью не меньше 14 символов в минуту;

- готовить рассказ (доклад) на основе собранной информации в форме, указанной в задании.

Модуль III. Алгоритмы (8 ч)

Понимать:

- значение термина «линейный алгоритм»;
- связь между темой алгоритмы и средой Kodu.

Знать:

- значение термина «алгоритм»;
- основные свойства алгоритма;
- правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем;
- основные правила работы в среде Kodu.

Уметь:

- решать (выполнять) линейные вычислительные и событийные алгоритмы;
- составлять линейные алгоритмы и записывать их естественным языком или языком блок-схем;
- создавать и открывать шаблоны и ранее сохранённые проекты в среде Kodu; создавать и первично настраивать собственные проекты; управлять простыми исполнителями.

Модуль IV. Алгоритмы и исполнители (8 ч)

Понимать:

- значение терминов «линейный алгоритм», «алгоритм с ветвлением» и «циклический алгоритм».

Знать:

- значение термина «алгоритм» и «исполнитель»;
- основные свойства алгоритма;
- правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем;
- инструментарий среды Kodu.

Уметь:

- строить, читать, исполнять вычислительные и событийные алгоритмы, записанные на натуральном языке и языке блок-схем;
- самостоятельно разрабатывать простые игры в среде Kodu Game Lab.

Резерв — 2 ч.

4 класс

Модуль I. Наглядное представление информации (8 ч)

Понимать:

- назначение масштаба и условных обозначений на картах и схемах.

Знать:

- основные случаи использования различных видов графиков и диаграмм и правила их построения;
- основные способы условных обозначений на картах и схемах;
- алфавитный и тематический способы сортировки;
- основные виды словарей и справочников и основные приёмы поиска информации в них.

Уметь:

- мотивированно выбирать подходящий вид и выполнять построения графиков, линейчатых, столбчатых и круговых диаграмм;
- сопоставлять информацию на карте, схеме, графе и в таблице;

- ориентироваться по таблицам расстояний и схемам, в том числе в задачах с разными единицами измерения;
- ориентироваться по карте на схеме, с использованием условных обозначений;
- выполнять алфавитную сортировку по 1 и 2 полям, составлять таблицы и сортировать в них информацию по заданному условию.

Модуль II. Мультимедиа и инфографика (8 ч)

Понимать:

- значение термина «инфографика» и основные области применения инфографики.

Знать:

- алфавитный и тематический способы сортировки;
- основные виды словарей и справочников и основные приёмы поиска информации в них;
- основные приёмы создания презентаций с помощью персонального компьютера;
- правила составления устного сообщения (доклада) как результата поисковой работы;
- основные приёмы записи звука и видеоизображения на компьютер.

Уметь:

- ориентироваться по карте на схеме, с использованием условных обозначений;
- выполнять алфавитную сортировку по 1 и 2 полям, составлять таблицы и сортировать в них информацию по заданному условию;
- выполнять поиск информации по заданному условию на конкретных ресурсах;
- выполнять задания, связанные с поиском информации в справочниках и словарях;
- представлять результаты работы с информацией в виде инфографики;
- представлять результаты работы с информацией в виде доклада с презентацией;
- представлять результаты работы в виде мультимедийной презентации со звуком и видео.

Модуль III. Алгоритмы и исполнители (8 ч)

Понимать:

- необходимость разработки письменных алгоритмов как этапа программирования;
- структуру и правила работы в среде Scratch.

Знать:

- значения терминов «линейный алгоритм», «алгоритм с ветвлением» и «циклический алгоритм»;
- правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем.

Уметь:

- составлять алгоритмы для конкретного исполнителя, соотносясь с заданием и особенностями языка Scratch.

Модуль VI. Программирование и управление (8 ч)

Понимать:

- необходимость разработки письменных алгоритмов как этапа программирования;
- структуру и правила работы в среде Scratch;
- необходимость разработки письменных алгоритмов как этапа программирования.

Знать:

- значение терминов «линейный алгоритм», «алгоритм с ветвлением» и «циклический алгоритм»;
- правила записи алгоритма естественным языком и языком блок-схем;
- основной инструментарий языка программирования Scratch.

Уметь:

- составлять алгоритмы для конкретного исполнителя, сообразуясь с заданием и особенностями языка Scratch;
- составлять простые программы для нескольких исполнителей в среде Scratch;
- решать учебные и творческие задачи с помощью среды программирования Scratch.

Резерв — 2 ч.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(102 ч, 1 ч/нед.)

Тема	Количество часов/класс			
	Всего	2 класс	3 класс	4 класс
Модуль I. Основные навыки работы с информацией				
В поисках информации	8	8		
Схемы вокруг нас	9	9		
Текст как источник информации	8		8	
Наглядное представление информации	8			8
ИТОГО	33	17	8	8
Модуль II. Информационно-коммуникационные технологии				
Систематизация информации	8		8	
Мультимедиа и инфографика	8			8
ИТОГО	16	0	8	8
Модуль III. Программирование и алгоритмизация				
Алгоритмы	16	8	8	
Шаги и события	8	8		
Алгоритмы и исполнители	16		8	8
Программирование и управление	8			8
ИТОГО	48	16	16	16
Резерв	5	1	2	2
Общее количество часов	102	34	34	34

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Учебно-методический комплект «Информатика для всех» для 2–4 классов включает в себя следующие учебники для начальной школы:

1. Информатика. 2 класс: учебник: в 2 ч. / Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

2. Информатика. 3 класс: учебник: в 2 ч. / Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

3. Информатика. 4 класс: учебник: в 2 ч. / Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

Учебники являются основой УМК, в состав которого также включены:

– методическое пособие для учителя к УМК по информатике для 2–4 классов;

– рабочие тетради для 2, 3, 4 классов;

– тетради для контрольных работ для 2, 3, 4 классов;

– файлы для выполнения заданий при работе в инструментальных средах Kodu Game Lab и Scratch.

АППАРАТНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

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

Компьютеры учеников должны иметь следующие характеристики:

– процессор — не ниже Celeron с 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);

– web-камера;

– жёсткий диск — не менее 250 Гб;

– клавиатура;

– мышь.

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
2 КЛАСС					
1	1	Знакомство с учебником	§ 1 «Знакомство с Иваном»		1
2	2	Информация вокруг нас	§ 2 «Информация вокруг нас»		1
3	3	Всё на своём месте	§ 3 «Всё на своём месте»		1
4	4	Найти главное	§ 4 «Найти главное»		1
5	5	Сравнение информации	§ 5 «Сравнивая информацию»		1
6	6	Работа с экспертным мнением	§ 6 «В поисках информации»		1
7	7	Полнота информации	§ 7 «Части целого»		1
8	8	Проверочная работа № 1	«Проверочная работа № 1»		1
9	9	Как читать граф?	§ 8 «Не заблудиться на местностях»		1
10	10	Поиск пути по схеме	§ 9 «Долог ли путь?»		1
11	11	Схемы и графы	§ 10 «Строим графы»		1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
12	12	Схема движения транспорта	§ 11 «Схема движения транспорта»		1
13	13	Ещё о схемах движения	§ 12 «Сложные транспортные схемы»		1
14	14	Знакомство с диаграммами	§ 13 «Строим диаграммы»		1
15	15	Различные виды диаграмм	§ 14 «Диаграммы — два в одном»		1
16	16	Повторение темы «Схемы и диаграммы»	§ 15 «И ещё о схемах и диаграммах»		1
17	17	Проверочная работа № 2	«Проверочная работа № 2»		1
18	18	Знакомство с алгоритмами	§ 16 «Шаг за шагом»		1
19	19	Алгоритмы с условием	§ 17 «Действия и условия»		1
20	20	Различные виды условий	§ 18 «Работаем с условиями»		1
21	21	Ситуационные алгоритмы	§ 19 «Составляем и выполняем алгоритмы»		1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
22	22	Составление алгоритмов	§ 20 «Придумываем и составляем алгоритмы»		1
23	23	Алгоритмы для сортировки	§ 21 «Сортируем предметы»		1
24	24	Решаем задачи с алгоритмами	§ 22 Повторяем работу с алгоритмами		1
25	25	Проверочная работа № 3	«Проверочная работа № 3»		1
26	26	Порядок действий для нескольких исполнителей	§ 23 «Что такое события?»		1
27	27	Алгоритм для двух исполнителей	§ 24 «Когда шагаешь не один»		1
28	28	Алгоритм алфавитного шифрования	§ 25 «Кодируем. Шифруем»		1
29	29	Алфавитное шифрование со смещением	§ 26 «Продолжаем кодировать»		1
30	30	Пересечение исполнителей	§ 27 «Два исполнителя — одна дорога»		1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
31	31	Параллельные алгоритмы для достижения одного результата	§ 28 «Несколько исполнителей — командная работа»		1
32	32	Алгоритмы, управляемые событиями	§ 29 «Побольше событий»		1
33	33	Резервное занятие	—		1
34	34	Проверочная работа № 4	«Проверочная работа № 4»		1
3 КЛАСС					
1	35	Текст как источник информации	§ 1 «Информация в тексте»	Практикум № 1 Практикум № 2	1
2	36	Как найти в тексте нужную информацию	§ 2 «Выбираем самое нужное»	Практикум № 3	1
3	37	Правила набора текста на компьютере	§ 3 «Набираем текст на компьютере»	Практикум № 4	1
4	38	Представление текстов в разном виде	§ 4 «Такие разные тексты»	Практикум № 5	1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
22	22	Составление алгоритмов	§ 20 «Придумываем и составляем алгоритмы»		1
23	23	Алгоритмы для сортировки	§ 21 «Сортируем предметы»		1
24	24	Решаем задачи с алгоритмами	§ 22 Повторяем работу с алгоритмами		1
25	25	Проверочная работа № 3	«Проверочная работа № 3»		1
26	26	Порядок действий для нескольких исполнителей	§ 23 «Что такое события?»		1
27	27	Алгоритм для двух исполнителей	§ 24 «Когда шагаешь не один»		1
28	28	Алгоритм алфавитного шифрования	§ 25 «Кодируем. Шифруем»		1
29	29	Алфавитное шифрование со смещением	§ 26 «Продолжаем кодировать»		1
30	30	Пересечение исполнителей	§ 27 «Два исполнителя — одна дорога»		1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
5	39	Составляем разные виды текстов	§ 4 «Такие разные тексты»	Практикум № 6	1
6	40	Учимся работать с различными видами информации	§ 5, 6 «Тексты, таблицы, диаграммы. Рисунки в тексте»	Практикум № 7	1
7	41	Обрабатываем текстовую информацию	§ 7 «Обрабатываем текстовую информацию»	Практикум № 8	1
8	42	Проверочная работа № 1	«Проверочная работа № 1»		1
9	43	Знакомство со множествами	§ 8 «Множества»	Практикум № 9	1
10	44	Отношения множеств	§ 9 «Множества вокруг нас»	Практикум № 10	1
11	45	Схемы путей	§ 10 «Новый взгляд на схемы путей»	Практикум № 11	1
12	46	Схемы и таблицы путей	§ 11 «Схемы и таблицы»	Практикум № 12	1
13	47	Знакомство с графиками	§ 12 «Добавим наглядности»	Практикум № 13	1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
23	57	Алгоритмы	§ 20 «События»	Практикум № 21	1
24	58	Алгоритмы	§ 21 «Взаимодействие предметов вблизи и на расстоянии»	Практикум № 22	1
25	59	Проверочная работа № 3	«Проверочная работа № 3»	Практикум № 23	1
26	60	Алгоритмы и исполнители	§ 22 «Работаем со счётчиками»	Практикум № 24	1
27	61	Алгоритмы и исполнители	§ 23 «Создаём новые объекты в ходе игры»	Практикум № 25	1
28	62	Алгоритмы и исполнители	§ 24 «Группы команд»	Практикум № 26	1
29	63	Алгоритмы и исполнители	§ 25 «Звуки и музыка»	Практикум № 27	1
30	64	Алгоритмы и исполнители	§ 26 «Гонки»	Практикум № 28	1
31	65	Алгоритмы и исполнители	§ 27 «Игра от первого лица»	Практикум № 29	1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
32	66	Алгоритмы и исполнители	§ 28 «Квесты»	Практикум № 30	1
33	67	Резервное занятие	—		1
34	68	Проверочная работа № 4	«Проверочная работа № 4»		1
4 КЛАСС					
1	69	Круговые диаграммы	§ 1 «Круговые диаграммы»	Практикум № 1	1
2	70	Линейчатые и столбчатые диаграммы	§ 2 «Линейчатые и столбчатые диаграммы»		1
3	71	Диаграммы с накоплением и графики	§ 3 «Диаграммы с накоплением и графики»		1
4	72	Решение информационных задач при помощи схем	§ 4 «Анализируем схемы»		1
5	73	Решение информационных задач при помощи схем и таблиц	§ 5 «Схемы и таблицы»		1
6	74	Решение информационных задач при помощи схем и диаграмм	§ 6 «Сортировка в таблице»	Практикум № 2	1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
7	75	Наглядные способы решения информационных задач	§ 7 «Ещё раз о наглядности»	Практикум № 3	1
8	76	Проверочная работа № 1	«Проверочная работа № 1»		1
9	77	Знакомство с инфографикой	§ 8 «Что такое инфографика?»		1
10	78	Области применения инфо- графики	§ 9 Инфографика в нашей жизни		1
11	79	Навыки использования инфо- графики	§ 10 «Читаем инфографику»		1
12	80	Запись звука с помощью ПК	§ 11 «Звуки в мире информации»	Задание № 6	1
13	81	Запись видео с помощью ПК	§ 12 «Видео как источник инфор- мации»	Задание № 7	1
14	82	Знакомство с мультимедиа	§ 13 «Мультимедиа»	Задача № 16	1
15	83	Задания с мультимедиа и ин- фографикой	§ 14 «Создаём мультимедиа и инфографику»	Задача № 19	1
16	84	Резервное занятие	—		1

Номер урока		Тема урока	Параграф/ номер урока	Компьютерный практикум	Часы
Уч. год	Общий				
17	85	Проверочная работа № 2	«Проверочная работа № 2»	Задача № 20	1
18	86	Знакомство со средой Скретч	№ 15 «Алгоритмы и программа Скретч»	Задание № 8	1
19	87	Изучение основных возможностей Скретч	№ 16 «Границы сцены»	Задача № 23	1
20	88	Запустить и остановить исполнителя	№ 17 «Вовремя сделать паузу»	Задание № 9	1
21	89	Отследить путь исполнителя	№ 18 «Следы на экране»	Задача № 26	1
22	90	Исполнитель Чертёжник в среде Скретч	№ 19 «Куда повернуться?»	Задача № 28	1
23	91	Диалоги исполнителя	№ 20 «Может ли исполнитель говорить?»	Задача № 29	1
24	92	От алгоритма к программе на Скретч	№ 21 «Алгоритмы и программы»	Задача № 31	1
25	93	Проверочная работа № 3	«Проверочная работа № 3»	Задача № 34	1
26	94	Управление исполнителем	№ 22 «Разные костюмы»	Задача № 35	1