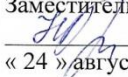


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Новосибирска
«Лицей № 176»

ПРИНЯТО
протокол заседания методической кафедры
учителей начального образования
от «24» августа 2023г №1

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
 Н.В. Нагих
« 24 » августа 2023г

Рабочая программа
учебного курса «Информатика в играх»
для начального общего образования
Срок освоения программы: 4 года (с 1 по 4 класс)

Составитель:
Иванов А.С.
учитель информатики

Аннотация к рабочей программе

Рабочая программа учебного курса «Информатика в играх» обязательной предметной области «Математика и информатика» разработана в соответствии с пунктом 31.1 федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее - ФГОС НОО), федеральной образовательной программы начального общего образования (далее - ФОП НОО) и реализуется 4 года с 1 по 4 классы. Данная рабочая программа является частью содержательного раздела основной образовательной программы начального общего образования (далее - ООП НОО) МАОУ «Лицей №176».

Рабочая программа является нормативным документом, определяющим содержание изучения учебного курса, планируемых (личностных, метапредметных и предметных) результатов, основные виды учебной деятельности, которые определены на уровень обучения, и количество часов.

Рабочая программа учебного курса «Информатика в играх» составлена учителем информатики Ивановым А.С. на 4 года уровня начального общего образования (с 1 по 4 класс), обсуждена и принята на заседании методической кафедры МАОУ «Лицей № 176», согласована с заместителем директора по учебно-воспитательной работе МАОУ «Лицей № 176».

Рабочая программа формируется с учетом рабочей программы воспитания, содержит 4 раздела:

1. Пояснительная записка;
2. Содержание учебного курса «Информатика в играх»;
3. Планируемые результаты освоения учебного курса «Информатика в играх»;
4. Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы и возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов.

1. 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 демонстрировать 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 обучающихся 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 уроке знания 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 у обучающихся начального 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 учебному курсу «Информатика в играх» рассчитана на 33 учебных часа в первом классе и 34 учебных часа в 2-4 классах, всего 135 часов. Количество часов в неделю: 1 час.

2. Содержание учебного курса

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. Какая бывает информация. 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. 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. 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.

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.

4 класс

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.

Информационные технологии

Текстовые процессоры. Объекты текстового документа. Презентации. Подготовка презентаций. Работа с изображениями и фигурами. Презентация к проекту.

Алгоритмизация и основы программирования

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

3. Планируемые результаты освоения учебного курса

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты изучения предмета «Окружающий мир» 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:

- становление ценностного отношения к своей Родине – России; понимание особой роли многонациональной России в современном мире;
- осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности, принадлежности к российскому народу, к своей национальной общности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- проявление интереса к истории и многонациональной культуре своей страны, уважения к своему и другим народам;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, осознание прав и ответственности человека как члена общества.

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;
- применение правил совместной деятельности, проявление способности договариваться, неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

Эстетического воспитания:

- понимание особой роли России в развитии общемировой художественной культуры, проявление уважительного отношения, восприимчивости и интереса к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- 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);
- приобретение опыта эмоционального отношения к среде обитания, 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:

- осознание роли человека в природе и обществе, принятие экологических норм поведения, бережного отношения к природе, неприятие действий, приносящих ей вред.

Ценности научного познания:

- осознание ценности познания для развития человека, необходимости самообразования и саморазвития;
- проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в расширении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Познавательные универсальные учебные действия:

1) Базовые логические действия:

- понимать целостность окружающего мира (взаимосвязь природной и социальной среды обитания), проявлять способность ориентироваться в изменяющейся действительности;
- на основе наблюдений доступных объектов окружающего мира устанавливать связи и зависимости между объектами (часть – целое; причина – следствие; изменения во времени и в пространстве);
- сравнивать объекты окружающего мира, 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 алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма.

2) Базовые исследовательские действия:

- проводить (по предложенному и самостоятельно составленному плану или выдвинутому предположению) наблюдения, несложные опыты;
- проявлять интерес к экспериментам, проводимым под руководством учителя;

- определять разницу между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных вопросов;
- формулировать с помощью учителя цель предстоящей работы, прогнозировать возможное развитие процессов, событий и последствия в аналогичных или сходных ситуациях;
- моделировать ситуации на основе изученного материала о связях в природе (живая и неживая природа, цепи питания; природные зоны), а также в социуме (лента времени; поведение и его последствия; коллективный труд и его результаты и др.);
- 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, исследования).

3) Работа с информацией:

- использовать различные источники для поиска информации, выбирать источник получения информации с учётом учебной задачи;
- находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде, согласно заданному алгоритму;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основе предложенного учителем способа её проверки;
- находить и использовать для решения учебных задач текстовую, графическую, аудиовизуальную информацию;
- читать и интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, иллюстрацию);
- соблюдать правила информационной безопасности в условиях контролируемого доступа в информационно-телекоммуникационную сеть Интернет (с помощью учителя);
- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- фиксировать полученные результаты в текстовой форме (отчёт, выступление, высказывание) и графическом виде (рисунок, схема, диаграмма).

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- в процессе диалогов задавать вопросы, высказывать суждения, оценивать выступления участников;
- признавать возможность существования разных точек зрения; корректно и аргументированно высказывать своё мнение; приводить доказательства своей правоты;
- соблюдать правила ведения диалога и дискуссии; проявлять уважительное отношение к собеседнику;
- использовать смысловое чтение для определения темы, главной мысли текста о природе, социальной жизни, взаимоотношениях и поступках людей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- конструировать обобщения и выводы на основе полученных результатов наблюдений и опытной работы, подкреплять их доказательствами;
- находить ошибки и восстанавливать деформированный текст об изученных объектах и явлениях природы, событиях социальной жизни;
- готовить небольшие публичные выступления с возможной презентацией (текст, рисунки, фото, плакаты и др.) к тексту выступления.

Регулятивные универсальные учебные действия:

1) Самоорганизация:

- планировать самостоятельно или с небольшой помощью учителя действия по решению учебной задачи;
- выстраивать последовательность выбранных действий и операций.

2) Самоконтроль и самооценка:

- осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности;
- находить ошибки в своей работе и устанавливать их причины;
- корректировать свои действия при необходимости (с небольшой помощью учителя);
- предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения, в том числе в житейских ситуациях, опасных для здоровья и жизни.
- объективно оценивать результаты своей деятельности, соотносить свою оценку с оценкой учителя;
- оценивать целесообразность выбранных способов действия, при необходимости корректировать их.

Совместная деятельность:

- понимать значение коллективной деятельности для успешного решения учебной (практической) задачи; активно участвовать в формулировании краткосрочных и долгосрочных целей совместной деятельности (на основе изученного материала по окружающему миру);
- коллективно строить действия по достижению общей цели: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- выполнять правила совместной деятельности: справедливо распределять и оценивать работу каждого участника; считаться с наличием разных мнений; не допускать конфликтов, при их возникновении мирно разрешать без участия взрослого;
- ответственно выполнять свою часть работы.

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

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры;
- выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;
- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.);
- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.
- различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др.;

- различать виды информации по способам ее восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;
- раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы;
- приводить примеры информационных процессов – процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных – в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;
- узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;
- определять качественные и количественные характеристики компонентов компьютера;
- узнает об истории и тенденциях развития компьютеров; о том, как можно улучшить характеристики компьютеров;
- узнает о том, какие задачи решаются с помощью суперкомпьютеров.

5. Тематическое планирование учебного курса «Информатика в играх»

1 класс

Номер учебного занятия	Тема учебного занятия	ЭОР/ЦОР
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	https://educont.ru/
2.	Информация в жизни человека.	https://educont.ru/
3.	Какая бывает информация.	https://educont.ru/
4.	Действия с информацией. Получение (сбор) информации. Представление информации. Обработка информации	https://educont.ru/
5.	Действия с информацией. Хранение и передача информации	https://educont.ru/
6.	Компьютер и его возможности	https://educont.ru/
7.	Работа с манипулятором мышь	https://educont.ru/
8.	Программы для компьютеров	https://educont.ru/
9.	Знакомство с рабочим столом компьютера. Проводник	https://educont.ru/
10.	Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажер	https://educont.ru/
11.	Клавиатурный тренажер. Служебные клавиши для редактирования	https://educont.ru/
12.	Клавиатурный тренажер. Цифровые клавиши Numpad	https://educont.ru/
13.	Клавиатурный тренажер. Вспомогательные клавиши	https://educont.ru/
14.	Клавиатурный тренажер. Служебные клавиши и клавиши управления курсором.	https://educont.ru/
15.	Клавиатурный тренажер. Заглавные и строчные символы.	https://educont.ru/
16.	Клавиатурный тренажер. Заглавные и строчные, дополнительные символы.	https://educont.ru/
17.	Сеть Интернет. Правила безопасного использования Интернет.	https://educont.ru/
18.	Правила безопасного использования Интернет.	https://educont.ru/
19.	Компьютерная графика. Графический редактор.	https://educont.ru/
20.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Фигуры	https://educont.ru/
21.	Графический редактор Paint. Заливка	https://educont.ru/
22.	Графический редактор Paint. Текст.	https://educont.ru/
23.	Контрольная работа	https://educont.ru/
24.	Алгоритмы. Исполнитель Котобот: знакомство со средой	https://educont.ru/
25.	Исполнитель Котобот: параметры команд	https://educont.ru/
26.	Исполнитель Котобот: краски.	https://educont.ru/
27.	Исполнитель Котобот: краски. Раскрашиваем.	https://educont.ru/
28.	Исполнитель Котобот: Карандаш	https://educont.ru/
29.	Исполнитель Котобот: Карандаш. Закрепление	https://educont.ru/
30.	Исполнитель Котобот: Карандаш. Обобщение	https://educont.ru/
31.	Промежуточная аттестация. Годовая контрольная работа	
32.	Обобщающее повторение	https://educont.ru/
33.	Обобщение и закрепление знаний.	

2 класс

Номер учебного занятия	Тема учебного занятия	ЭОР/ЦОР
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	https://educont.ru/
2.	Человек и информация	https://educont.ru/
3.	Виды информации	https://educont.ru/
4.	Источники и приемники информации	https://educont.ru/
5.	Носители информации	https://educont.ru/
6.	Кодирование информации	https://educont.ru/
7.	Информация и данные. Типы данных	https://educont.ru/
8.	Контрольная работа №1 по теме «Информация»	https://educont.ru/
9.	Компьютер, мобильные устройства и их части	https://educont.ru/
10.	Файл. Папка. Свойства	https://educont.ru/
11.	Поиск файлов с помощью проводника. Группировка и сортировка найденных файлов	https://educont.ru/
12.	Операции с файлами: создание, копирование, вставка, вырезка, переименование и перемещение.	https://educont.ru/
13.	Поиск в Интернете. Правила поиска в Интернете.	https://educont.ru/
14.	Сетевой этикет. Правила поведения в Интернете. Кибербуллинг.	https://educont.ru/
15.	Контрольная работа №2 по теме «Правила в Интернете»	https://educont.ru/
16.	Знакомство с простым текстовым редактором блокнот (Notepad).	https://educont.ru/
17.	Текстовый редактор блокнот (Notepad). Базовые операции	https://educont.ru/
18.	Текстовый редактор блокнот (Notepad). Параметры страницы и формат	https://educont.ru/
19.	Создание графического документа. Базовые операции	https://educont.ru/
20.	Создание графического документа. Операции редактирования	https://educont.ru/
21.	Создание графического документа. Редактирование	https://educont.ru/
22.	Творческая работа с использованием графического редактора	https://educont.ru/
23.	Контрольная работа №3 по теме «Создание документа»	https://educont.ru/
24.	Объекты, его имя и свойства	https://educont.ru/
25.	Отношения между объектами	https://educont.ru/
26.	Характеристика объекта	https://educont.ru/
27.	Языки людей и языки программирования	https://educont.ru/
28.	Исполнитель. Кто и что делает	https://educont.ru/
29.	Исполнитель. Функции исполнителя	https://educont.ru/
30.	Исполнитель. Действия исполнителя	https://educont.ru/
31.	Промежуточная аттестация. Годовая контрольная работа	https://educont.ru/
32.	Исполнитель. Результат исполнителя.	https://educont.ru/
33.	Обобщение и закрепление знаний	https://educont.ru/
34.	Обобщение. Повторение пройденного	https://educont.ru/

3 класс

Номер учебного занятия	Тема учебного занятия	ЭОР/ЦОР
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	https://educont.ru/
2.	Информация.	https://educont.ru/
3.	Источники и приемники информации.	https://educont.ru/
4.	Носители информации.	https://educont.ru/
5.	Получение информации.	https://educont.ru/
6.	Представление информации.	https://educont.ru/
7.	Хранение и обработка информации	https://educont.ru/
8.	Кодирование и шифрование.	https://educont.ru/
9.	Контрольная работа №1 по теме « Информация»	https://educont.ru/
10.	Компьютер. Устройства ввода вывода.	https://educont.ru/
11.	Умные устройства.	https://educont.ru/
12.	Электронные документы	https://educont.ru/
13.	Файловые системы.	https://educont.ru/
14.	Правила безопасного поведения в Интернете.	https://educont.ru/
15.	Пароли и другие способы защиты информации.	https://educont.ru/
16.	Контрольная работа №2 по теме « Электронные документы»	https://educont.ru/
17.	Текстовые редакторы и текстовые процессоры.	https://educont.ru/
18.	Правила оформления текста.	https://educont.ru/
19.	Форматирование.	https://educont.ru/
20.	Фигуры и изображения в текстовом процессоре.	https://educont.ru/
21.	Нумерованные и маркированные списки	https://educont.ru/
22.	Таблицы	https://educont.ru/
23.	Презентации. Подготовка презентаций по шаблону	https://educont.ru/
24.	Презентации. Представление в классе	
25.	Таблицы и фигуры в презентациях.	https://educont.ru/
26.	Контрольная работа №3 по теме « Презентации»	https://educont.ru/
27.	Работа с исполнителем Blockly (робот). Линейный алгоритм	https://educont.ru/
28.	Работа с исполнителем Blockly (робот). Условный оператор	https://educont.ru/
29.	Работа с исполнителем Blockly (робот). Циклы повторить	https://educont.ru/
30.	Работа с исполнителем Blockly (робот). Циклы ПОКА	https://educont.ru/
31.	Работа с исполнителем Blockly (робот). Закрепление	https://educont.ru/
32.	Работа с исполнителем Blockly (робот). Условный оператор и циклы	https://educont.ru/
33.	Промежуточная аттестация. Годовая контрольная работа	https://educont.ru/
34.	Обобщение и закрепление знаний. Повторение.	https://educont.ru/

4 класс

Номер учебного занятия	Тема учебного занятия	ЭОР/ЦОР
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	https://educont.ru/
2.	Человек в мире информации.	https://educont.ru/
3.	Модель объекта	https://educont.ru/
4.	Текстовая и графическая модель.	https://educont.ru/
5.	Контрольная работа №1 по теме Модель»	https://educont.ru/
6.	Компьютер – это система. Периферийные устройства компьютера.	https://educont.ru/
7.	Действия с данными.	https://educont.ru/
8.	Необычные компьютеры.	https://educont.ru/
9.	Системные программы. Операционная система.	https://educont.ru/
10.	Антивирус и средства компьютерной защиты	https://educont.ru/
11.	Безопасность в сети интернет. Регистрация в информационных системах.	https://educont.ru/
12.	Правила поведения в социальных сетях. Кибербуллинг.	https://educont.ru/
13.	Контрольная работа №2 по теме « Системные программы»	https://educont.ru/
14.	Текстовые процессоры: таблицы	https://educont.ru/
15.	Текстовые процессоры: диаграммы и графики	https://educont.ru/
16.	Текстовые процессоры: обработка изображений	https://educont.ru/
17.	Текстовые процессоры: оформление документа	https://educont.ru/
18.	Текстовые процессоры: подготовка реферата по шаблону	https://educont.ru/
19.	Текстовые процессоры: презентация реферата	
20.	Презентации: подготовка презентации к реферату	https://educont.ru/
21.	Презентация реферата	
22.	Контрольная работа №3 по теме « Текстовые процессоры»	https://educont.ru/
23.	Мир понятий.	https://educont.ru/
24.	Деление понятий. Обобщение понятий.	https://educont.ru/
25.	Отношения между понятиями.	https://educont.ru/
26.	Понятие «истина» и «ложь»	https://educont.ru/
27.	Исполнитель в Scratch подобной среде. Линейные алгоритмы	https://educont.ru/
28.	Исполнитель в Scratch подобной среде. Циклы.	https://educont.ru/
29.	Исполнитель в Scratch подобной среде. Условный оператор	https://educont.ru/
30.	Исполнитель в Scratch подобной среде. Условный оператор и циклы.	https://educont.ru/
31.	Исполнитель в Scratch подобной среде. Переменные	https://educont.ru/
32.	Исполнитель в Scratch подобной среде. Подпрограммы	https://educont.ru/
33.	Промежуточная аттестация. Итоговая контрольная работа.	https://educont.ru/
34.	Обобщающее повторение	