

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

ОО ТООБЦ "ХАСДЭЙ НЭШАМА" /"МИЛОСЕРДИЕ"/

ЧОУ "ОК-"Лаудер Скул" ("Школа Лаудер")

РАССМОТРЕНА

на педагогическом совете

Протокол №1

от «26» августа 2026 г.

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора по
УВР

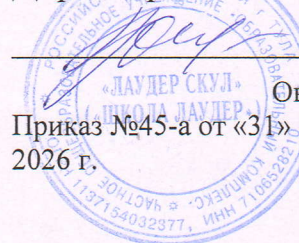


Лисичкина Ю.В.

Приказ №45-а от «31» августа
2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор



Оводова Т.В.

Приказ №45-а от «31» августа
2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика»
для обучающихся 2-3 классов

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения образовательной программы начального общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Программа по информатике определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения.

Программа по информатике является основой для составления авторских учебных программ, тематического планирования курса учителем.

Целями изучения информатики на уровне начального общего образования являются:

формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Информатика в начальном общем образовании отражает:

сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;

междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Основные задачи учебного предмета «Информатика» – сформировать у обучающихся:

понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий, умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;

знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач, владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Данная рабочая программа составлена на основе примерной рабочей программы «Информатика» для 2-3 классов Ю.А. Аверкина, В.Д. Павлова, авторской программ курса информатики Тур С. Н., Бокучава Т. П. «Первые шаги в мире информатики». Изучается также интегрированная творческая среда на базе языка ПервоЛого

Современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Многие разделы базового курса информатики в 7-9 классах являются логически сложными и для их освоения необходима пропедевтическая подготовка в начальной школе. Поэтому в программе уделено внимание знакомству с основными понятиями информатики, такими как алгоритм, исполнитель, информация, её свойства, кодирование информации, представление в виде таблиц, схем, диаграмм. Это знакомство происходит обычно в игровой, занимательной форме, используются рабочие тетради с печатной основой.

Также ФГОС начального общего образования предъявляет высокие требования к выпускнику начальной школы в области владения современными компьютерными технологиями: учащийся должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и сохранять на электронных носителях, должен уметь сопровождать свой рассказ компьютерной презентацией. Приобретенные знания и навыки учащийся сможет применять для обучения по различным школьным предметам, для творческого развития и отдыха.

Сами обучающиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Программа предусматривает формирование у обучающихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций.

Курс «Информатика» направлен на достижение следующих целей:

формирование у младших школьников навыков работы на компьютере, умений работать с различными видами информации в соответствии с требованиями ФГОС НОО;

приобретение основ проектно-творческой деятельности;

формирование элементов алгоритмического мышления.

При этом решаются такие задачи:

Развитие умений работы с информацией, коммуникативных умений и элементов информационной культуры;

Формирование умения представлять информацию об объектах реальной действительности различными способами (числа, таблицы, текст, рисунок);

Формирование начальных навыков использования компьютерной техники и информационных технологий для решения учебных и практических задач;

Формирование навыков работы на компьютере с использованием обучающих программ пакета «Страна Фантазия», стандартных приложений Windows (Paint, Power Point, Блокнот, Word Pad, Калькулятор), интегрированной графической среды ПервоЛого.

Формирование умений практического применения современных компьютерных технологий при изучении общеобразовательных предметов.

Обучение построено в соответствии с принципом валеологии “не навреди”. На каждом уроке обязательно проводятся физкультминутка, упражнения для глаз и пальцев рук. За компьютером дети работают 15–20 минут, что отвечает требованиям СанПиН.

Срок реализации программы 2 года. На изучение информатики на базовом уровне отводится 68 часов: 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

2 класс (34 ч.)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.

Устройство компьютера. Возможности персональных компьютеров.

Носители информации.

Решение задач на развитие внимания. Игры на развитие внимания.

Информация, использование информации человеком.

Понятие информации, виды информации.

Действия с информацией.

Представление информации в виде текста, схем, диаграмм.

Схемы вокруг нас

Назначения и правила составления схем;

Что такое граф, правила его построения, чтения;

Назначение и правила составления столбчатых диаграмм.

Уметь сопоставлять текстовую информацию со схемой и графом; составлять столбчатые диаграммы и столбчатые диаграммы с накоплением.

Дополнять текст, таблицу по данным диаграммы.

Решение логических и занимательных задач.

Понятие алгоритма

Алгоритмы вокруг нас, исполнители алгоритмов.

Исполнитель Колобок и алгоритмический язык стрелок.

Решение задач на составление алгоритмов.

Программа Paint

Конструирование в Paint.

Комбинирование инструментов.

Копирование фрагментов рисунка.

Симметрия. Паркеты (в программе «Зазеркалье»).

Создание тематических рисунков.

Работа с клавиатурой

Расположение русских букв на клавиатуре.

Клавиатурный тренажёр.

Программа WordPad. Понятие о редактировании текста.

Программа Калькулятор. Выполнение простых вычислений.

Программа ПервоЛого

Исполнитель Черепашка.

Графические возможности программы.

Анимация в программе.

Программирование черепашки.

3 класс (34 часа)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Назначение основных устройств компьютера. Сферы применения компьютеров в жизни человека. Повторение упражнений для глаз, пальцев рук, физкультминутки.

Программа WordPad. Форматировании текста.

Программа ПервоЛого

Программирование Черепашки.

Обработка событий в программе.

Разработка небольших проектов.

Понятие информации. Систематизация информации

Понятие информации, её видов по органам чувств.

Свойства информации.

Кодирование информации различными способами.

Сопоставление различных видов представления информации:

текста, таблиц, схем, графиков, инфографики.
Что такое «сеть Интернет»?
Поиск информации в сети Интернет.
Решение логических задач.
Программа Power Point
Макеты слайдов, дизайн слайдов.
Графика на слайдах.
Анимация на слайдах.
Вставка рисунка в презентацию.
Разработка тематических презентаций.
Создание проекта.
Роботы как исполнители алгоритмов
Программная среда LegoWeDo.
Структура программы. Основные команды.
Программы линейной структуры.
Понятие цикла и его реализация в программе.
Программирование моделей.
Звуковые возможности программы.
Технологический компонент LegoWeDo.
Состав комплекта.
Назначение отдельных деталей.
Работа с пошаговыми инструкциями, сборка моделей,
Отладка работы моделей.
Общеучебный компонент изучения LegoWeDo.
Прослеживание межпредметных связей при моделировании.
Составление рассказов о возможных жизненных ситуациях с участием выполненных моделей.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информатики на уровне начального общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

3) гражданского воспитания:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к

взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых

условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;
- оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
 - ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
 - самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
 - составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;
 - делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.
- Самоконтроль (рефлексия):**
- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
 - давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;
 - учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
 - объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
 - вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

освоения программы начального курса информатики:

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

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;

владение основами алгоритмического, знание основных свойств алгоритмов, умение составлять простые алгоритмы и записывать их; умение анализировать ожидаемые действия исполнителя по алгоритму;

владение основами программирования для исполнителя Колобок («Страна Фантазия») и Черепашка (свободная творческая среда Первого);

владение навыками конструирования и программирования роботов в среде LegoWeDo и LegoWeDo 2.0.

Основным результатом обучения является формирование компьютерной грамотности учащегося в соответствии с требованиями ФГОС НОО, развитие интеллектуальных и познавательных интересов школьников, освоение информационных технологий, используемых в их повседневной жизни и будущей деятельности.

Тематическое планирование для 2 класса

	Название блока (темы)	Часов	Программное содержание	Деятельность учащихся
1.	Повторение изученного в 1 классе материала	2	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Устройство компьютера. Возможности персональных компьютеров. Носители информации. Решение задач на развитие внимания. Игры на развитие внимания.	Вспоминают пройденные понятия, отвечают на вопросы учителя, осваивают новую информацию. <i>Практическая деятельность:</i> Выполняют упражнения в рабочих тетрадях. Актуализируют навыки работы на компьютере, выполнения упражнений для глаз и руки.
Логико-алгоритмический компонент				
2.	Информация, использование информации	4	Понятие информации, виды информации. Действия с информацией.	Вспоминают пройденные понятия, осваивают новую

	человеком.		Кодирование информации Источники и приёмники информации	информацию, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. <i>Практическая деятельность:</i> работают с текстом в рабочих тетрадях; на компьютере работают в обучающих программах «Внимание», «Множества».
3.	Информация и данные	6	Текстовые данные Графические данные Числовая информация Десятичное кодирование Двоичное кодирование Числовые данные Решение логических и занимательных задач.	Вспоминают пройденные понятия, осваивают новую информацию, отвечают на вопросы, разгадывают ребусы и загадки. <i>Практическая деятельность:</i> В рабочих тетрадях: строят схемы, столбчатые диаграммы На компьютере: работают с обучающими программами, графическим и текстовым редактором.
4.	Понятие алгоритма	4	Алгоритмы вокруг нас, исполнители алгоритмов. Решение задач на составление алгоритмов.	Осваивают новые понятия, отвечают на вопросы, участвуют в игре «Робот и человек». <i>Практическая деятельность.</i> Решают задачи на составление алгоритмов. Работают с обучающей программой «Лабиринты», игровой программой «Переправы».
Технологический компонент				
5.	Графика на компьютере (программа Paint)	5	Создание графического документа. Конструирование в Paint: комбинирование инструментов, копирование фрагментов рисунка, создание тематических рисунков.	Повторяют пройденные в 1 классе возможности программы Paint, осваивают новые, отвечают на вопросы. <i>Практическая деятельность:</i> Работают с программами Paint, «Орнаменты»,

			Симметрия. Паркеты.	«Зазеркалье», «Паркеты»
6.	Работа с клавиатурой	2	Расположение русских букв на клавиатуре. Клавиатурный тренажёр. Программа Калькулятор. Выполнение простых вычислений.	Вспоминают пройденные понятия, осваивают новую информацию. <i>Практическая деятельность:</i> работают с клавиатурным тренажёром, вводят текст с клавиатуры в программе WordPad, форматируют его по образцу.
7.	Документ и способы его создания	4	Электронный документ и файл Создание и сохранение документа в программах Блокнот, WordPad. Ввод текста в программе WordPad. Редактирование текста.	
8.	Программа ПервоЛого	5	Графические возможности программы. Исполнитель Черепашка. Основные команды управления Черепашкой. Анимация в программе.	Решают логические задачи. Знакомятся с новой программой, её интерфейсом. <i>Практическая деятельность:</i> создают рисунки в среде ПервоЛого, осваивают командную анимацию. Вспоминают понятие проекта, отвечают на вопросы учителя. В альбоме готовят эскиз будущей открытки, анализируют, какие инструменты нужно будет использовать. На компьютере работают над выполнением открытки с анимацией в программе ПервоЛого.
9.	Повторение и обобщение пройденного за год	2	Повторение материала в игровой форме. Итоговое тестирование по самооценке учащимися своих знаний	Участвуют во фронтальном опросе по пройденному за год материалу. Выполняют задания по решению логических и занимательных задач. Заполняют бланк

			итогового тестирования. <i>Практическая деятельность:</i> На компьютере работают с программами пакета «Страна Фантазия», Paint, Word Pad, ПервоЛого (по выбору учащихся).
	Всего часов	34	

Тематическое планирование для 3 класса

	Название блока (темы)	Часов	Программное содержание	Деятельность учащихся
1.	Повторение изученного материала	1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Назначение основных устройств компьютера. Сферы применения компьютеров в жизни человека. Повторение упражнений для глаз, пальцев рук, физкультминутки.	Отвечают на вопросы учителя, актуализируют сведения о безопасном поведении на уроке. <i>Практическая деятельность:</i> выполняют задания в рабочих тетрадях, на компьютерах работают с обучающей программой.
Логико-алгоритмический компонент				
2.	Информация, действия с информацией	4	Понятие информации, её видов по органам чувств. Источник и приёмник информации. Получение, представление, хранение, обработка информации. Кодирование и шифрование данных. Передача информации. Решение логических задач.	Повторяют понятие информации, её виды. Осваивают новые понятия – свойства информации, кодирование с помощью алфавита, римская система счисления, представление текста в виде таблиц, схем, графиков, инфографики. <i>Практическая деятельность:</i> Выполняют упражнения в рабочих тетрадях. На компьютере кодируют и декодируют текст в обучающих программах. Знакомятся с римской системой счисления, работают с обучающей программой.
3.	Мир объектов.	4	Объекты вокруг нас, имя	Осваивают новые

	Компьютер как система		и свойства объекта. Функции объекта. Отношения между объектами. Характеристики объекта. Документ и данные об объекте. Компьютер как система. Программное обеспечение компьютера. Компьютерные сети.	понятия. Рассматривают окружающие нас объекты. Рассматривают компьютер как систему объектов, входящих в его состав. <i>Практическая деятельность:</i> Выполняют упражнения в рабочих тетрадях. На компьютере работают с файлами, находят описание их свойств. Рассматривают структуру компьютерной системы.
Технологический компонент				
4.	Программа WordPad	2	Форматирование текста.	Повторяют интерфейс программы WordPad, правила работы с клавиатурой. <i>Практическая деятельность:</i> Вводят и форматируют тексты по образцу.
5.	Программа ПервоЛого	2	Программирование Черепашки. Обработка событий в программе. Разработка небольших проектов.	Повторяют интерфейс программы ПервоЛого, команды Черепашки. Осваивают новые возможности программы – обработку событий (Цвет, Встреча), создание листов. <i>Практическая деятельность:</i> Разрабатывают программы для Черепашки. Сохраняют проекты.
6.	Программа Power Point	4	Макеты слайдов, дизайн слайдов. Графика на слайдах. Анимация на слайдах. Вставка рисунка из Интернета. Разработка тематических презентаций. Создание проекта.	Знакомятся с интерфейсом программы Power Point, различными макетами слайдов, продумывают структуру будущей презентации. <i>Практическая деятельность:</i> На компьютере осваивают создание макета слайда, ввод текста и изображения из

				Интернета. Выполняют проект на заданную тему.
7.	Разработка моделей в среде LegoWeDo 9580	8	Изучение структуры комплекта деталей, сортировка деталей Изучение назначения отдельных деталей Прослеживание межпредметных связей моделирования с физикой, технологией Сборка моделей по инструкции	Знакомятся со структурой комплекта деталей LegoWeDo 9580. Изучают возможности реализации различных видов движения с помощью этих деталей Работают с программными инструкциями Собирают модели по этим инструкциям Объясняют в какой предметной области и жизненной ситуации может использоваться эта модель
8.	Программирование в среде LegoWeDo 9580	8	Структура программного обеспечения LegoWeDo 9580. Основные команды, линейная структура, реализация циклов. Программирование моделей раздела «Удивительные животные». Программирование моделей раздела «Футбол». Программирование моделей раздела «Необыкновенные приключения». Защита проекта в классе.	Рассматривают отдельные команды программы LegoWeDo 9580 Знакомятся с линейной и циклической организацией программы Составляют программы для собранных моделей Составляют рассказы о приключениях своей модели
9.	Повторение и обобщение изученного материала	1	Повторение материала в форме игры, итоговое тестирование по самооценке знаний учащимися.	Отвечают на вопросы учителя, заполняют бланки итогового тестирования. На компьютере работают в программе по собственному выбору
	Всего часов	34		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для учителя

1. Н.В. Матвеева. Информатика. 2-4 классы. Методическое пособие к учебникам Матвеевой Н. В. – М.: Просвещение, 2024
2. Примерная рабочая программа Н.В. Матвеевой «Информатика» для 2-4 классов
3. Пионтовская Н.А. Как с компьютером дружить: учебно-методическое пособие. – М.: СОЛОН-Пресс, 2015.
4. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1- 4 классов. – СПб., «БХВ-Петербург».
5. Пакет педагогических программных средств на компакт-диске «Страна Фантазия».
6. Мастер-классы по программной среде ПервоЛого. – <http://www.int.ru>.

Для обучающихся

1. Пионтовская Н.А. Как с компьютером дружить: учебно-методическое пособие. – М.: СОЛОН-Пресс, 2015. – 96 с.
2. Матвеева Н.В. и др. Рабочие тетради по информатике в 2-х частях для 2, 3 классов. – М.: «Просвещение», 2025.
3. Пакет педагогических программных средств на компакт-диске «Страна Фантазия».
4. Открытая творческая программная среда ПервоЛого, разработанная Институтом новых технологий.
5. Другие программы: стандартные Windows - Paint, Блокнот, WordPad; программы из пакета MS Office – Power Point, MS Word.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. <https://education.lego.com/>
2. <https://foxford.ru>