

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МБОУ «УСШ»

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

\_\_\_\_\_/Софронова А.Н./

Протокол № \_\_\_\_  
от «31» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

\_\_\_\_\_/Тончихина А.С./

от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

\_\_\_\_\_/Додонов В.А./

от «31» августа 2023 г.

**Рабочая программа  
учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»  
для обучающихся 2-4 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 НОО.

Программа сформирована с учетом рабочей программы воспитания МБОУ «УСШ» и реализует воспитательный потенциал урока через:

- установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;

- побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;

- привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;

- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям 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 учащихся: интеллектуальных, деловых, ситуационных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;

- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;

- организация шефства, наставничества мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;

- инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов.

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;

формирование и развитие компетенций, обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, 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.

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;

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.

Цели и задачи изучения информатики на уровне начального общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих двух тематических разделов:

цифровая грамотность;

информационные технологии.

На изучение начального курса информатики на базовом уровне отводится 51 час: во 2 классе – 17 часов, в 3 классе – 17 часов, в 4 классе – 17 часов.

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **2 КЛАСС**

#### **Цифровая грамотность**

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

Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.

Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

#### **Информационные технологии**

##### **Текстовые документы**

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Свойства символов. Шрифт. Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: выравнивание

##### **Компьютерная графика**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование.

### **3 КЛАСС**

#### **Цифровая грамотность**

Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.

Сеть Интернет. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации, по ключевым словам, и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете.

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

#### **Информационные технологии**

##### **Текстовые документы**

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Свойства символов. Шрифт. Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

##### **Компьютерная графика**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

## **4 КЛАСС**

### **Цифровая грамотность**

Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Имя файла (папки, каталога). Безопасность в Интернете.

### **Информационные технологии**

#### **Текстовые документы**

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

#### **Компьютерная графика**

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Создание растровых и векторных изображений.

#### **Мультимедийные презентации**

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Изучение информатики в 2-4 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения 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;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий

#### **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;

**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,

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

**Базовые исследовательские действия:**

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

оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях.

**Работа с информацией:**

выбирать источник получения информации;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

оценивать надежность информации по критериям, предложенным учителем;

анализировать и создавать текстовую, графическую информацию в соответствии с поставленной задачей;

соблюдать правила информационной безопасности при работе в сети Интернет

**Коммуникативные универсальные учебные действия**

**Общение:**

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного проекта;

**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, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий результат.

**Регулятивные универсальные учебные действия**

**Самоорганизация:**

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

соблюдать последовательность учебных действий при выполнении задания;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

**Самоконтроль (рефлексия):**

давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

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**

К концу обучения **во 2 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

называть основные компоненты персональных компьютеров устройств, объяснять их назначение;

понимать содержание понятия «файл», «папка»;

запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов устанавливать свойства отдельных символов, слов;

осваивать возможности изображения с помощью разных видов линий в программе Paint;



осваивать в компьютерном редакторе инструменты и техники — карандаш, кисточка, ластик, заливка и др. и создавать простые рисунки или композиции.

К концу обучения **в 3 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

называть основные компоненты персональных компьютеров устройств, объяснять их назначение;

соблюдать правила безопасности при работе в Интернете;

создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

осваивать приёмы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования.

К концу обучения **в 4 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система»;

искать информацию в сети Интернет (в том числе, по ключевым словам, по изображению);

представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов;

создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
2 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	КР	ПР, проектная деятельност ь	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Информация. Виды информации	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6389">https://lib.myschool.edu.ru/content/6389</a>
1.2	Компьютер. Правила поведения при пользовании компьютером	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/2362">https://lib.myschool.edu.ru/content/2362</a>
1.3	Управление компьютером	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6390">https://lib.myschool.edu.ru/content/6390</a>
1.4	Клавиатура. Ввод текста	2		2	<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/13830">https://lib.myschool.edu.ru/content/13830</a>
Итого по разделу		5			
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
2.1	Текстовый редактор	6		6	<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/13830">https://lib.myschool.edu.ru/content/13830</a>
2.2	Графический редактор	6		6 проект – 1 ч	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7328/start/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7328/start/</a>
Итого по разделу		12			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	0	14 проект – 1 ч	

**3 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	КР	ПР, проектная деятельность	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Информация	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6389">https://lib.myschool.edu.ru/content/6389</a>
1.2	Персональный компьютер	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6390">https://lib.myschool.edu.ru/content/6390</a>
1.3	Безопасность в Интернете	2		1	<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6396">https://lib.myschool.edu.ru/content/6396</a>
Итого по разделу		4			
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
2.1	Текстовый редактор	6		6	<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/13830">https://lib.myschool.edu.ru/content/13830</a>
2.2	Графический редактор	7		7 проект – 1 ч	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7328/start/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7328/start/</a>
Итого по разделу		13			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	0	14 проект – 1 ч	

**4 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	КР	ПР, проектная деятельность	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Информация	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6389">https://lib.myschool.edu.ru/content/6389</a>
1.2	Персональный компьютер	1			<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6390">https://lib.myschool.edu.ru/content/6390</a>
1.3	Безопасность в Интернете	1		1	<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/6396">https://lib.myschool.edu.ru/content/6396</a>
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
2.1	Текстовый редактор	5		5	<a href="https://lib.myschool.edu.ru/content/13830">https://lib.myschool.edu.ru/content/13830</a>
2.2	Графический редактор	4		4	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7328/start/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7328/start/</a>
2.3	Мультимедийные презентации	5		5 проект – 1 ч	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/</a>
Итого по разделу		14			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	0	15 проект – 1 ч	