

Департамент образования мэрии города Магадана  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Начальная школа-детский сад №9»  
(МБОУ «НШ-ДС № 9»)

РАССМОТРЕНО  
на заседании МО  
*ЛС*  
/Арсаланова Л.С.  
Протокол №1 от «28 августа 2025г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР  
*ЛСЧ*  
*Л.С. Арсаланов*  
«28 августа 2025г.

ТВЕРЖДАЮ  
И.о. директора МБОУ «НШ-ДС №9»  
*С.А. Оболенцева*  
МБОУ/Оболенцева С.А.  
2025г.

**Рабочая программа  
учебного предмета  
«Информатика»  
для 1-3 класса**

Магадан  
2025

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа по учебному курсу «Информатика» для 1-3 класса составлена на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования ФГОС НОО, ФОП НОО, а также даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 1–3 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ).

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

Изучение информатики в 1–3 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

1. освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
2. формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
3. использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
4. активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
5. использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), 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 со-провождением;
6. осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
7. овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
8. 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;
9. готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
10. овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11. овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

Учебный предмет «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

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, 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, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения

Учебный предмет «Информатика» в начальном общем образовании интегрирует в себе: цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов; теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах; информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и

одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации

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

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии

Одним из средств повышения качества образования является формирование функциональной грамотности, которая оценивается в соответствии с методологией моделей международных исследований. Функциональная грамотность прослеживается через предметные, метапредметные и личностные результаты и подразумевает, что ученики овладеют ключевыми компетенциями, которые позволят получить дальнейшее образование и ориентироваться в мире профессий и в общественносоциальной сфере жизни. Для достижения этих целей при

проектировании уроков включаются различные виды заданий по формированию функциональной грамотности, содержащиеся в Банках заданий разных уровней. Кроме того, в программах внеурочной деятельности включены задания по формированию функциональной грамотности

## **МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы начального общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 1–3 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений

Программа по информатике для 1–3 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 102 часа за 3 года обучения: 1 час в неделю в 1 классе, 1 час в неделю во 2 классе и 1 час в неделю в 3 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения Курс информатики начальной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта Изучение информатики в 1–3 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школе.

Рабочая программа по «Информатика» 1-3 класс разработана в соответствии с Рабочей программой воспитания МОБУ Петровская СОШ.

Воспитательный потенциал предмета «Информатика» реализуется через:

- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организацию работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего отношения к ней;
- 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;
- инициирование и поддержку 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.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА 1 класс**

### **Виды информации. Человек и компьютер.**

Человек и информация: мы живем в мире информации; информацию человек воспринимает с помощью органов чувств (глаза, уши, нос, язык, кожа).

В мире звуков: мы живем в мире звуков; звуки несут человеку информацию; пример звуковой информации.

Какая бывает информация: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная (осознательная), обонятельная; примеры.

Источники информации: природные источники информации (солнце, человек, петух, хлеб и т. д.) и искусственные источники информации (колотушка сторожка и пр.)

Приёмники информации: люди и животные – приемники различных видов информации (на примерах).

Радио и телефон: радио и телефон как устройство для передачи информации; телефон – средство связи и общения.

Человек и компьютер: человек создал для себя разные инструменты: орудия труда, музыкальные инструменты, а также компьютер как помощник при работе информацией, например, с текстовой и графической.

### **Кодирование информации**

Носители информации: звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители, любые предметы (на примерах).

Кодирование информации: звуковое кодирование; рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы.

Письменные источники информации: папирусы, свитки, книги, архивы.

Разговорный и компьютерный языки: люди разговаривают на естественном языке; современный человек создал искусственные (формальные) языки, построенные на строгих правилах; компьютерный алфавит.

Текстовая информация: древние тексты, современные тексты (на примерах).

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

### **Информация и данные**

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, монотипи). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

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

### **Документ и способы его создания**

Текст и текстовая информация: воспринимать информацию из текста могут только люди и животные, текст имеет смысл.

**Текст и его смысл:** слово – это цепочка букв, имеющая смысл; влияние знаков препинания на смысл текста; замена буквы в слове и смысл слова; шрифт.

**Обработка текстовой и графической информации:** текст как цепочка компьютерных символов текст в памяти компьютера, компьютерный (электронный) текст. **2 класс**

### **Информация, человек и компьютер**

Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Компьютер.

### **Действия с информацией**

Получение информации. Представление информации. Кодирование информации.

Кодирование информации и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации.

### **Мир объектов.**

Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Элементный состав объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.

### **Компьютер, системы и сети.**

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.

## **3 класс Информация**

**Человек и информация.** Действия с информацией. Объект и его свойства. Отношения между объектами.

### **Компьютер. Понятие, суждение, умозаключение.**

**Понятие.** Деление и обобщение понятий. Отношения между понятиями. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия «истина» и «ложь».

Суждение.

### **Умозаключение. Модель и моделирование.**

Модель объекта. Модель отношения между понятиями. Алгоритм. Какие бывают алгоритмы. Исполнитель алгоритма. Алгоритм и компьютерная программа.

### **Информационное управление**

Цели и основа управления. Управление собой и другими. Управление неживыми объектами. Схема управления. Управление компьютером.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение информатики в 1–3 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 предмета **Патриотическое воспитание**:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества **Духовно-нравственное воспитание**: 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 сети Интернет **Гражданское воспитание**:

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; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков

### **Ценности научного познания:**

наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на

осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия; наличие базовых 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 **Формирование культуры здоровья**: установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения

требований безопасной эксплуатации средств ИКТ **Трудовое воспитание**:

интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса **Экологическое воспитание**: наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их

решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ

### **Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной 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 в виртуальном пространстве

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными

### **Универсальные познавательные 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 применимость и достоверность информации, полученной 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 основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления; выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями; оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или

сформулированным самостоятельно; запоминать и систематизировать информацию

**Универсальные коммуникативные действия**

Общение:  
сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций; публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта); 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

**Универсальные регулятивные 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; составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; вносить корректизы 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**

**1 класс** соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете; кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия. Представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте числами; кодировать информацию числами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия; называть и описывать различные помощники человека при счёте и обработке информации (счётные палочки, абак, счёты, калькулятор и компьютер). Представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте в виде текста; работать с текстами на экране компьютера.

**2 класс** называть органы чувств и различать виды информации; различать источники и приемники информации; называть древние и современные носители информации; представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами с помощью программ; кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой

таблицей соответствия; получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях); использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

называть виды имен объектов;

различать функции объектов: назначение, элементный состав, действия; давать характеристику объекту;

представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами; работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;

называть части компьютера, программы и виды данных;

уметь различать системные, прикладные и инструментальные программы; уметь находить файл в файловой системе;

использовать информационные системы: библиотеку, медиатеку, Интернет; использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

**3 класс** строить простейшие выражения с помощью логических связок и слов («и»; «не»; «если...то...»; «верно/неверно, что...»; «каждый»; «все»; «некоторые»); истинность утверждений.

приводить примеры моделей;

составлять конечной последовательности (цепочки) предметов, чисел, геометрических фигур и др. по правилу. Составлять запись и выполнять простой алгоритм, плана поиска информации.

читать и заполнять таблицы. Интерпретировать данные таблицы. Читать столбчатые диаграммы. Создавать простейшие информационные модели (схема, таблица, цепочка). приводить примеры управления; составлять схему управления, выделять управляющий объект и объект управления.

### **Функциональная грамотность**

Целевые ориентиры и планируемые результаты формирования функциональной грамотности. Стандарты подразумевают, что человек развивает функциональную грамотность в течение всей жизни. Поэтому в школе важно уделить внимание возможностям для саморазвития и самообразования учеников. Формирование функциональной грамотности рассматривается с точки зрения направлений и соответствующих результатов:

Читательская грамотность – способность понимать и использовать тексты, размышлять о них, а также заниматься чтением, чтобы достигать своих целей, расширять знания и возможности в социальной жизни.

Естественно-научная грамотность – Способность занимать активную гражданскую позицию по вопросам, связанным с естественными науками: научно объяснять явления, понимать особенности естественно-научного исследования, интерпретировать данные и использовать научные доказательства.

Математическая грамотность – способность формулировать, применять и интерпретировать математику в разнообразных практических контекстах.

Финансовая грамотность – способность рационально распоряжаться деньгами, принимать разные финансовые решения, которые позволяют достигать личного финансового благополучия.

Креативное мышление – способность создавать или иным образом воплощать в жизнь что-то новое.

Глобальные компетенции – способность успешно применять знания, умения, взгляды, отношения, ценности при взаимодействии с различными людьми, при участии в решении глобальных проблем.

Формирование функциональной грамотности реализуется на основе личностных, мета- предметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

Личностными результатами работы является формирование следующих умений: – оценивать свою вежливость;

- определять степень вежливости при общении людей (вежливо – невежливо – грубо);
- осознавать важность соблюдения правил речевого этикета для успешного общения, установления добрых,уважительных взаимоотношений;
- осознавать свою ответственность за произнесённое или написанное слово; – понимать необходимость добрых дел, подтверждающих добрые слова.

Метапредметными результатами является формирование следующих универсальных учебных действий:

- определять степень успешности выполнения своей работы и работы всех, исходя из имеющихся критериев;
- критически осмысливать свой опыт общения, выявлять причины удач и неудач при взаимодействии;
- осознавать разнообразие текстов (жанров), продуцируемых людьми для решения коммуникативных задач;
- учиться подчинять своё высказывание задаче взаимодействия;
- анализировать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация и др.), извлекать необходимые для решения коммуникативных задач сведения;
- перерабатывать информацию: осуществлять подробный, краткий и выборочный пересказ текста;
- осуществлять информационную переработку научно-учебного текста: составлять его план;
- анализировать структуру рассуждения, выявлять уместность приводимых аргументов, правомерность выводов;
- аргументировать свою точку зрения, используя в качестве доказательства правила, цитаты;
- продуцировать рассуждение, соблюдая его структуру: тезис, аргументы, вывод;
- знать основные приёмы подготовки устного выступления – учитывать компоненты речевой ситуации, записывать ключевые слова, план; представлять рисунок, схему; репетировать выступление и т.д.;
- пользоваться приёмами подготовки устного выступления, выступать с графическим (возможно, аудио – видео) сопровождением;
- в предложенных коммуникативных ситуациях, опираясь на изученные правила общения, выбирать уместные, эффективные речевые средства.

Предметными результатами является формирование следующих умений:

- отличать подготовленную и неподготовленную речь;
- знать особенности неподготовленной речи;

- осознавать важность соблюдения норм (орфоэпических, лексических, грамматических) для успешного общения;
- знать особенности этикетных жанров комплимента, поздравления;
- реализовывать жанры комплимента, поздравления с учётом коммуникативной ситуации;
- знать основные приёмы подготовки устного выступления – учитывать компоненты речевой ситуации, записывать ключевые слова, план; представлять рисунок, схему; репетировать выступление и т.д.;
- пользоваться приёмами подготовки устного выступления, выступать с графическим (возможно, аудио, видео) сопровождением;
- в предложенных коммуникативных ситуациях, опираясь на изученные правила общения, выбирать уместные, эффективные речевые средства.

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## «Информатика» 1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		все го	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Виды информации. Человек и компьютер</b>					
1.1.	Техника безопасности. Человек и информация.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.2.	Источники информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.3.	Приемники информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.4.	Компьютер и его части.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		8			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1.	Носители информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.2.	Кодирование информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.3.	Письменные источники информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.4.	Языки людей и языки программирования.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.5.	Языки людей и языки программирования.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 3. Информация и данные</b>					
3.1	Текстовые данные.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.2	Графические данные.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.3	Числовая информация. Десятичное кодирование.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.4	Двоичное кодирование.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.5	Числовые данные.	2	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		10			

<b>Раздел 4. Документ и способы его создания</b>					
4.1.	Документ и его создание.	1	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.2.	Электронный документ и файл.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.3.	Промежуточная аттестация. Комплексная кон-	1	1	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.5.	Создание графического документа.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу:		6			
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	15	

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### «Информатика»2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Информация, человек и компьютер</b>					
1.1.	Человек и информация. Техника безопасности при	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.2.	Источники и приемники информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.3.	Носители информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.4.	Компьютер.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		8			
<b>Раздел 2. Действия с информацией</b>					
2.1.	Получение информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.2.	Представление информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.3.	Кодирование информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.4.	Хранение информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.5.	Обработка информации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 3. Мир объектов</b>					
3.1	Объект и его имя.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.2	Функции объекта.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.3	Отношения между объектами.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.4	Характеристика объекта.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.5	Документ и данные об объекте.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>

Итого по разделу	10			
<b>Раздел 4. Компьютер, системы и сети</b>				
4.1. Компьютер – это система. Системные программы и	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.2. Промежуточная аттестация. Комплексная кон-	1	1	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.3. Компьютерные сети.	2	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34			

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## «Информатика» 3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Информация</b>					
1.1.	Человек в мире информации. Техника безопасности.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.2.	Объект и его свойства.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.3.	Отношения между объектами.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
1.4.	Компьютер как система.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		8			
<b>Раздел 2. Понятие, суждение, умозаключение</b>					
2.1.	Мир понятий.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.2.	Отношения между понятиями.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.3.	Понятие «истина» и «ложь».	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.4.	Суждение.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
2.5.	Умозаключение.	2	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 3. Мир моделей</b>					
3.1	Модель объекта.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.2	Алгоритм как модель действий.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.3	Исполнитель алгоритмов.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
3.4	Компьютер как исполнитель.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу		8			
<b>Раздел 4. Управление</b>					

4.1.	Кто кем и зачем управляет.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.2.	Цель управления. Средство управления. Результат	3	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.3.	Промежуточная аттестация. Комплексная кон-	1	1	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
4.4.	Современные средства коммуникации.	2	0	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/4/</a>
Итого по разделу: Резервное время2		8	15		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

