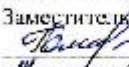


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска  
«Лицей № 176»

ПРИНЯТО  
протокол заседания методической кафедры  
учителей  
МИТЯЕНО  
от 16 августа 2024 г. №1

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР  
 О.А.Голник  
16 августа 2024г

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

Составитель:  
Иванов А.С., учитель  
информатики

2024 год

### **Аннотация к рабочей программе.**

Рабочая программа учебного курса «Информатика в играх и задачах» части формируемой участниками образовательных отношений, являясь составной частью ООП НОО МАОУ «Лицей № 176», составлена в соответствии с пунктом 19.5 ФГОС НОО, Положением о рабочей программе МАОУ «Лицей № 176». ООП НОО МАОУ «Лицей № 176» разработана в соответствии с ФГОС НОО и с учетом Примерной ООП НОО ([www.fgosreestr.ru](http://www.fgosreestr.ru)) (на основании пунктов 7 и 10 статьи 12 Федерального Закона от 29.12.2012 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»), а также программы воспитания.

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

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

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

## **1. Пояснительная записка.**

Обучение информатике в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Важной проблемой реализации непрерывного курса информатики является преемственность его преподавания на разных образовательных уровнях. Любой учебный курс должен обладать внутренним единством, которое проявляется в содержании и методах обучения на всех ступенях обучения. Структура курса, его основные содержательные линии должны обеспечивать эту целостность.

Поэтому предполагается, что содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. 4-х летний цикл изучения информатике в школе нацелен на формирование у учащихся умений применять знания, полученные на уроках информатики, на других предметах с использованием средств ИКТ.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. В соответствии с образовательным Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трех групп: личностных, метапредметных и предметных. Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики учебного предмета особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися алгоритмического мышления, информационной и коммуникативной компетентности (далее ИКТ-компетентности).

Как говорилось выше, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе, обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- Основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы.

- Основы цифровой грамотности, знания правил гигиены и безопасности при работе с компьютерами, основ компьютера, работы с Сетями и правил безопасной работы с Интернет.

- Основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

- Основы информационной компетентности. В частности, овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность.

Рабочая программа учебного предмета «Информатика в играх и задачах» составлена с учетом рабочей программы воспитания. Воспитательный потенциал учебного занятия реализуется через:

- установление доверительных отношений между педагогическим работником и его обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;
- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Рабочая программа по информатике рассчитана на 33 учебных часа в первом классе и 34 учебных часа в 2-4 классах, всего 135 часов. Количество часов в неделю: 1 час.

## **2. Содержание учебного курса.**

### **1 класс**

#### **Цифровая грамотность**

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

Компьютер и его возможности. Включение/выключение компьютера.  
Программы для компьютеров. Рабочий стол. Знакомство с проводником.  
Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажер. Работа с манипулятором мышь, простые операции (левая или правая кнопки мыши, перетаскивание, запуск/закрытие программ).

Сеть Интернет. Поиск в информации Интернете. Можно ли верить информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного использования Интернет.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Какая бывает информация. Способы восприятия информации человеком.

Действия с информацией.

Информационные технологии

Графический редактор. Использование графических примитивов. Рисуем, закрашиваем, обводим.

Основы алгоритмизации

Алгоритмы. Исполнители. Поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, группировка и упорядочивание объектов, выполнение инструкции, программы или алгоритма. Работа с конкретным исполнителем.

2 класс

Цифровая грамотность

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

Компьютер, мобильные устройства и их части.

Файл. Операции с объектами.

Правила безопасного поведения в Интернете. Правила поиска в Интернете. Сетевой этикет.

**Теоретические основы информатики**

Человек и информация. Виды информации. Источники и приемники информации. Носители информации. Кодирование информации. Информация и данные. Типы данных.

**Информационные технологии**

Простой текстовый редактор блокнот. Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание, редактирование текстового документа. Создание графического документа.

**Алгоритмизация и основы программирования**

Объекты. Языки людей и языки программирования. Составление алгоритмов для конкретных исполнителей.

3 класс

Цифровая грамотность

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

Компьютер, устройства ввода/вывода. Умные устройства.

Клавиатурный тренажер. Файловая система. Электронные документы.

Правила безопасного поведения в Интернете. Пароли. Другие способы защиты информации.

**Теоретические основы информатики**

Информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Получение информации. Представление информации. Хранение и обработка информации. Кодирование и шифрование.

**Информационные технологии**

Текстовые документы. Оформление текста. Презентации. Подготовка

презентаций. Работа с изображениями и фигурами.

#### **Алгоритмизация и основы программирования**

Объекты, его имя и свойства. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Исполнитель Робот.

#### **4 класс**

##### **Цифровая грамотность**

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

Электронные документы. Совместный доступ и обмен документами через Интернет.

Компьютер, периферийные устройства. Умный дом.

Антивирус и средства компьютерной защиты.

Правила безопасного поведения в Интернете. Правила поведения в социальных сетях. Кибербуллинг.

##### **Теоретические основы информатики**

Человек в мире информации. Модель объекта. Текстовая и графическая модель. Моделирование.

##### **Информационные технологии**

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

#### **Алгоритмизация и основы программирования**

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

### **3. Планируемые результаты освоения учебного курса.**

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика в играх и задачах» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования должны отражать:

1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;

2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

11. Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования должны отражать:

1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- 15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

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

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;

- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры;
- выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;
- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.);
- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.
- различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др.;
- различать виды информации по способам ее восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;
- раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы;
- приводить примеры информационных процессов – процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных – в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;
- узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;
- определять качественные и количественные характеристики компонентов компьютера;
- узнает об истории и тенденциях развития компьютеров; о том, как можно улучшить характеристики компьютеров;
- узнает о том, какие задачи решаются с помощью суперкомпьютеров.



# Тематическое планирование учебного курса «Информатика в играх и задачах»

## 1 класс

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

## 2 класс

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

### 3 класс

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

## 4 класс

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