

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет образования, науки и молодёжной политики Волгоградской
области

Администрация городского округа город Урюпинск Волгоградской
области

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
"Гимназия " городского округа город Урюпинск Волгоградской области

РАССМОТРЕНО


на заседании кафедры
учителей начальных
классов



Сиротина Г.А.
Протокол № 1 от «30»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР



Трофимова М.В.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ
"Гимназия" городского
округа город Урюпинск
Волгоградской области



Воронина И.А.
Приказ № 163 от «30»
августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика»

для обучающихся 4 класса

Составители: Булавина С.А., учитель начальных классов высшей
квалификационной категории

Щербакова С.С., учитель начальных классов высшей квалификационной
категории

Лапина К.С., учитель начальных классов

Г. Урюпинск 2023г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования ФГОС НОО, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

Основной **целью** начального обучения информатике является:

- Воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности.

Задачи изучения курса – научить ребят:

- работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
- ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;
- читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;
- работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;
- планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;
- анализировать языковые объекты;
- использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности

Программа имеет интегративный, межпредметный характер.

Общее число часов, рекомендованных для изучения технологии – 135 часов: в 4 классе – 34 часа (1 час в неделю).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

4 КЛАСС

Игры

Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турнира. Проект «Турниры и соревнования» – изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция

игры. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: «Камешки», «Ползунок», «Сим»..

Выигрышные стратегии

Выигрышные и проигрышные позиции в игре.

Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре: игра «Камешки», игры на шахматной доске, игра «Ползунок».

Исполнитель Робик

Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робота. Программа для Робика. Построение программы по результату ее выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программ. Дерево выполнения программ.

Дерево

Понятие *дерева* как конечного направленного графа. Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневой вершины*. Понятие *листа* дерева. Понятие *уровня вершин* дерева. Понятие *пути* дерева. Мешок всех путей дерева. Дерево перебора. Дерево вычисления арифметического выражения. Дерево выполнения программ. Дерево игры, ветка из дерева игры. Дерево всех слов данной длины из данного мешка. Дерево перебора.

Язык

Решение лингвистических задач.

Проекты

«Угадай задуманную букву» — экспериментальное построение метода деления пополам. «Стратегия победы» — совместное построение большого дерева игры, разметка выигрышных и проигрышных позиций, поиск выигрышной стратегии.

Планируемые результаты освоения предмета

Программа обеспечивает достижения следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

У выпускника сформируется:

- актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта;
- смыслообразование;
- формирование эстетических потребностей.
- умение аргументировать свою точку зрения;
- мотивация к работе на результат, как в исполнительской, так и в творческой деятельности;

Выпускник получит возможность для формирования:

- установления связи между целью учебной деятельности и ее мотивом — необходимость изучения «Информатики» для получения лично значимых знаний и умений;
- совершенствованию индивидуальных способностей с учетом имеющегося опыта, развитие личности обучающихся;
- установки на здоровый образ жизни, спокойное отношение к ошибке как рабочей ситуации, требующей коррекции; веры в себя.

Метапредметные результаты

Выпускник научится:

Регулятивные УУД:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- самостоятельно определять действия, выполняемые с данными задачами;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- вносить необходимые коррективы на основе оценки сделанных ошибок.

Проводить контроль и оценку процесса и результата деятельности;

Познавательные УУД:

- самостоятельно определять виды информации по способу представления, по способу восприятия;
- ознакомлению с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;

Коммуникативные УУД:

- определять свой поступок, в том числе в неоднозначно оцениваемых ситуациях;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения;
- задавать вопросы, обращаться за помощью к одноклассникам, учителю;

Выпускник получит возможность научиться:

Регулятивные УУД:

- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности;

- выполнять универсальные логические действия: выстраивать логическую цепь рассуждений, относить объекты к известным понятиям;

Познавательные УУД:

- самостоятельно отбирать для решения предметных учебных задач необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные диски.
- критически относиться к информации и избирательность её восприятия;

Коммуникативные УУД:

- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- осваивать нормы общения и коммуникативного взаимодействия;

Предметные результаты

Выпускник научится:

- строить небольшие деревья (графы) по описанию (например, создавать родословные деревья);
- строить небольшие деревья для решения задач (например, по поиску всех вариантов);
- в играх (например, игр крестики-нолики, камешки): строить цепочки позиций, дерево игры или его фрагмент, выигрышную стратегию;
- построению и использованию одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- построению и использованию круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- понимать правила игры, ход игры, позицию игры, выигрышную стратегию;
- выполнять несложные инструкции и алгоритмы в для решения некоторой практической или учебной задачи;
- составлять цепочку (конечную последовательность) по заданному или самостоятельно выбранному правилу (увеличение/уменьшение числа на несколько единиц, увеличение/уменьшение числа в несколько раз, изменение формы и цвета), по совокупности условий;

Выпускник получит возможность научиться:

- выполнять программы для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- овладению практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение: • выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- использовать справочный материал для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
4 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Игры	7	1		https://www.yaklass.ru/
2	Выигрышные стратегии	10			https://www.yaklass.ru/
3	Исполнитель Робик	4	1		https://www.yaklass.ru/
4	Дерево	4			https://www.yaklass.ru/
5	Язык	6	1		https://www.yaklass.ru/
6	Проект	3			https://www.yaklass.ru/
7					https://www.yaklass.ru/
8					https://www.yaklass.ru/
9					https://www.yaklass.ru/
10					https://www.yaklass.ru/
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
4 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	4 а	4б	4в	
1	ТБ в кабинете информатики.	1			1.09	05.09	07.09	
2	Игра. Круговой турнир.	1			8.09	12.09	14.09	
3	Игра «Крестики-нолики».	1			15.09	19.09	21.09	
4	Игра «Крестики-нолики».	1			22.09	26.09	28.09	
5	Игра «Камешки»	1			29.09	03.10	05.10	
6	Игра «Камешки»	1			6.10	10.10	12.10	
7	Игра «Ползунок»	1			13.10	17.10	19.10	
8	Игра «Сим».	1	1		20.10	24.10	26.10	
9	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции	1			27.10	07.11	09.11	
10	Выигрышные стратегии в игре «Камешки»	1			10.11	14.11	16.11	
11	Выигрышные стратегии в игре	1			17.11	21.11	23.11	

	«Камешки»							
12	Проект «Мой доклад»	1			24.11	28.11	30.11	
13	Дерево игры	1			1.12	05.12	07.12	
14	Исследуем позиции на дереве игры	1			8.12	12.12	14.12	
15	Проект «Стратегия победы»	1			15.12	19.12	21.12	
16	Решение задач	1	1		22.12	26.12	28.12	
17	Контрольная работа	1			29.12	09.01	11.01	
18	Дерево вычислений	1			12.01	16.01	18.01	
19	Дерево вычислений	1			19.01	23.01	25.01	
20	Робик. Цепочка выполнения программы.	1			26.01	30.01	01.02	
21	Робик. Цепочка выполнения программы	1			2.02	06.02	08.02	
22	Дерево выполнения программ	1			9.02	13.02	15.02	
23	Дерево выполнения программ	1			16.02	20.02	22.02	
24	Проект «Наша сказка»	1			1.03	27.02	29.02	
25	Проект «Наша сказка»	1			15.03	05.03	07.03	
26	Дерево всех вариантов	1			22.03	12.03	14.03	

27	Дерево всех вариантов.	1			29.03	19.03	21.03	
28	Лингвистические задачи	1			5.04	02.04	04.04	
29	Шифрование	1			12.04	09.04	11.04	
30	Решение задач.	1	1		19.04	16.04	18.04	
31	Контрольная работа	1			26.04	23.04	25.04	
32	Проект «дневник наблюдения за погодой»	1			10.05	30.04	02.05	
33	Проект «дневник наблюдения за погодой»	1			17.05	07.05	16.05	
34	Итоговое повторение курса информатики в начальной школе	1			24.05	14.05	23.05	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0				

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Учебники:

1. Информатика. 4 класс Учебник для нач. шк. / Т.А. Рудченко, А. Л. Семёнов. — М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2012
2. Информатика. 4 класс Учебник для нач. шк. / Т.А. Рудченко, А. Л. Семёнов. — М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2012

Рабочие тетради:

1. Информатика. Рабочая тетрадь. 4 класс / Т.А. Рудченко, А. Л. Семёнов— М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2015
2. Информатика. Рабочая тетрадь. 4 класс / Т.А. Рудченко, А. Л. Семёнов— М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2015

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://www.yaklass.ru/> — Цифровой образовательный ресурс для школ.

12. <https://prosv.ru/news/show/1000.html> — «Учебник цифрового века» /

Электронные учебники издательства «Просвещения»

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ

<https://www.yaklass.ru/> — Цифровой образовательный ресурс для школ.

<https://prosv.ru/news/show/1000.html> — «Учебник цифрового века» /

Электронные учебники издательства «Просвещения»