Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №11 г. Пензы
с углубленным изучением предметов гуманитарно-правового профиля

Рассмотрена на заседании МО Протокол № 5 от 19.05.2022 г.	Согласована на заседании Педагогического Совета Протокол № 14 от 30.08.2022 г.	Утверждаю Директор МБОУ СОШ №11 _____С.Н. Симбирева Приказ № 462 от 01.09. 2022 г.

Подписано цифровой подписью: Симбирева Светлана Николаевна
Дата: 2022.11.25 14:41:31 +03'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
начального общего образования
по информатике
4 класс
составлена на основе образовательной программы
начального общего образования
по информатике
МБОУ СОШ № 11 г. Пензы

Пенза, 2022 г

Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

Личностные результаты:

1. готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию

2. ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции

3. социальные компетенции

4. личностные качества

Метапредметные результаты:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. Соотносить результаты наблюдения*с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способа деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. В процессе *информационного моделирования* и *сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по *общему признаку* (что лишнее, кто лишний, такие же, как…, такой же, как…), различать *целое и часть*. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших *измерений* разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых *предметных, знаковых и графических моделей*.

6. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «…и/или…», «если…, то…», «не только, но и…» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде*, у*порядочение* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

8. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

9. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*.

10. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Предметные результаты:

Обучающие узнают:

– основные источники информации;

– назначение основных устройств компьютера;

– правила безопасного поведения и гигиены при работе инструментами, бытовой техникой (в том числе с компьютером);

научатся:

– кратко рассказывать о себе, своей семье, друге – составлять устную текстовую модель;

– составлять небольшие письменные описания предмета, картинки (о природе, школе) по образцу с помощью текстового редактора;

– составлять алгоритм решения текстовых задач (не более 2–3 действий);

– распознавать изученные геометрические фигуры и изображать их на экране компьютера;

– сравнивать различные объекты реальной действительности по размерам, взаимному расположению в пространстве и выражать эти отношения с помощью схем;

– определять признаки различных объектов природы (цвет, форму) и строить простые графические модели в виде схемы, эскиза, рисунка;

– различать объекты природы и изделия; объекты живой и неживой природы;

– различать части предметов и отображать их в рисунке (схеме);

– выполнять инструкции (алгоритмы) при решении учебных задач;

– определять цель своей деятельности, осуществлять выбор варианта деятельности, осуществлять организацию в соответствии с составленным планом (алгоритмом) собственной трудовой деятельности, и уметь отвечать на вопросы «Что я делаю?», «Как я делаю?» и осуществлять самоконтроль за ее ходом и результатами;

– получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);

получат возможность научиться:

– создавать модели несложных объектов из деталей конструктора и различных материалов, используя знания и умения, приобретенные в учебной деятельности и повседневной жизни;

– использовать телефон, радиотелефон, магнитофон и другие аудио, видео и мультимедийные средства коммуникации;

– работать с разными источниками информации (словарями, справочниками, в том числе на электронных носителях).

– сравнивать и упорядочивать (классифицировать) объекты по разным признакам: длине, площади, массе, вместимости и пр.;

– обогащать жизненный опыт, удовлетворять свои познавательные интересы, осуществлять поиск дополнительной информации о родном крае, родной стране, нашей планете с помощью непосредственного наблюдения, измерения, сравнения и используя мультимедийные средства обучения;

– самостоятельно использовать всевозможные игры и электронные конструкторы, тренажеры;

– осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы над компьютерными проектами и презентациями;

– решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;

– осуществлять поиск информации с использованием простейших запросов;

– изменять и создавать простые информационные объекты на компьютере.

Содержание учебного предмета

Содержание четвертого класса — «Мир понятий», «Мир моделей», «Информационные модели» формируют представления учащихся о работе с различными научными понятиями.

Тема управления является важнейшей с точки зрения ФГОС второго поколения, поскольку в начальной школе необходимо научить детей управлять не только компьютером и своим временем, но и собой. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Школьники учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы *системного мышления,* столь необходимого в современной жизни наряду с *логическим и алгоритмическим*. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	**Человек в мире информации**	**4**
1 2 3 4	Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.	
2	**Понятие, суждение, умозаключение.**	**4**
1 2 3 4	Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и « ложь». Суждение. Умозаключение.	
3	**Мир моделей**	**4**
1 2 3 4	Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов.	
4	**Управление.**	**5**
1 2 3 4 5	Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления Средства управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.	
	Итого:	17