

МКОУ Муркозь-Омгинская основная общеобразовательная школа

Рассмотрено на заседании ШМО
Протокол № 1 от 25 августа 2023 г
Рук. ШМО *М.Р. Хабибрахманова* М.Р.Хабибрахманова

Принято на педсовете
Протокол № 2
от 25 августа 2023 г

«Утверждаю»
Директор МКОУ
Муркозь – Омгинская ООШ
И.П. Чайникова И.П. Чайникова
Приказ № 59 от 29 августа 2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по информатике

<u>класс</u>	3		
<u>учитель</u>	Хабибрахманова М.Р.	категория	I
<u>кол-во часов за год</u>	34	кол-во часов в неделю	1

Составлена на основе Примерной программы начального общего образования по информатике, составленной на основе Фундаментального ядра содержания общего образования, требований к результатам начального общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования второго поколения; ООП НОО ОУ, авторской программы по информатике А.Л.Семенова, Т.А.Рудченко - М: Просвещение, 2016 г

Учебник: А.Л.Семенов, Т.А.Рудченко. Информатика 3-4 класс- М: Просвещение, 2013 г

2022-2023 учебный год

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА информатика

- Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета
- Личностные результаты
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- Метапредметные результаты
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 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 сопровождением;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 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;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- Предметные результаты

- владение базовым понятийным аппаратом:
- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- утверждения, логические значения утверждений;
- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры*,
- *ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия*;
- владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:
- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: *все/каждый, есть/нет, всего, не*;
- использование имён для указания нужных объектов;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры.

2.Содержание учебного предмета

Информация, человек и компьютер. (6 часов).

- Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Компьютер.
- Контрольная работа (тестирование)

Действия с информацией (9 часов).

- Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование информации и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации.
- Контрольная работа (тестирование) по теме «Действия с информацией»

Мир объектов (10 часов).

- Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Элементный состав объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.
- Контрольная работа (тестирование) по теме «Мир объектов»

Компьютер, системы и сети (10 часов).

- Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.
- Контрольная работа (тестирование) по теме «Компьютер, системы и сети».

3. Тематическое планирование

№	Тема	Кол.ч
	Информация, человек и компьютер. (6 часов).	
1	Человек и информация. ТБ на уроках информатики.	1
2	Источники и приемники информации.	1
3	. Искусственные и естественные источники информации.	1
4	Компьютер	1
5	Что мы знаем о компьютере?	1
6	Работа со словарём. Контрольная работа по теме «Информация, человек и компьютер»	1
	Действия с информацией (8 часов).	
7	. Немного истории о действиях с информацией.	1
8	Сбор информации	1
9	Представление информации.	1
10	Кодирование информации	1

11	Декодирование информации.	1
12	Хранение информации.	1
13	Обработка информации	1
14	Контрольная работа по теме «Действия с информацией	1
	Мир объектов (10 часов).	1
15	Объект	
16	Имя объекта	1
17	Свойства объекта	1
18	Общие и отличительные свойства.	1
19	Существенные свойства и принятие решения.	1
20	Элементарный состав объекта.	1
21	Действие объекта	1
22	Отношения между объектами.	1
23	Повторение по теме «Объект и его характеристика». Работа со словарём.	1
24	Контрольная работа по теме «Объект и его характеристика».	1
	Информационный объект (10ч.)	
25	Информационный объект и смысл.	1
26	Документ как информационный объект.	1
27	Электронный документ и файл.	1
28	Текст и текстовый редактор.	1
29	Изображение и графический редактор.	1
30	Схема и карта	1
31	Число и программный калькулятор.	1
32	Таблица и электронная таблица.	1
33	Контрольная работа по теме «Информационный объект».	1
34	Повторение	1

Учебный план

№	Наименование	Изучение	Практическая	Контрольная
---	--------------	----------	--------------	-------------

	разделов	новой темы	работа	работа
1	Информация, человек и компьютер.	6 ч	1	1
2	Действия с информацией	8 часов	2	1
3	Мир объектов	10 часов		1
4	Информационный объект	10 часов	2	1
5.	итого	34 ч	5	4

Контрольная работа « Объект».

1 вариант

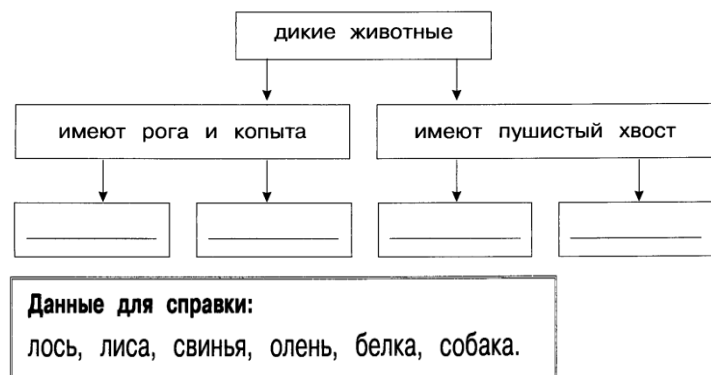
1. Заполни таблицу

2. Назови имя объекта по его описанию

Имя объекта	Изображение объекта
ромашка	
лист дуба	

Описание объекта	Имя объекта
Домашнее животное. Даёт молоко. Имеет рога и копыта. Умеет мычать.	_____
Часть компьютера. Устройство для вывода информации. Имеет экран.	_____

3. Впиши имена объектов в схему



4. Допиши схемы по образцу

5. Дополни таблицу