

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Кочетовская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрена рекомендована  
к утверждению  
Управляющим советом  
протокол № 1 от 30.08.2023

Утверждаю  
И.О. директора школы  
\_\_\_\_\_ Земисова С.А.  
Приказ № 173  
от 01.09.2023 г.

**Рабочая программа  
по информатике  
для 4 классов  
на 2023-2024 уч. год**

Составители:  
учитель начальных классов  
Андреева О.Т.

с. Кочетовка  
2023 г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе авторской программы по информатике для 4 классов начальной общеобразовательной школы (Т.А. Рудченко, А. Л. Семёнов.) и в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (приказ № 373 от 06.10.2009 г.)
- учебный план МБОУ Кочетовская СОШ.

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

### Планируемые результаты.

**4 класс.**

#### 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.

### **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.

### **Проект «Дневник наблюдений за погодой»**

## **Тематическое планирование.**

**4 класс (34 часа)**

<b>№</b>	<b>Содержание программного материала</b>	<b>Количество часов</b>
1	Игры	7
2	Выигрышные стратегии	10
3	Исполнитель Робик	4
4	Дерево	4
5	Язык	6
6	Проект	3
	Итого	34



