

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**МАОУ "НШ-ДС № 52"**

**ПЕТРОПАВЛОВСК – КАМЧАТСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

РАССМОТРЕНО  
Руководитель ШМО

  
Колобкова И.М.

Приказ №1  
от «31» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР



Гончарова А.А.

«01» сентября 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МАОУ "НШ-ДС № 52"



Ибрагимова Д.В.

Приказ № 45н-15  
от « 01 » 09 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»**

для обучающихся 3-4 классов

**Петропавловск-Камчатский 2023**

# СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка .....	3
2. Тематическое планирование курса информатики. 3 класс .....	12
3. Тематическое планирование курса информатики. 4 класс .....	14
4. Календарно-тематическое планирование на 2023-2024 уч. год. 3-А класс .....	16
5. Календарно-тематическое планирование на 2023-2024 уч. год. 4-А класс .....	33
6. Контрольно-измерительные материалы. 3 класс .....	49
7. Контрольно-измерительные материалы. 4 класс .....	50

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ

№ п/п	Разделы	Комментарии
1		<b>Пояснительная записка</b>
1.1	<b>Цели и задачи обучения предмету</b>	<p>Рабочая программа по информатике и информационным технологиям составлена в соответствии с:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» 2012 года;</li> <li>2) Федеральным государственным образовательным стандартом второго поколения начального общего образования;</li> <li>3) планируемыми результатами начального общего образования;</li> <li>4) требованиями основной образовательной программы МАОУ «Начальная школа – детский сад № 52» и в соответствии с учебным планом МАОУ «Начальная школа – детский сад №52» на 2023-2024 учебный год;</li> <li>5) авторской программой курса информатики для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы «Информатика. Программа для начальной школы: 2–4 классы (ФГОС)/ Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2016 г;</li> <li>6) учебно – методическим комплектом авторского коллектива Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой, Л.П. Панкратовой, Н.А. Нуровой, рекомендованным к использованию в учебном процессе в текущем учебном году;</li> <li>7) положением о рабочей программе;</li> <li>8) Федеральной программой воспитания.</li> </ol> <p>Программа соответствует обязательному минимуму содержания образования по предмету.</p> <p>Программа выполняет две <b><u>основные функции</u></b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b><i>информационно-методическая функция</i></b> позволяет всем участникам образовательного процесса получать представления о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития учащихся средствами данного учебного предмета.</li> <li>– <b><i>организационно-планирующая функция</i></b> предусматривает выделение этапов обучения, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Цели данного курса:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной деятельности;</li> <li>• знакомство с базовой системой понятий информатики;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование опыта создания и преобразования текстов, рисунков, различного вида схем, графов и графиков, информационных объектов и моделей и пр. с помощью компьютера;</li> <li>• развитие умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов;</li> <li>• получение предметных знаний, умений и навыков, таких как: умение создавать с помощью компьютера простейшие тексты и рисунки, умение использовать электронные конструкторы, умение использовать компьютер при тестировании, организации развивающих игр и эстафет, поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и так далее;</li> <li>• обеспечение подготовки младших школьников к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования;</li> <li>• воспитание способностей школьника к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека, наряду с формированием общих учебных и общекультурных навыков работы с информацией.</li> </ul> <p><b>В предметном направлении</b> – формирование представления об основных понятиях предмета; развитие умений ориентироваться в информационной среде и применять полученные знания при изучении других дисциплин; овладение начальными навыками работы на компьютере.</p> <p><b>В направлении личностного развития</b> – адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение; формирование способности к моральной децентрации; формирование внутренней позиции.</p> <p><b>В метапредметном направлении:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>регулятивные УУД</i> – овладение всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в выполнение заданий;</li> <li>2) <i>познавательные УУД</i> – развитие умений воспринимать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты – тексты, использовать знаково-символические средства и методы (в том числе и моделирование); овладение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы решения задач;</li> <li>3) <i>коммуникативные УУД</i> – развитие умений учитывать позицию собеседника (партнера), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в различных сообществах.</li> </ol>
--	--	---

		<p><b>Задачи курса</b> – формирование объективно-ориентированного системного мышления, умения описывать объекты реальной и виртуальной реальности на основе способов представления информации; овладение приемами и способами информационной деятельности; формирование навыков использования ИКТ для решения практических задач.</p>
1.2	<p><b>Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане</b></p>	<p>В учебном плане на изучение информатики в 3-4 классах выделен 1 недельный час, 34 учебных недели. За год 34 часа.</p> <p style="text-align: center;"><b>Обоснование особенностей изучения данного курса.</b></p> <p>Один учебный час в неделю - это бесконечно малое время, для того чтобы освоить такую дисциплину, как информатика, включающую в себя теоретическую и практическую составляющие. И тем не менее, это возможно. Многолетняя практика и поиск новых путей повышения результативности обучения информатике в начальной школе при одночасовом курсе показали, что добиться устойчивых положительных результатов можно, если соблюдать определенные условия обучения, залог успеха заключается в опоре на учебный материал других дисциплин, изучаемых младшими школьниками 5-6 часов в неделю плюс домашние задания, и в особой форме организации и проведения урока.</p> <p>В процессе обучения информатике также происходит: развитие интеллектуальных способностей обучающихся, их потребности к познанию; развитие самостоятельности и творческой активности обучающихся, что, в свою очередь, способствует развитию духовных способностей детей и формированию общей информационной культуры младшего школьника; освоение способов работы с информацией.</p>
2	<p><b>Планируемые результаты изучения учебного предмета «Информатика»</b></p>	<p>В результате изучения данного курса выпускники начальной школы должны <b>понимать</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• что в зависимости от органов чувств, с помощью которых чего воспринимает информацию, ее называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой;</li> <li>• что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, ее называют текстовой, числовой, графической, табличной;</li> <li>• что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);</li> <li>• что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;</li> <li>• что человек, природа, книги могут быть источниками информации;</li> <li>• что человек может быть и источником информации, и приемником информации;</li> </ul>

		<p><b><u>знать:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• что данные - это закодированная информация;</li> <li>• что тексты и изображения - это информационные объекты;</li> <li>• что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;</li> <li>• как описывать объекты реальной действительности, т. е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);</li> <li>• правила работы с компьютером и технику безопасности;</li> <li>• команды движения и поворотов в программе ЛогоМиры 3.0;</li> </ul> <p><b><u>уметь:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;</li> <li>• кодировать информацию различными способами и декодировать ее, пользуясь кодовой таблицей соответствия;</li> <li>• работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;</li> <li>• осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя оглавление, указатели, каталоги, справочники, записные книжки, Интернет;</li> <li>• называть и описывать различные помощники человека при счете и обработке информации (счетные палочки, абак, счеты, калькулятор и компьютер);</li> <li>• пользоваться средствами информационных технологий: радио, телефоном, магнитофоном, компьютером;</li> <li>• использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты;</li> <li>• создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера;</li> <li>• создавать программы по конструированию изображений из правильных многоугольников, окружностей и полуокружностей в программе ЛогоМиры 3.0.</li> </ul> <p><b><u>В направлении <i>личностного развития:</i></u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование целостного, социально ориентированного мировоззрения, овладение начальными</li> </ul>
--	--	--

		<p>навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости; развитие умений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций, уважать чужое мнение;</li> <li>• формирование личностного смысла учения, мотивации учебной деятельности;</li> <li>• развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости к свободе, уважения к частной информации;</li> <li>• формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;</li> <li>• формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.</li> </ul> <p><b><u>В метапредметном направлении:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата;</li> <li>• умение понимать причины успеха (неуспеха) учебной деятельности и способность конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;</li> <li>• овладение способами решения проблем творческого и поискового характера; активное использование речевых средств и средств ИКТ для решения коммуникативных и познавательных задач;</li> <li>• использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;</li> <li>• 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;</li> <li>• овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров; осознанное построение речевого высказывания в соответствии с задачами коммуникации, составление текстов в устной и письменной формах;</li> <li>• овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;</li> </ul>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• умения слушать собеседника, вести диалог, излагать мнение, аргументировать свою точку зрения, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь своё мнение;</li> <li>• умения договариваться о распределении функций и ролей, конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности.</li> </ul> <p><b><u>В предметном направлении:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.), базовыми понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;</li> <li>• умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями);</li> <li>• развитие алгоритмического мышления;</li> <li>• формирование информационно-правовой культуры, соблюдение авторского права, уважения к частной информации и информационному пространству;</li> <li>• умения создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность, развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;</li> <li>• приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности; освоение типичных ситуаций по настройке и управлению персональных средств ИКТ, включая цифровую бытовую технику;</li> <li>• умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;</li> <li>• повышение образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.</li> </ul>
3	<p><b>Содержание учебного предмета «Информатика»</b></p>	<p><b><u>Содержание курса</u></b> строится на основе следующих основных идей:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Элементарного изложения содержания школьной информатики на уровне формирования предварительных понятий и представлений о компьютере.</li> <li>2. Разделение в представлении школьника реальной и виртуальной действительности, если под виртуальной действительностью понимать, например, понятия, мышление и компьютерные модели.</li> <li>3. Формирование и развитие умения целенаправленно и осознанно представлять (кодировать) информацию в виде текста, рисунка, таблицы, схемы, двоичного кода и т. д., т. е. описывать объекты реальной и вир-</li> </ol>



туальной действительности в различных видах и формах на различных носителях информации.

4. Умении конструировать различного уровня сложности изображения в программе ЛогоМиры 3.0 путём составления программы.

В 3 классе происходит повторение и развитие учебного материала, пройденного во втором классе. Глава вторая – о действиях с информацией. Школьники через разговор о действиях с информацией готовятся к пониманию понятия информационного процесса. Кульминационным моментом содержания в третьем классе является понятие объекта. Формируется представление об объекте как предмете нашего внимания, т.е. под объектом понимаются не только предметы, но и свойства предметов, процессы, события, понятия, суждения, отношения и т.д. Такой подход позволит уже в начальной школе серьезно рассматривать такие объекты, как «алгоритм», «программа», «исполнитель алгоритма», «модель», «управление» и иные абстрактные понятия. Такой методический прием позволяет младшему школьнику рассуждать о свойствах алгоритма, свойствах «исполнителя алгоритма», свойствах процесса управления и так далее, что составляет содержание курса в 4 классе.

Уже в 3 классе начинается серьезный разговор о компьютере, как системе, об информационных системах. Содержание 4 класса – это то, ради чего информатика должна изучаться в школе, и, в частности, в начальной школе: ради формирования и развития понятий о моделировании, модели и процессе управления. 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.

Важным разделом курса в 3 и 4 классах является раздел изучения программы ЛогоМиры 3.0.

ЛогоМиры — многофункциональная инструментальная творческая среда для обучающихся 3-4 классов. Это мощное средство развивающего обучения позволяет не только программировать, но и выполнять широкий круг заданий — от простейших рисунков и презентационных роликов до сколь угодно сложных проектов на различные темы. Содержит основные компьютерные инструменты — текстовый, графический, музыкальный редакторы, возможность записи звука с микрофона, набор программируемых объектов и, главное, язык программирования высокого уровня Лого.

Используя в начальной школе ЛогоМиры, школьники имеют возможность накапливать знания по программированию в Лого, захватывая все новые средства и возвращаясь к знакомым объектам и командам.

Творческая среда ЛогоМиры имеет много возможностей для формирования у детей начальной компьютерной грамотности, навыков работы с вычислительной техникой, развития алгоритмического и логического мышления, познавательной деятельности.

Использование языка Лого для программирования позволяет постичь основы этого искусства уже на этапе младшей школы. В то же время, дополнительные возможности, связанные с графикой и звуком, делают

4	<p><b>Организация учебной деятельности с испытывающими трудности детьми</b></p>	<p>процесс изучения увлекательным, стимулируют познавательный процесс.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Для усиления эффективности работы со слабоуспевающими обучающимися на уроках информатики необходимо использовать новые образовательные технологии, инновационные формы и методы обучения: лично-ориентированный подход (обучение строить с учетом развитости индивидуальных способностей и уровня сформированности умений учебного труда) и разноуровневую дифференциацию на всех этапах урока.</li> <li>• Организовать индивидуально-групповую работу, применяя дифференцированные тренировочные задания, инвариантные практические работы, дифференцированные проверочные работы, творческие работы по выбору.</li> <li>• На уроках и дополнительных занятиях применять «Карточки помощи», «Памятки для обучающихся», шире использовать игровые задания, которые дают возможность работать на уровне подсознания. В работе создаются специальные ситуации успеха.</li> <li>• При опросе слабоуспевающим школьникам разрешается пользоваться наглядными пособиями, задаются наводящие вопросы, помогающие последовательно излагать материал и пр.</li> <li>• Периодически проверяется усвоение материала по темам уроков, на которых ученик отсутствовал по той или иной причине.</li> <li>• В ходе опроса и при анализе его результатов обеспечивается атмосфера доброжелательности.</li> <li>• В процессе изучения нового материала внимание слабоуспевающих обучающихся концентрируется на наиболее важных и сложных разделах изучаемой темы, учитель чаще обращается к ним с вопросами, выясняющими степень понимания учебного материала, стимулирует вопросы учеников при затруднениях в усвоении нового материала.</li> <li>• В ходе самостоятельной работы на уроке, особенно во время компьютерного практикума, слабоуспевающим школьникам даются задания, направленные на устранение ошибок, допускаемых ими при ответах или в письменных работах: отмечаются положительные моменты в их работе для стимулирования новых усилий, отмечаются типичные затруднения в работе и указываются способы их устранения, оказывается помощь с одновременным развитием самостоятельности в учении.</li> <li>• При организации домашней работы для слабоуспевающих школьников подбираются задания по осознанию и исправлению ошибок: проводится подробный инструктаж о порядке выполнения домашних заданий, о возможных затруднениях, предлагаются при необходимости, карточки-консультации, даются задания по повторению материала, который потребуется для изучения новой темы. Объем домашних заданий рассчитывается так, чтобы не допустить перегрузки.</li> </ul>
---	---	--

<p>5</p>	<p><b>Развитие способностей талантливых и одаренных детей на уроках информатики в начальной школе</b></p>	<p style="text-align: right;">«Ребенок должен сам «программировать и обучать» компьютер в процессе естественного диалога» (Сеймур Пейперт, выдающийся математик, программист, педагог, создатель языка Logo).</p> <p>Одаренность – это не только данные природой качества и способности, это, прежде всего, целенаправленная работа по развитию природного дара. Именно поэтому школьная среда должна не подавлять этот дар, а помогать ему раскрыться.</p> <p>Современные условия образования требуют обеспечить развитие каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей, сформировать целостное мировоззрение, предполагающее новый способ мышления и деятельности. Ребенок должен уметь адаптироваться к быстроменяющемуся миру, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания. Он должен обладать не просто суммой фрагментарных знаний и частных умений, а системой базовых знаний, являющихся основой для освоения современных информационных технологий.</p> <p>Информатика является, именно таким предметом, который как никакой другой предоставляет ребенку возможность раскрыть свои способности, реализовать себя творчески и интеллектуально. Особенно это важно на начальном этапе, которым является начальная школа.</p> <p>Система моей работы с одарёнными детьми включает в себя помимо основного учебного материала использование программы ЛогоМиры 3.0.</p> <p>Данная программа представляет собой открытую творческую среду, в которой ребенок может не только рисовать, писать, но и создавать свои первые программы, собственные анимированные проекты.</p> <p>Творческая среда ЛогоМиры имеет много возможностей для формирования у детей начальной компьютерной грамотности, навыков работы с вычислительной техникой, развития алгоритмического и логического мышления, познавательной деятельности.</p> <p>Использование языка Лого для программирования позволяет постичь основы этого искусства уже на этапе младшей школы. В то же время, дополнительные возможности, связанные с графикой и звуком, делают процесс изучения увлекательным, стимулируют познавательный процесс.</p> <p>Выполнение практических заданий в программе ЛогоМиры не только помогает закрепить изученный теоретический материал, но и реализовать творческий потенциал ребёнка через освоение новой программы, создать условия для выявления одаренных детей, их дальнейшего интеллектуального, творческого развития.</p> <p>Изучение программы ЛогоМиры на уроках информатики дает возможность проведения интересных интегрированных уроков по различным предметам начальной школы, так как любая тема легко воплощается в практических заданиях этой программы.</p>
----------	---	---

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ

№ П/П	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ	ЭЛЕКТРОННЫЕ ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ
<b>3 КЛАСС</b>			
<b>1 четверть. Повторение: информация, человек и компьютер (8 часов)</b>			
1	Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Человек и информация.	1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WabIEs-5Mtw">https://www.youtube.com/watch?v=WabIEs-5Mtw</a>
2	Источники и приемники информации.	1	
3	Носители информации.	1	
4	Компьютер.	1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hGE3ARFQRYM">https://www.youtube.com/watch?v=hGE3ARFQRYM</a>
5	Подготовка к контрольной работе № 1 «Информация, человек и компьютер».	1	
6	Контрольная работа № 1 по теме «Информация, человек и компьютер».	1	
7	Анализ контрольной работы. Знакомство с программой ЛогоМиры, с графическим редактором программы ЛогоМиры. Практическая работа по созданию простейших орнаментов в программе Логомиры.	1	
8	Резерв (Урок Цифры)	1	<a href="https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/">https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/</a>
<b>2 четверть. Действия с информацией. ЛогоМиры. Графический редактор (8 часов)</b>			
1	Получение информации.	1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vvdQfV2w69I">https://www.youtube.com/watch?v=vvdQfV2w69I</a>
2	Представление информации.	1	
3	Кодирование информации. Исполнитель черепашка программы ЛогоМиры. Штамп.	1	
4	Кодирование и шифрование данных. Практическая работа «Пейзаж» в программе ЛогоМиры.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/2MEZ/DGBqbmK6m">https://cloud.mail.ru/public/2MEZ/DGBqbmK6m</a>
5	Хранение информации и обработка информации.	1	
6	Обобщение пройденного материала по теме «Действия с информацией».	1	
7	Контрольная работа №2 по теме «Действия с информацией».	1	
8	Анализ контрольной работы. Практическая работа «Ёлочка» в	1	

	программе ЛогоМиры.		
<b>3 четверть. Мир объектов. ЛогоМиры. Команды движения и поворотов (11 часов)</b>			
1	Объект и его имя.	1	
2	Объект и его свойства.	1	
3	Функции объекта. Практическая работа «Городок» в программе ЛогоМиры.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/9rGw/Yi3jBKm9F">https://cloud.mail.ru/public/9rGw/Yi3jBKm9F</a>
4	Отношения между объектами.	1	
5	ЛогоМиры. Первые команды «СПРЯЧЬ ЧЕРЕПАШКУ», «ПОКАЖИ ЧЕРЕПАШКУ», «ПЕРО ОПУСТИ», «ПЕРО ПОДНИМИ». Команды движения «ВПЕРЕД» и «НАЗАД».	1	
6	Характеристика объекта. ЛогоМиры. Команда «СТЕРЕТЬ ГРАФИКУ».	1	
7	Документ и данные об объекте.	1	
8	ЛогоМиры. Команды движения и поворотов.	1	
9	Повторение. Подготовка к контрольной работе № 3 «Мир объектов».	1	
10	Контрольная работа № 3 по теме «Мир объектов».	1	
11	Анализ контрольной работы. ЛогоМиры. Решение задач.	1	
<b>4 четверть. Компьютер, системы и сети (7 часов)</b>			
1	Компьютер – это система.	1	
2	Системные программы и операционная система.	1	
3	Файловая система.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/qgmd/FuaBFvQKL">https://cloud.mail.ru/public/qgmd/FuaBFvQKL</a>
4	Компьютерные сети. Информационные системы.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/Wc7a/zRUUKKbxu">https://cloud.mail.ru/public/Wc7a/zRUUKKbxu</a>
5	Подготовка к контрольной работе № 4 по теме «Компьютер, системы и сети».	1	
6	Контрольная работа № 4 по теме «Компьютер, системы и сети».	1	
7	Работа над ошибками. Годовое повторение.	1	
<b>ИТОГО:</b>		<b>34</b>	

№ П/П	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ	ЭЛЕКТРОННЫЕ ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ
<b>4 КЛАСС</b>			
<b>1 четверть. Повторение. ЛогоМиры. Размер пера. Цвет пера. Закрашивание замкнутой области (8 часов)</b>			
1	Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Человек в мире информации.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/w5BW/v5REj7zKd">https://cloud.mail.ru/public/w5BW/v5REj7zKd</a>
2	Действия с данными. Практическая работа по теме «Действия с данными».	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/WNeR/V4Ks82xeV">https://cloud.mail.ru/public/WNeR/V4Ks82xeV</a>
3	Объект и его свойства.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/sast/tGtJcHpg3">https://cloud.mail.ru/public/sast/tGtJcHpg3</a>
4	Отношения между объектами. ЛогоМиры. Размер пера. Цвет пера. Закрашивание замкнутой области.	1	
5	Компьютер как система. Подготовка к контрольной работе № 1.	1	
6	Контрольная работа № 1.	1	
7	Анализ ошибок контрольной работы. ЛогоМиры. Команды закрашивания фигур.	1	
8	Резерв (Урок Цифры)	1	<a href="https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/">https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/</a>
<b>2 четверть. Понятие, суждение, умозаключение (8 часов)</b>			
1	Мир понятий.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/Aotj/qSh6s5dfV">https://cloud.mail.ru/public/Aotj/qSh6s5dfV</a>
2	Деление понятий.	1	
3	Обобщение понятий.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/TPe2/8Qe5mib6Q">https://cloud.mail.ru/public/TPe2/8Qe5mib6Q</a>
4	Отношения между понятиями.		
5	Понятия «истина» и «ложь».	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/2tVA/hiDbNjwpH">https://cloud.mail.ru/public/2tVA/hiDbNjwpH</a>
6	ЛогоМиры. Построение изображений с использованием поворотов черепашки на углы, отличные от прямого.	1	
7	Проектная работа «Зимний пейзаж» в программе ЛогоМиры.	1	
8	Проектная работа «Зимний пейзаж» в программе ЛогоМиры. Защита проекта.	1	
<b>3 четверть. Мир моделей. Команда «ПОВТОРИ».</b>			
<b>Построение правильных многоугольников, окружностей и полуокружностей (10 часов)</b>			
1	Суждение и умозаключение.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/ForU/ViQowxmFV">https://cloud.mail.ru/public/ForU/ViQowxmFV</a>
2	Модель объекта. Текстовая и графическая модель.	1	

3	Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/fNKD/9BvH4Loui">https://cloud.mail.ru/public/fNKD/9BvH4Loui</a>
4	Исполнитель алгоритма. ЛогоМиры. Циклы. Команда «ПОВТОРИ». Решение задач.	1	
5	Компьютер как исполнитель. ЛогоМиры. Правильные многоугольники.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/ZGkE/oDxfaUiz5">https://cloud.mail.ru/public/ZGkE/oDxfaUiz5</a>
6	ЛогоМиры. Конструирование изображений, состоящих из полукругностей.	1	
7	Повторение по теме «Мир моделей». Подготовка к контрольной работе № 2. Игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».	1	
8	Контрольная работа № 2 по теме «Мир моделей».	1	
9	Анализ ошибок контрольной работы. ЛогоМиры. Повторение.	1	
10	Резерв (Урок Цифры)	1	<a href="https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/">https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/</a>
<b>4 четверть. Управление. ЛогоМиры. Использование вложенных команд «ПОВТОРИ».</b>			
<b>Определение координат черепашки (7 часов)</b>			
1	Кто кем и зачем управляет? Управляющий объект и объект управления. ЛогоМиры. Вложенная команда «ПОВТОРИ».	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/JXzP/HTZDDc7Ka">https://cloud.mail.ru/public/JXzP/HTZDDc7Ka</a>
2	Цель управления. Управляющее воздействие.	1	
3	Средство управления. Результат управления. ЛогоМиры. Координаты черепашки.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/gY8g/mwRDHVFvL">https://cloud.mail.ru/public/gY8g/mwRDHVFvL</a>
4	Современные средства коммуникации. ЛогоМиры. Использование вложенных команд ПОВТОРИ.	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/EYY6/n3iqePGWW">https://cloud.mail.ru/public/EYY6/n3iqePGWW</a>
5	Повторение. Подготовка к контрольной работе №3 по теме «Управление».	1	<a href="https://cloud.mail.ru/public/MzaW/XVja384N4">https://cloud.mail.ru/public/MzaW/XVja384N4</a>
6	Контрольная работа № 3 по теме «Управление».	1	
7	Анализ ошибок контрольной работы № 3. Годовое повторение по всем разделам.	1	
<b>ИТОГО:</b>		<b>33</b>	

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (3 КЛАСС)

№ п/п	Дата		Тема урока	Планируемые результаты		
	План	Факт		Предметные	Метапредметные УУД	Личностные УУД
<b>1 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Повторение: информация, человек и компьютер (8 часов)</b>						
1	06.09.2023		Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Человек и информация.	Систематизировать знания об информации и способах ее получения человеком. Иметь представление о том, что человек живёт в мире информации, о способах восприятия информации человеком.	<b>Познавательные:</b> характеризовать способы восприятия информации человеком, приводить примеры; анализировать сигналы, воспринимаемые с помощью органов чувств. <b>Коммуникативные:</b> осуществлять совместную учебную деятельность; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации; обмениваться знаниями; адекватно воспринимать оценку результатов своей деятельности. <b>Регулятивные:</b> оценивать работы, исправлять и объяснять ошибки.	Приобретение опыта оценки личностных знаний, умений, анализа учебной деятельности.
2	13.09.2023		Источники и приемники информации.	Иметь представление об источниках и приемниках информации.	<b>Познавательные:</b> различать и характеризовать источники и приемники информации, искусственные и естественные источники информации; воспринимать информацию, представленную в текстовой и графической формах; работать с различными видами информации;	Развитие творческого подхода в учении, аналитической формы мышления.



					<p>сжато формулировать свои мысли.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> брать на себя инициативу в организации совместного действия; аргументировать свою точку зрения.</p> <p><b>Регулятивные:</b> принимать познавательную цель, сохранять её при выполнении учебных действий.</p>	
3	20.09.2023		Носители информации.	Иметь представление о носителях информации.	<p><b>Познавательные:</b> определять и называть носители информации; представлять и анализировать информацию в табличной форме; работать с текстовой и графической и графической информацией.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> брать на себя инициативу в организации совместного действия; аргументировать свою точку зрения, корректно спорить и отстаивать свою позицию перед оппонентами.</p> <p><b>Регулятивные:</b> принимать познавательную цель, сохранять её при выполнении учебных действий; регулировать весь процесс выполнения учебных действий и четко выполнять требования познавательной задачи.</p>	Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

4	27.09.2023		Компьютер.	Иметь представление о компьютере; научиться различать и называть части компьютера.	<p><b>Познавательные:</b> определять и называть устройства компьютера, описывать их функциональное назначение; называть функции компьютера.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор; участвовать в коллективном обсуждении, отстаивать и аргументировать свою позицию.</p> <p><b>Регулятивные:</b> ставить учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно; самостоятельно формулировать познавательную цель и строить план действия в соответствии с ней; оценивать результаты деятельности и корректировать ошибки.</p>	Формирование устойчивой мотивации к изучению и закреплению нового, к самостоятельной и коллективной исследовательской деятельности; формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность.
5	04.10.2023		Подготовка к контрольной работе №1 «Информация, человек и компьютер».	Иметь представление о компьютере как помощнике человека при работе с информацией и как системе взаимосвязанных частей.	<p><b>Познавательные:</b> различать и называть носители информации; называть части компьютера и описывать их функции; использовать компьютер в работе.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> интересоваться чужим мнением и высказывать своё; устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде</p>	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, творческому выбору средств

					чем принимать решение и делать выбор. <b>Регулятивные:</b> определять способ действий в соответствии с указанным описанием.	информационно-коммуникационных технологий для решения учебных задач.
6	11.10.2023		Контрольная работа №1 по теме «Информация, человек и компьютер».	Формировать ответственность обучающихся за результаты учебной деятельности. Проверить уровень усвоения пройденного материала по теме «Человек и информация».	<b>Познавательные:</b> различать и называть носители информации; называть части компьютера и описывать их функции; использовать компьютер в работе. <b>Коммуникативные:</b> самостоятельно планировать свою деятельность в условиях ограниченного времени урока, совершенствовать навыки самоконтроля. <b>Регулятивные:</b> определять способ действий в соответствии с указанным описанием.	Оценка — выделение и осознание обучающимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения; сжатая информация раздела.
7	18.10.2023		Анализ контрольной работы №1. Знакомство с программой ЛогоМиры, с графическим редактором программы ЛогоМиры. Практическая работа по созданию простейших орнаментов в программе ЛогоМиры.	Иметь представление о видах информации, знать работу команд меню Листы, назначение Поля команд и Панели инструментов, назначение языка Лого. Иметь представление о графическом редакторе программы ЛогоМиры; уметь пользоваться основными инструментами редактора, выбирать инструменты для создания определённых изображений; просматри-	<b>Познавательные:</b> различать и называть носители информации; называть части компьютера и описывать их функции; использовать компьютер в работе; знать назначение основных элементов окна программы ЛогоМиры, основных команд в меню программы. <b>Коммуникативные:</b> интересоваться чужим мнением и высказывать своё; отстаивать и сравнивать раз-	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, развитие творческого подхода в учении.

				вать в отдельном окне выделенную часть картинки в крупном масштабе для редактирования изображения.	ные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор. <b>Регулятивные:</b> определять способ действий в соответствии с указанным описанием.	
<b>8</b>	25.10.2023		Урок Цифры			
<b>2 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Действия с информацией. ЛогоМиры. Графический редактор (8 часов)</b>						
<b>9</b>	08.11.2023		Получение информации.	Иметь представление о способах и инструментах получения информации.	<b>Познавательные:</b> получать и структурировать информацию. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки.
<b>10</b>	15.11.2023		Представление информации.	Иметь представление о способах и инструментах представления информации.	<b>Познавательные:</b> представлять информацию и называть способ представления; выбирать подходящий способ представления информации. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки.

					качество и уровень усвоения.	
11	22.11.2023		Кодирование информации. Исполнитель Черепашка программы ЛогоМиры. Штамп.	Иметь представление о таких понятиях как код, преобразование, кодирование информации, способах кодирования. Иметь представление о том, кто такие черепашки, зачем они нужны и как ими управлять. Уметь создавать черепашку, удалять её, перемещать по листу с помощью мыши, «переодевать» черепашку в различные формы, штамповать.	<b>Познавательные:</b> кодировать информацию различными способами. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения	Формирование творческого подхода в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельности; развитие алгоритмического мышления.
12	29.11.2023		Кодирование и шифрование данных. Практическая работа «Пейзаж» в программе ЛогоМиры.	Иметь представление о кодировании и шифровании данных. Показать умения владеть приёмами работы с инструментами в графическом редакторе программы ЛогоМиры.	<b>Познавательные:</b> кодировать и шифровать письменные сообщения; работать с информацией, представленной в табличном виде; работать с двоичными кодами. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельности; развитие алгоритмического мышления.
13	06.12.2023		Хранение и обработка информации.	Иметь представление о способах хранения информа-	<b>Познавательные:</b> выбирать способ хранения информа-	Формирование творческого подхо-

				ции, о памяти компьютера, о хранении информации в памяти компьютера, об обработке информации и данных, о процессе обработки данных компьютером	ции, называть состав памяти компьютера; соотносить вид данных с устройствами ввода и вывода информации, обрабатывать числа, текст и графику с помощью компьютера. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	да в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельности.
14	13.12.2023		Обобщение пройденного материала по теме «Действия с информацией».	Научиться применять полученные знания на практике.	<b>Познавательные:</b> получать и структурировать информацию. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки.
15	20.12.2023		Контрольная работа № 2 по теме «Действия с информацией».	Научиться применять полученные знания на практике.	<b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий. <b>Коммуникативные:</b> задавать вопросы с целью полу-	Формирование навыков организации анализа результатов учебной деятельности; формирование умения определять преодо-

					чения необходимой для решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	ления трудностей в учении.
16	27.12.2023		Анализ контрольной работы № 2. Практическая работа «Ёлочка» в программе ЛогоМиры.	Научиться применять полученные знания на практике.	<b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации; интересоваться чужим мнением и высказывать своё. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	Формирование навыков организации анализа результатов учебной деятельности; формирование умения определять преодоления трудностей в учении.
<b>3 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Мир объектов. ЛогоМиры. Команды движения и команды поворотов (11 часов)</b>						
17	10.01.2024		Объект и его имя.	Иметь представление об объекте, его имени.	<b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий; давать имена объектам. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия);	Приобретение опыта использования средств информационно-коммуникационных технологий для решения учебных задач.

					<p>задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	
18	17.01.2024		Объект и его свойства.	Иметь представление об объекте, его свойствах.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий; называть свойства объектов.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Приобретение опыта использования средств информационно-коммуникационных технологий для решения учебных задач.
19	24.01.2024		Функции объекта. Практическая работа «Городок» в программе ЛогоМиры.	Иметь представление о функции объекта. Уметь создавать графические иллюстрации на тему, заданную учителем.	<p><b>Познавательные:</b> называть функции объектов, уметь использовать на практике инструмент Штамп, менять форму Черепашки.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> осуществлять индивидуальную деятельность, работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью полу-</p>	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность. Приобретение опыта использования средств информационно-коммуникационных технологий для решения учебных



					чения необходимой для решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	задач.
20	31.01.2024		Отношения между объектами.	Иметь представление о том, что объекты могут находиться в различных отношениях. Уметь устанавливать отношения между объектами; различать отношения между объектами; представлять отношения объектов в виде схемы. Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для принятия адекватных управленческих решений на основании информации об отношениях между объектами.	<b>Познавательные:</b> работать с текстовыми и графическими данными; различать и называть отношения между объектами. <b>Коммуникативные:</b> осуществлять индивидуальную деятельность; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность.
21	07.02.2024		ЛогоМиры. Первые команды «СПРЯЧЬ ЧЕРЕПАШКУ», «ПОКАЖИ ЧЕРЕПАШКУ», «ПЕРО ОПУСТИ», «ПЕРО ПОДНИМИ». Команды движения «ВПЕРЕД» и «НАЗАД».	Знать и уметь использовать самые первые команды «Спрячь черепашку», «Покажи черепашку», «Перо опусти», «Перо подними» и команды, заставляющие черепашку двигаться вперед и назад; знать сокращенную запись этих команд (ПО, ПП, СЧ, ПЧ, ВП, НД).	<b>Познавательные:</b> понимать, что общаться с исполнителем черепашка можно только на специальном языке, с помощью команд, и что любая команда записывается по строгим правилам; понимать смысл «параметр команды» и что у всех команд есть параметры; уметь двигать черепашку с помо-	Приобретение опыта использования средств информационно-коммуникационных технологий для решения учебных задач.

					<p>щью команд вперед и назад, набранных в поле команд, по полю проекта в вертикальном направлении, оставляя или не оставляя след.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> осуществлять индивидуальную деятельность; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	
22	14.02.2024		Характеристика объекта. ЛогоМиры. Команда «СТЕРЕТЬ ГРАФИКУ».	Иметь представление о характеристике объекта; уметь составлять характеристику объекта; использовать команду «Стереть графику».	<p><b>Познавательные:</b> составлять характеристику объекта.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность.
23	21.02.2024		Документ и данные об объекте.	Иметь представление о десятичном кодировании; уметь отличать документы друг от друга и давать им сравнительную характеристику;	<p><b>Познавательные:</b> использовать правила десятичного кодирования.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> осуществлять совместную учебную деятельность; задавать вопросы с целью необходимой для решения</p>	Приобретение опыта применения логических приемов формирования понятий для решения учебных и жизненных задач.

					<p>проблемы информации; обмениваться знаниями; адекватно воспринимать оценку результатов своей деятельности.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	
24	28.02.2024		ЛогоМиры. Команды движения и поворотов.	<p>Уметь использовать основные команды движения и поворотов при решении практических задач в программе ЛогоМиры.</p>	<p><b>Познавательные:</b> использовать основные команды движения и поворотов в программе ЛогоМиры.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> осуществлять совместную учебную деятельность; задавать вопросы с целью необходимой для решения проблемы информации; обмениваться знаниями; адекватно воспринимать оценку результатов своей деятельности.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	<p>Приобретение опыта применения логических приемов формирования понятий для решения учебных и жизненных задач.</p>
25	06.03.2024		Повторение. Подготовка к контрольной работе №3 «Мир объектов».	<p>Понимать и правильно использовать ключевые понятия.</p> <p>Уметь приводить примеры свойств объекта, его составных частей, действий и отношений между ними; решать информационные задачи по теме.</p> <p>Владеть основными командами движения и поворотов в программе ЛогоМиры.</p>	<p><b>Познавательные:</b> правильно использовать ключевые понятия; основные команды для построения фигур в программе ЛогоМиры.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> осуществлять совместную учебную деятельность; задавать вопросы с целью необходимой для решения проблемы информации; обмениваться знаниями; адек-</p>	<p>Приобретение опыта применения логических приемов формирования понятий для решения учебных и жизненных задач.</p>

					<p>ватно воспринимать оценку результатов своей деятельности.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	
26	13.03.2024		Контрольная работа № 3 по теме «Мир объектов».	<p>Формировать мотивацию к учению и ответственность за результаты учебной деятельности; самоконтроль в процессе выполнения интеллектуальной работы.</p> <p>Развивать навыки планирования при выполнении заданий в условиях ограничения по времени.</p> <p>Проверить уровень усвоения пройденного материала по теме «Мир объектов. ЛогоМиры. Команды движения и команды поворотов».</p>	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Оценка — выделение и осознание обучающимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения; сжатая информация раздела.
27	20.03.2024		Анализ контрольной работы № 3. ЛогоМиры. Решение задач.	<p>Понимать и правильно использовать ключевые понятия.</p> <p>Уметь приводить примеры свойств объекта, его составных частей, действий и отношений между ними; решать информационные задачи по теме.</p> <p>Владеть основными командами движения и поворотов в программе ЛогоМиры.</p>	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации; интересоваться чужим мнением и высказывать своё.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать</p>	Формирование навыков организации анализа результатов учебной деятельности; формирование умения определять преодоления трудностей в учении.

					работу, исправлять и объяснять ошибки.	
<b>4 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Компьютер, системы и сети (7 часов)</b>						
28	03.04.2024		Компьютер – это система.	Иметь представление о составных частях компьютера и их взаимосвязях.	<p><b>Познавательные:</b> называть составные части компьютера, описывать их взаимодействие; работать со схемами (читать и пояснять, составлять).</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность; формирование алгоритмического мышления.
29	10.04.2024		Системные программы и операционная система.	Иметь представление о программном управлении компьютером.	<p><b>Познавательные:</b> представлять структурные связи составных частей объектов; формализованно представлять информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы инфор-</p>	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность; развитие алгоритмического мышления; формирование системного подхода к решению различных задач.

					<p>мации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	
30	17.04.2024		Файловая система.	Иметь представление о файловой системе и её назначении.	<p><b>Познавательные:</b> работать с файлами и файловой системой.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> осуществлять совместную учебную деятельность; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации; обмениваться знаниями; адекватно воспринимать оценку результатов своей деятельности.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Развитие творческого отношения к учебным задачам; формирование функциональной грамотности при работе с компьютером; развитие алгоритмического мышления.
31	24.04.2024		Компьютерные сети. Информационные системы.	Иметь представление о компьютерных сетях, их многообразии и назначении. Иметь представление об информационных системах и их назначении.	<p><b>Познавательные:</b> сравнивать различные объекты и составлять сравнительную характеристику; характеризовать информационные системы; называть и объяснять особенности информационных систем; осуществлять поиск информации в различных информационных системах.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия);</p>	Формирование навыков организации анализа своей деятельности, осмысления мотивов своих действий при выполнении учебных заданий; развитие алгоритмического мышления. Развитие творческого отношения к учебным задачам; формирование

					<p>задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	культуры сетевого общения.
32	08.05.2024		Подготовка к контрольной работе № 4 по теме «Компьютер, системы и сети».	Научиться применять навыки работы с компьютером, с информационными сетями.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов, развитие системного и аналитического мышления.
33	15.05.2024		Контрольная работа № 4 по теме «Компьютер, системы и сети».	Научиться применять изученные знания на практике.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование навыков организации анализа результатов учебной деятельности; формирование умения определять пути преодоления трудностей в учении.
34	22.05.2024		Анализ ошибок контрольной	Проверить уровень усвоения	<b>Познавательные:</b> выбирать	Формирование

			<p>работы № 4. Годовое повторение.</p>	<p>пройденного материала по теме «Компьютер, системы и сети».</p> <p>Понимать и правильно использовать ключевые понятия темы.</p> <p>Уметь строить схему компьютера как систему его основных составных частей; различать и называть виды системных программ; пользоваться файловой системой; составлять сравнительную характеристику локальной и глобальной сетей, компьютера и сервера; осуществлять поиск информации; решать информационные задачи по теме.</p> <p>Владеть основными командами движения и поворотов в программе ЛогоМиры.</p>	<p>наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	<p>умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов, развитие системного и аналитического мышления, развитие творческого отношения к учебным задачам.</p>
--	--	--	--	---	--	---

#### КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (4 КЛАСС)



№ п/п	Дата		Тема урока	Планируемые результаты		
	План	Факт		Предметные	Метапредметные УУД	Личностные УУД
<b>1 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Повторение. ЛогоМиры. Размер пера. Цвет пера. Закрашивание замкнутой области (8 часов)</b>						
1	07.09.2023		Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Человек в мире информации.	Систематизировать знания об информации, способах её получения человеком, действиях с информацией, её источником и приёмником. Знать роль информации в жизни человека; сведения о видах информации по форме её представления и по способу восприятия; устройство компьютера. Инструктаж по технике безопасности, правила поведения при работе с компьютером.	<b>Познавательные:</b> приводить примеры основных понятий, связанных с информацией и информационными процессами. <b>Коммуникативные:</b> осуществлять совместную учебную деятельность; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации; обмениваться знаниями; адекватно воспринимать оценку результатов своей деятельности. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	Приобретение опыта оценки личностных знаний, умений, навыка анализа, учебной деятельности; формирование информационной грамотности.
2	14.09.2023		Действия с данными. Практическая работа по теме «Действия с данными».	Иметь представление о действиях с информацией и действиях с данными; научиться выполнять действия с данными с помощью компьютера. Вспомнить основные приёмы работы в графическом редакторе Paint. Закрепить навыки кодирования сообщений; использования команд движения и поворотов для построения различных изображений в программе ЛогоМиры.	<b>Познавательные:</b> осознанно читать текст, находить в нем нужную информацию; работать с различными видами информации (текстовой, графической, символьной); сжато формулировать свои мысли; узнавать и называть виды информации; рассуждать. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах; выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.	Формирование умений осуществлять совместную информационную деятельность, реализовывать творческий подход в коллективной учебной деятельности по изучению нового; формирование информационной грамотности, профессиональных способов работы с

				Развивать творческое воображение.	<b>Регулятивные:</b> самостоятельно ставить познавательную цель учебной деятельности; искать и фиксировать необходимую информацию.	прикладным программным обеспечением.
3	21.09.2023		Объект и его свойства.	Иметь представление об объекте, имени объекта, свойствах объекта.	<b>Познавательные:</b> обобщить сведения о свойствах объекта, именах объекта; уметь приводить примеры различных объектов, в том числе, используя общее слово для обозначения группы объектов: предмет, явление природы, событие, процесс; выделять существенные и несущественные свойства объектов на простых примерах; работать с информацией, применять исследовательские навыки; составлять характеристику объекта. <b>Коммуникативные:</b> брать на себя инициативу в организации совместного действия; аргументировать свою точку зрения, корректно спорить и отстаивать свою позицию перед оппонентами. <b>Регулятивные:</b> принимать познавательную цель, сохранять ее при выполнении учебных действий, регулировать весь процесс их выполнения.	Развитие творческого подхода в учении, аналитической формы мышления, информационной грамотности, осознанного использования компьютера как инструмента учебной деятельности.
4	28.09.2023		Отношения между объектами. ЛогоМиры. Размер пера. Цвет	Иметь представление об отношениях между объектами	<b>Познавательные:</b> определять и называть отношения;	Развитие навыков сотрудничества со

			пера. Закрашивание замкнутой области.	и способах их представления. Уметь изменять размер пера черепашки, закрашивать различные по форме замкнутые области. Знать сокращенную форму записи команд: НРП, НЦ и КРАСЬ.	строить схемы отношений; работать с текстовой и графической информацией. <b>Коммуникативные:</b> брать на себя инициативу в организации совместного действия; аргументировать свою точку зрения, корректно спорить и отстаивать свою позицию перед оппонентами. <b>Регулятивные:</b> принимать познавательную цель, сохранять ее при выполнении учебных действий, регулировать весь процесс их выполнения и четко выполнять требования познавательной задачи.	взрослыми и сверстниками, навыков групповой работы, взаимопомощи, аналитического мышления.
5	05.10.2023		Компьютер как система. Подготовка к контрольной работе № 1.	Иметь представление о компьютере; научиться различать и называть части компьютера. Обобщить полученные знания по теме «Человек и информация. Действия с информацией».	<b>Познавательные:</b> определять и называть части компьютера, описывать их функциональное назначение; называть функции компьютера; работать с информацией, представленной в разной форме; понимать взаимосвязь основных понятий информатики (информация, объект, компьютер). <b>Коммуникативные:</b> устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор; участвовать в коллективном обсуждении;	Формирование устойчивой мотивации к изучению и закреплению нового, к самостоятельной исследовательской деятельности; формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность.

					отстаивать и аргументировать свою позицию. <b>Регулятивные:</b> ставить учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно; оценивать результаты деятельности и корректировать ошибки.	
6	12.10.2023		Контрольная работа № 1.	Проверить уровень усвоения пройденного материала по разделу «Повторение».	<b>Познавательные:</b> работать с информацией, представленной в разной форме; понимать взаимосвязь основных понятий информатики (информация, объект, компьютер). <b>Коммуникативные:</b> устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор; участвовать в коллективном обсуждении; отстаивать и аргументировать свою позицию. <b>Регулятивные:</b> определять способ действия в соответствии с указанным описанием.	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию.
7	19.10.2023		Анализ ошибок контрольной работы № 1. ЛогоМиры. Команды закрашивания фигур.	Закрепить навыки работы с командами для работы с цветом и закрашиванием фигур в программе ЛогоМиры.	<b>Познавательные:</b> уметь работать с командами для закрашивания фигур различной формы в программе ЛогоМиры. <b>Коммуникативные:</b> устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде	Формирование ответственного отношения к учению, устойчивой мотивации к самостоятельной исследовательской деятельности; формирова-

					чем принимать решение и делать выбор; участвовать в коллективном обсуждении; отстаивать и аргументировать свою позицию. <b>Регулятивные:</b> определять способ действия в соответствии с указанным описанием.	ние умения осуществлять совместную информационную деятельность.
8	26.10.2023		Урок Цифры			
<b>2 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Понятие, суждение, умозаключение (8 часов)</b>						
9	09.11.2023		Мир понятий.	Иметь представление о мире понятий, содержании понятия, определении понятия, терминах.	<b>Познавательные:</b> видеть и называть существенные свойства объектов и составлять содержание понятия. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки.
10	16.11.2023		Деление понятий.	Иметь представление о возможности действий с понятиями, о действии "деление понятия".	<b>Познавательные:</b> делить понятия, строить схемы деления понятий. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усво-	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки, стремления к взаимопомощи.

					ено, осознавать качество и уровень усвоения.	
11	23.11.2023		Обобщение понятий.	Иметь представление о возможности действий с понятиями о действии "обобщение понятий".	<b>Познавательные:</b> обобщать понятия и строить схемы обобщения понятий. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание различными способами. <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки, стремления к взаимопомощи.
12	30.11.2023		Отношения между понятиями.	Иметь представление об отношениях между понятиями, их видах, способах графического отображения; научиться строить схемы отношений в виде кругов Эйлера.	<b>Познавательные:</b> узнавать и называть отношения, приводить свои примеры. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание и сообщать его в письменной и устной формах. <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельности; развитие алгоритмического мышления.
13	07.12.2023		Понятия «истина» и «ложь».	Иметь представление об истинных и ложных высказываниях.	<b>Познавательные:</b> приводить примеры истинных и ложных высказываний. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников,	Формирование творческого подхода в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельно-

					способы взаимодействия); планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание и сообщать его в письменной и устной формах. <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	сти; развитие логического мышления.
14	14.12.2023		ЛогоМиры. Построение изображений с использованием поворотов черепашки на углы, отличные от прямого.	Уметь поворачивать черепашку на разные углы; вычислять необходимый угол, зная значение развёрнутого и прямого углов.	<b>Познавательные:</b> уметь вычислять необходимый угол поворота черепашки. <b>Коммуникативные:</b> слушать и слышать друг друга; планировать общие способы работы. <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки.
15	21.12.2023		Проектная работа «Зимний пейзаж» в программе ЛогоМиры.	Формировать ответственность учащихся за результаты учебной деятельности. Уметь самостоятельно планировать свою деятельность в условиях ограниченного времени урока. Совершенствовать навыки самоконтроля. Проверить и обобщить полученные навыки работы в программе ЛогоМиры.	<b>Познавательные:</b> работать с информацией, представленной в разных формах. <b>Коммуникативные:</b> интересоваться чужим мнением и высказывать свое; устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор. <b>Регулятивные:</b> определять способ действий в соответствии с указанным описанием.	Формирование творческого подхода к решению учебных задач; формирование навыков анализа результатов деятельности, самооценки.
16	28.12.2023		Проектная работа «Зимний	Проверить и обобщить по-	<b>Познавательные:</b> работать	Формирование от-

			пейзаж» в программе Лого-Миры. Защита проекта.	лученные навыки работы в программе ЛогоМиры. Уметь представлять свою работу.	с информацией, представленной в разных формах. <b>Коммуникативные:</b> интересоваться чужим мнением и высказывать свое; устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор. <b>Регулятивные:</b> определять способ действий в соответствии с указанным описанием.	ответственного отношения к учению; формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; развитие алгоритмического мышления.
<b>3 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Мир моделей. Команда «ПОВТОРИ».</b>						
<b>Построение правильных многоугольников, окружностей и полуокружностей (10 часов)</b>						
17	11.01.2024		Суждение и умозаключение.	Иметь представление о суждениях и их видах. Иметь представление об умозаключении и его составных частях.	<b>Познавательные:</b> отличать истинное суждение от ложного; высказывать свое суждение; делать умозаключение на основе одной и более посылок. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); планировать общие способы работы; представлять конкретное содержание и сообщать его в письменной и устной формах. <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	Формирование творческого подхода в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельности; развитие логического мышления.
18	18.01.2024		Модель объекта. Текстовая и	Иметь представление о мо-	<b>Познавательные:</b> называть	Формирование



			графическая модель.	дели, моделировании, видах моделей, целях моделирования. Иметь представление о текстовых и графических моделях отношений между понятиями.	цель создания и использования модели; определять, чем модель отличается от объекта-оригинала; различать виды моделей; строить текстовые и графические модели отношений между понятиями. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); планировать общие способы работы; <b>Регулятивные:</b> выделять и осознавать то, что уже усвоено, осознавать качество и уровень усвоения.	творческого подхода в индивидуальной и коллективной учебной и практической деятельности.
19	25.01.2024		Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	Иметь представление об алгоритме, свойствах алгоритма, назначении и областях применения алгоритмизации. Иметь представление о способах записи алгоритмов.	<b>Познавательные:</b> отличать алгоритм от плана действия; определять учебные задачи, при решении которых целесообразно строить алгоритм; создавать алгоритмы в текстовой и графической формах; определять и называть вид алгоритма; отличать линейные алгоритмы от алгоритмов с ветвлением; определять вид алгоритма, который целесообразно применять в зависимости от особенностей задачи. <b>Коммуникативные:</b> осуществлять индивидуальную деятельность и представлять	Формирование ответственного отношения к учению; формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; развитие алгоритмического мышления.

					ее результаты для коллективного обсуждения; обмениваться опытом и знаниями; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	
20	01.02.2024		Исполнитель алгоритма. ЛогоМиры. Циклы. Команда «ПОВТОРИ». Решение задач.	Иметь представление об исполнителе и системе команд исполнителя; уметь использовать команду «ПОВТОРИ» при создании изображений; уметь составлять простейшие программы. Понимать, что такое циклы и необходимость использования в программе команды «ПОВТОРИ».	<b>Познавательные:</b> составлять список команд для конкретного исполнителя; использовать команду «ПОВТОРИ» при написании программы. <b>Коммуникативные:</b> осуществлять индивидуальную деятельность и представлять ее результаты для коллективного обсуждения; обмениваться опытом и знаниями; задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	Формирование ответственного отношения к учению; формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской творческой и других видов деятельности; развитие алгоритмического мышления.
21	08.02.2024		Компьютер как исполнитель. ЛогоМиры. Правильные многоугольники.	Иметь представление о компьютере как формальном исполнителе программ. Уметь строить изображения, состоящие из правильных многоугольников; поворачивать изображение на за-	<b>Познавательные:</b> рассказывать о компьютере как универсальном исполнителе, используя термины информатики; строить изображения, состоящие из правильных многоугольников.	Приобретение опыта использования средств информационно-коммуникационных технологий для решения учебных

				данный угол.	<p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	задач. Развитие творческого подхода в организации совместной и индивидуальной учебной деятельности.
22	15.02.2024		ЛогоМиры. Конструирование изображений, состоящих из полуокружностей.	Уметь строить окружности и полуокружности в программе ЛогоМиры, конструировать изображения, состоящие только из полуокружностей.	<p><b>Познавательные:</b> уметь строить окружности и полуокружности в программе ЛогоМиры.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование ответственного отношения к учению; формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской творческой и других видов деятельности; развитие алгоритмического мышления.
23	29.02.2024		Повторение по теме «Мир моделей». Подготовка к контрольной работе № 2. Игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».	Иметь представление о роли моделирования и алгоритмизации в информатике; уметь использовать команду «ПОВТОРИ» при создании изображений; конструировать изображения, состоящие из правильных многоугольников, окружностей и полуокружностей.	<p><b>Познавательные:</b> работать с информацией, представленной в разных формах; понимать взаимосвязи основных понятий информатики (понятие, суждение, умозаключение).</p> <p><b>Коммуникативные:</b> интересоваться чужим мнением и высказывать свое; уста-</p>	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, творческому

					<p>навливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор.</p> <p><b>Регулятивные:</b> определять способ действий в соответствии с указанным описанием.</p>	<p>выбору средств информационно-коммуникационных технологий для решения учебных задач.</p>
24	07.03.2024		Контрольная работа № 2 по теме «Мир моделей».	Научиться применять полученные знания на практике.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задачи в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	<p>Формирование навыков организации анализа результатов учебной деятельности; формирование умения определять пути преодоления трудностей в учении.</p>
25	14.03.2024		Анализ ошибок контрольной работы № 2. ЛогоМиры. Повторение.	Обобщить знания учащихся по теме, систематизировать понятия темы.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задачи в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для</p>	<p>Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность; формирование творческого отношения к учению.</p>

					решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	
26	21.03.2024		Урок Цифры			
<b>4 ЧЕТВЕРТЬ</b>						
<b>Управление. ЛогоМиры. Использование вложенных команд «ПОВТОРИ».</b>						
<b>Определение координат черепашки (7 часов)</b>						
27	04.04.2024		Кто, кем и зачем управляет? Управляющий объект и объект управления. ЛогоМиры. Вложенная команда «ПОВТОРИ».	Иметь представление об управлении как особом отношении между объектами, об участниках и цели управления. Иметь представление об управляющем объекте и объекте управления. Знать правильную запись параметров вложенных команд «ПОВТОРИ». Уметь конструировать изображения с использованием таких вложенных команд. Понимать необходимость использования этой команды (для сокращения текста программы).	<b>Познавательные:</b> узнавать и называть, кто, кем или чем управляет в окружающей действительности, приводить примеры; узнавать в окружающей действительности управляющие объекты и объекты управления и приводить свои примеры, : уметь конструировать изображения с использованием таких вложенных команд. <b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации. <b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность; формирование творческого отношения к учению.
28	11.04.2024		Цель управления. Управляющее воздействие.	Иметь представление о цели управления и об управляющем воздействии.	<b>Познавательные:</b> понимать и называть цель управления в конкретных ситуациях и приводить свои примеры;	Формирование умения осуществлять совместную информационную

					<p>узнавать и называть управляющее воздействие в различных ситуациях и приводить свои примеры.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	<p>деятельность; приобретение опыта применения управления при решении учебных и жизненных задач, организации учебной деятельности.</p>
29	18.04.2024		<p>Средство управления. Результат управления. ЛогоМиры. Координаты черепашки.</p>	<p>Иметь представление о средстве управления, о результате управления как реакции объекта управления на управляющее воздействие; знать параметры команды «Новое место» и уметь её использовать для построения различных фигур в программе ЛогоМиры.</p>	<p><b>Познавательные:</b> узнавать и называть средства управления и приводить свои примеры; анализировать, описывать результат управления и самоуправления; приводить примеры результатов управления и самоуправления, определять координаты заданного объекта и находить объект по заданным координатам; использовать команду «НОВОЕ МЕСТО» для построения различных фигур.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способа взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы инфор-</p>	<p>Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность; приобретение опыта применения управления при решении учебных и жизненных задач, организации учебной деятельности.</p>

					<p>мации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	
30	25.04.2024		Современные средства коммуникации. ЛогоМиры. Использование вложенных команд «ПОВТОРИ».	<p>Иметь представление о назначении современных средств коммуникации.</p> <p>Уметь использовать вложенные команды «ПОВТОРИ» при создании простейших программ.</p>	<p><b>Познавательные:</b> называть средства коммуникации и их назначение.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность; формирование профессионального подхода к использованию современных средств коммуникации в учебной деятельности, жизненных ситуациях.
31	02.05.2024		Повторение. Подготовка к контрольной работе № 3 по теме «Управление».	Научиться применять полученные знания на практике.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задачи в зависимости от конкретных условий; работать с файлами и файловой системой.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	Формирование умений оценивать результаты деятельности, определять пути устранения проблемных зон, намечать пути развития; развитие системного и аналитического мышления.
32	16.05.2024		Контрольная работа № 3 по	Научиться применять полу-	<b>Познавательные:</b> выбирать	Формирование на-

			теме «Управление».	ченные знания на практике.	<p>наиболее эффективные способы решения задачи в зависимости от конкретных условий.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	<p>выков организации анализа результатов учебной деятельности; формирование умения определять пути преодоления трудностей в учении.</p>
33	23.05.2024		Анализ ошибок контрольной работы № 3. Годовое повторение по всем разделам.	Научиться применять полученные знания на практике.	<p><b>Познавательные:</b> выбирать наиболее эффективные способы решения задачи в зависимости от конкретных условий; работать с файлами и файловой системой.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> работать в группах (определять цели и функции участников, способы взаимодействия); задавать вопросы с целью получения необходимой для решения проблемы информации.</p> <p><b>Регулятивные:</b> оценивать работу, исправлять и объяснять ошибки.</p>	<p>Формирование умений оценивать результаты деятельности, определять пути устранения проблемных зон, намечать пути развития; развитие системного и аналитического мышления.</p>