



**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ОСНОВНАЯ ШКОЛА № 17 ГОРОДСКОГО ОКРУГА  
МАКЕЕВКА»  
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

<p>РАССМОТРЕНО на заседании педагогического совета Протокол №4 от 28.08.2024г.</p>	<p>СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по учебно-воспитательной работе  В.И.Неганова 28.08.2024г.</p>	<p>УТВЕРЖЕНО Директор Н.Н. [Signature] Приказ №1/1 от 28.08.2024г.</p> 
--	--	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по ИНФОРМАТИКЕ**

(уровень начального образования)

для 3 класса

Рабочую программу составила:  
Сармасова Екатерина Игоревна  
учитель математики

2024-2025 учебный год

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Примерная рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Примерная рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, государственной итоговой аттестации).

Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, тематического планирования курса учителем.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Примерная рабочая программа по учебному предмету «Информатика» для 3-4 классов составлена на основании программы авторов Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов «Информатика 3-4 классы» (учебно-методический комплект «Школа России»).

Цели изучения учебного предмета «Информатика»

Изучение информатики в начальной школе направлено на достижение следующих целей:

- развитие умений ориентироваться в информационных потоках окружающего мира;
- овладение практическими способами работы с информацией: поиск, анализ, преобразование, передача, хранение информации, ее использование в учебной деятельности и повседневной жизни;
- формирование начальной компьютерной грамотности и элементов информационной культуры;
- развитие умений, позволяющих обмениваться информацией, осуществлять коммуникации с помощью имеющихся технических средств.

### **Общая характеристика учебного предмета «Информатика»**

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. В соответствии с образовательным Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трех групп: личностных, метапредметных и предметных. Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики учебного предмета особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Важнейшей целью-ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (далее ИКТ-компетентности). Многие составляющие ИКТ-компетентности входят и в структуру комплекса универсальных учебных действий. Таким

образом, часть метапредметных результатов образования в курсе информатики входят в структуру предметных, т. е. становятся непосредственной целью обучения и отражаются в содержании изучаемого материала. При этом в содержании курса информатики для начальной школы значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер. В результате удельный вес метапредметной части содержания курса начальной школы оказывается довольно большим (гораздо больше, чем у любого другого курса в начальной школе). Поэтому курс информатики в начальной школе имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем всего начального образования в части формирования ИКТ-компетентности и универсальных учебных действий.

### **Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане**

В соответствии с учебным планом Примерной основной образовательной программы начального общего образования курс информатики входит в предметную область «Математика и информатика» и изучается в объеме **34 учебных часа – 1 час в неделю в 3 классе соответственно за счет часов части, формируемой участниками образовательных отношений.**

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. При этом обязательная (инвариантная) часть содержания предмета, установленная примерной рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью.

## 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

<b>Личностные</b>	<p><b>Обучающиеся научатся:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Овладению начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;</li> <li>2) Развитию мотивов учебной деятельности;</li> <li>3) Развитию самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;</li> <li>4) Развитию навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;</li> </ol> <p><b>Обучающиеся получают возможность научиться:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Пользоваться средствами информационных технологий- компьютером;</li> <li>2) Осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>3) Устанавливать связи между целью учебной деятельности и ее мотивом - необходимостью изучения «Информатики» для получения лично значимых знаний и умений.</li> </ol>
<b>Метапредметные</b>	<p><b><u>Регулятивные:</u></b>          Готовность конструктивно решать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества.          Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.</p> <p>Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.</p> <p><b><u>Познавательные:</u></b>          Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности.          Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;          Использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем, решения учебных и практических задач.          Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.          Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.</p>

	<p><b><u>Коммуникативные:</u></b>  Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач.  Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме.</p> <p><b>Обучающиеся научатся:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Освоению способов решения проблем творческого и поискового характера;</li> <li>2) Формированию умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;</li> <li>3) Использованию знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;</li> <li>4) Активному использованию речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;</li> <li>5) Использованию 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;</li> </ol> <p><b>Обучающиеся получат возможность научиться:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;</li> <li>2) Владеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;</li> <li>3) Слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;</li> <li>4) Конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;</li> <li>5) Владеть начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;</li> <li>6) Владеть базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;</li> </ol>
Предметные	<p><b>Обучающиеся 3 класса должны: научиться:</b>  - Какую роль играет информация в жизни человека и для чего он</p>

	<p>совершает различные действия с информацией;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Что объектом может быть любой предмет, живое существо, событие, явление, процесс;</li><li>- Что информационные объекты служат для описания других объектов;</li><li>- Что компьютер работает с информацией благодаря наличию программ;</li><li>- Что файл содержит закодированные текстовые, числовые, графические и звуковые данные;</li></ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Основные действия с информацией: сбор, представление, кодирование, хранение, обработку и передачу;</li><li>- Что каждый объект имеет имя и характеристику (совокупность свойств);</li><li>- Что информационные объекты связаны смыслом с объектами, которые они описывают;</li><li>- Что компьютер может работать с разными; информационными объектами;</li><li>- Что компьютер может накапливать, хранить, передавать и обрабатывать информацию;</li><li>- Что данные — это закодированная информация, хранящаяся в памяти компьютера в виде файла;</li><li>- Что файл — это информационный объект, который имеет имя и характеристики (дату и время создания, объем);</li><li>- Что файл — это электронный документ.</li></ul> <p><b>получить возможность научиться:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунков, чисел;</li><li>- Выполнять элементарные преобразования информации в виде таблиц, списков и схем; - работать с текстами и изображениями, используя текстовый и графический редактор, производить несложные вычисления с помощью программного калькулятора;</li><li>- Осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных; - использовать оглавления, указатели, каталоги, справочники, книги, записные книжки и компьютерные источники, в том числе Интернет для поиска информации; - создавать элементарные проекты с использованием компьютерных программ;</li><li>- Находить нужную программу на Рабочем столе компьютера и запускать ее на исполнение;</li><li>- Управлять экранными объектами с помощью мыши.</li></ul>
--	---

### **3. СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА «АЛГЕБРА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

#### **3 класс**

##### **Информация. Виды информации**

Информация вокруг нас. Виды информации по способу восприятия. Информационные процессы. Действия с информацией. Способы представления информации. Носители информации. Языки, алфавиты. Кодирование информации. Способы кодирования информации.

Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчетом), измерением величин; фиксирование, анализ полученной информации.

##### **Устройство компьютера**

Компьютеричеловек. Знакомство с компьютером. Начинаем работать на компьютере. Из чего состоит компьютер. Что умеет компьютер. Подготовка компьютера к работе. Правила поведения в компьютерном классе. Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора. Основные Окна. Объекты окна (ряд заголовка, кнопки управления, рабочая область). Рабочий стол. Разные способы запуска программ на выполнение

##### **Рисунки**

Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее. Создание графических примитивов. Добавление текста в графический рисунок. Понятие анимации.

##### **Компьютер: устройство и программы**

Как выглядит современный компьютер? Устройства компьютера. Компьютерные программы. Организация хранения информации в компьютере. Файлы. Папки. Работа с файлами и папками

##### **Компьютерные сети**

Понятия Интернет, гиперссылки, веб-страницы. Знакомство с WWW. Путешествие по Интернету. Поиск в Интернете. Безопасность в Интернете

##### **Технология работы с текстовой информацией**

Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом. Редактирование текстовой информации. Форматирование текстовой информации, абзаца. Добавление изображений в текстовый документ. Добавление надписей в текстовый документ. Сохранение текстового документа.

##### **Понятие презентации и слайдов**

Сохранение презентации. Технология работы с графической информацией в мастере презентаций. Работа с объектами на слайдах презентации. Анимационные эффекты в компьютерной презентации. Создание слайд-шоу. Работа над созданием проекта – учебной презентации. Защита групповых проектов – учебных презентаций

##### **Правила игры**

Понятие о правилах игры

Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. Правила работы с компьютерными составляющими курса: работа с собственным портфолио на сайте, с компьютерными уроками.

Базисные объекты и их свойства. Допустимые действия

Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие для каждого вида объектов: фигурок, букв и цифр, бусин). Сравнение фигурок наложением.

Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно, пометь галочкой. Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне, пометь галочкой. Сравнение фигурок наложением в компьютерных задачах.

### **Области**

Понятие области. Выделение и раскрашивание областей картинке. Подсчёт областей в картинке.

### **Цепочка**

Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке – понятия: первый, второй, третий и т. п., последний, предпоследний. Частичный порядок элементов цепочки – понятия: следующий и предыдущий. Понятие о числовом ряде (числовой линейке) как о цепочке, в которой числа стоят в порядке предметного счёта. Понятия, связанные с порядком бусин от конца цепочки: первый с конца, второй с конца, третий с конца и т. д. Понятия раньше/позже для элементов цепочки. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.

Использование инструмента «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.

### **Мешок**

Понятие мешка как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Мешок бусин цепочки. Операция склеивания мешков цепочек.

### **Основы логики высказываний**

Понятия все/каждый для элементов цепочки и мешка. Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия есть/нет для элементов цепочки и мешка. Понятие все разные. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.

### **Основы теории алгоритмов**

Понятие инструкции и описания. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по описанию. Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта областей картинке, алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение и восстановление программы по результату её выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы Робиком. Дерево выполнения программ Робиком. Использование инструмента «Робик» для поиска начального положения Робика.

### **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 потомков. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения.

Использование инструмента «дерево» для построения деревьев в компьютерных задачах.

### **Игры с полной информацией**

Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турниров. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция игры. Цепочка позиций игры.



Примеры игр с полной информацией: Крестики-нолики, Камешки, Ползунок, Сим. Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.

### **Математическое представление информации**

Одномерная и двумерная таблицы для мешка – использование таблицы для классификации объектов по одному и по двум признакам. Использование таблиц (рабочей и основной) для подсчёта букв и знаков в русском тексте. Использование таблицы для склеивания мешков. Сбор и представление информации, связанной со счётом (пересчётом), измерением величин (температуры); фиксирование результатов. Чтение таблицы, столбчатой и круговой диаграмм, заполнение таблицы, построение диаграмм.

### **Решение практических задач**

Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда (проект «Разделяй и властвуй»).

Изготовление телесной модели цепочки бусин и числового ряда (изготовление бусин из бумаги, нанизывание их в цепочку) (проект «Вырезаем бусины»).

Решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием (мини-проекты «Работа с текстом»).

Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»).

Поиск двух одинаковых мешков среди большого количества мешков с большим числом объектов путём построения сводной таблицы (проект «Одинаковые мешки»).

Построение полного дерева игры, исследование всех позиций, построение выигрышной стратегии (проект «Стратегия победы»).



#### 4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

**3 класс**

(1 час в неделю, всего – 34 часа,)

<b>№ п/п</b>	<b>Тема раздела</b>	<b>Количество часов</b>
<b>1</b>	Информация, человек и компьютер	<b>7</b>
<b>2</b>	Действия с информацией	<b>9</b>
<b>3</b>	Мир объектов	<b>10</b>
<b>4</b>	Компьютер, системы и сети	<b>8</b>
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>

## 5. СПОСОБЫ ОЦЕНКИ ДОСТИЖЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

### **Обучающиеся научатся:**

- 1) Освоению способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) Формированию умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 3) Использованию знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) Активному использованию речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) Использованию 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;

### **Обучающиеся получают возможность научиться:**

- 1) Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- 2) Владеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 3) Слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 4) Конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- 5) Владеть начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- 6) Владеть базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

### **Обучающиеся 3 класса должны: научиться:**

- Какую роль играет информация в жизни человека и для чего он совершает различные действия с информацией;
- Что объектом может быть любой предмет, живое существо, событие, явление, процесс;
- Что информационные объекты служат для описания других объектов;
- Что компьютер работает с информацией благодаря наличию программ;
- Что файл содержит закодированные текстовые, числовые, графические и звуковые данные;

### **знать:**

- Основные действия с информацией: сбор, представление, кодирование, хранение, обработку и передачу;
- Что каждый объект имеет имя и характеристику (совокупность свойств);
- Что информационные объекты связаны смыслом с объектами, которые они описывают;
- Что компьютер может работать с разными; информационными объектами;
- Что компьютер может накапливать, хранить, передавать и обрабатывать информацию;
- Что данные — это закодированная информация, хранящаяся в памяти компьютера в виде файла;

- Что файл — это информационный объект, который имеет имя и характеристики (дату и время создания, объем);
- Что файл — это электронный документ.

**получить возможность научиться:**

- Представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунков, чисел;
- Выполнять элементарные преобразования информации в виде таблиц, списков и схем; - работать с текстами и изображениями, используя текстовый и графический редактор, производить несложные вычисления с помощью программного калькулятора;
- Осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных; - использовать оглавления, указатели, каталоги, справочники, книги, записные книжки и компьютерные источники, в том числе Интернет для поиска информации; - создавать элементарные проекты с использованием компьютерных программ;
- Находить нужную программу на Рабочем столе компьютера и запускать ее на исполнение;
- Управлять экранными объектами с помощью мыши.

## **6. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

1. Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) из Единой коллекции ЦОР
  2. Электронные образовательные ресурсы (ЭОР) на CD (входит в УМК)
- В состав УМК по информатике 3 кл входят:
3. Учебник «Информатика» (в 2 ч) 3 класс, Н.В. Матвеева и др.
  4. Рабочая тетрадь (в 2ч) 3 класс, Н.В. Матвеева и др.
  5. Методическое пособие для учителя, Н.В. Матвеева и др.

## 7. КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 3 КЛАСС (34 часа)

№ п/п	Дата		Тема урока	Количество часов
	план	факт		
<b>Раздел 1. Информация, человек и компьютер – 7 часов</b>				
1			Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Информационная безопасность. Человек и информация.	1
2			Источники и приемники информации.	1
3			Носители информации.	1
4			Компьютер	1
5			Информация, человек и компьютер	1
6			Информация, человек и компьютер	1
7			Получение информации.	1
<b>Раздел 2. Действия с информацией- 9 часов</b>				
8			Представление информации.	1
9			Кодирование информации.	1
10			Кодирование и шифрование данных	1
11			Хранение информации.	1
12			Обработка информации	1
13			Действия с информацией	1
14			Действия с информацией	1
15			Повторение по теме «Действия с информацией»	1
16			Представление информации.	1
<b>Раздел 3. Мир объектов - 10 часов</b>				
17			Объект и его имя	1
18			Объект и его свойства	1
19			Функции объекта	1

20			Отношения между объектами	1
21			Характеристика объекта	1
22			Документ и данные об объекте	1
23			Мир объектов	1
24			Мир объектов	1
25			Объект и его имя	1
26			Объект и его свойства	1
<b>Раздел 4. Компьютер, системы и сети -8 часов</b>				
27			Компьютер – это система	1
28			Системные программы и операционная система	1
29			Файловая система	1
30			Компьютерные сети	1
31			Компьютерные сети	1
32			Компьютер, системы и сети	1
33			Итоговое повторение	1
34			Компьютер – это система	1



