

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по информатике**  
для обучающихся 4 классов

Рабочая программа составлена на основе: ФГОС НОО  
Примерной основной образовательной программы начального общего  
образования

2023/2024 учебный год

**УЧЕБНО–ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН:**

<b>№</b>	<b>Раздел</b>	<b>Количество часов по программе</b>	<b>Количество контрольных работ</b>
1	Информационная картина мира	11	1
2	Компьютер — универсальная машина для обработки информации	7	1
3	Алгоритмы и исполнители	8	1
4	Объекты и их свойства	8	1
5	Резерв	1	0
<b>Итого:</b>		<b>35</b>	<b>4</b>

**Календарно тематическое планирование**Предмет информатика, класс 4 2023-2024 учебный год

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Дата</b>	<b>Примечание</b>
4 класс			
1	Алгоритм с ветвлением (повторение)		
2	Алгоритм с циклом		
3	Составление алгоритмов с циклом		
4	Алгоритм упорядочивания объектов		
5	Составление и исполнение алгоритмов с циклом		
6	Составление и исполнение алгоритмов с циклом		
7	Организация информации в виде дерева. Исполнитель алгоритмов Путешественник		
8	Дерево деления объектов на подклассы		
9	Файловое дерево		
10	Вспомогательный алгоритм		
11	Вспомогательный алгоритм с параметром		

№ п/п	Тема урока	Дата	Примечание
12	Исполнитель алгоритмов Художник		
13	Составление и выполнение алгоритмов Художником		
14	Составление и выполнение алгоритмов с циклом для Художника		
15	Итоговое обобщение по материалу 1 полугодия		
16	Твои успехи		
17	Виды информации. Обработка графической информации		
18	Создание рисунков с помощью инструментов редактор aPaint		
19	Копирование фрагмента рисунка в редакторе Paint		
20	Вставка рисунков из файла. Перемещение рисунков в редакторе Paint		
21	Текстовая информация. Обработка текста на компьютере		
22	Редактирование и форматирование текста в TPMSWord		
23	Дополнительные возможности текстового процессора		
24	Обобщение темы «Обработка текстовой информации на компьютере»		
25	Численная информация. Вычисления на компьютере		
26	Двоичное кодирование чисел		
27	Действия объекта		
28	Действия над объектом		
29	Влияние действий на значение свойства объекта		
30	Циклические процессы в природе и технике		
31	Использование компьютеров в жизни общества		

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Дата</b>	<b>Примечание</b>
32	Итоговое обобщение по материалу 2-го полугодия		
33	Твои успехи		
34- 35	Итоговое обобщение по курсу начальной школы. Настольная игра «Путешествие по Компьютерной Долине»		