**Календарно-тематическое планирование 3 класс, 1 час/нед., 34 часа**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела/темы | Кол-во час. | | Характеристика деятельности учащихся | ЭОР | Домашнее задание | Дата урока | |
| По плану | Фактически |
| 1. 111 | **Информация, человек**  **и компьютер.**  ТБ в компьютерном классе. Информация и человек | 1 | | Выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача). Приводить примеры информационных процессов, в которых участвует  человек. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.  Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Декодировать информацию.*  ***ЭОР.****Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе c компьютером* | «Мир информатики 1-2 год обучения»/1 год: «Правила поведения в кабинете информатики», «Гимнастика для рук»,  «Информация вокруг нас» | Выучить ТБ |  |  |
|  | Информация и человек | 1 | | Определять к какому виду относится информация по способу восприятия.  *Игра.  Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию, полученную с помощью органов чувств.*  *ЭОР.*  *Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме.*  *Выполнять операцию: щелчок мышью.*  *Определять органы чувств, воспринимающие зрительную, звуковую, обонятельную, осязательную, вкусовую информацию при работе с соответствующим ЭОР.* *Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* | «Мир информатики 1-2 год обучения»/1 год: «Как мы получаем информацию», «Способы представления и передачи информации» | Нарисовать плакат «Как и какую я получал сегодня информацию» (на листе А4) |  |  |
|  | Для чего нужен компьютер человеку? | 1 | | Перечислять, что можно делать с информацией с помощью компьютера  (собирать, хранить, обрабатывать, передавать).  Приводить примеры, как и для чего компьютер может быть использован, в том числе в школе.  Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.  Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Анализировать полученную информацию.*  ***ЭОР.****Приводить примеры, как и для чего может быть использован компьютер.* | «Мир информатики 1-2 год обучения»/1 год: «Применение компьютера», «Компьютер и его основные устройства» | Загадки о компьютере и его устройствах. |  |  |
|  | Программы | 1 | | Перечислять информационные задачи, которые могут стоять перед пользователем.  Называть программы, которые могут помочь решить стоящие перед пользователем информационные задачи.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Сравнивать полученную информацию.*  ***ЭОР.****Называть программы, которые могут помочь решить стоящие перед пользователем информационные задачи* | «Мир информатики 1-2 год обучения»/1 год: «Мышь. Пиктограммы», «Мир информатики 3-4 год обучения»3 год: «Компьютерные программы» | Стр.18 игра «Найди 5 отличий» |  |  |
|  | Работа с программой | 1 | | Запускать/завершать работу программы.  Выделять смысловые зоны окна программы.  ***Игра.****Работать по правилам игры.*  ***ЭОР.****Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).* | «Мир информатики 3-4 год обучения»/ 3 год: «Обучающие программы» |  |  |  |
|  | Работа с программой. Практикум | 1 | | Запускать/завершать работу программы.  Выделять смысловые зоны окна программы.  ***Игра.****Работать по правилам игры.*  ***ЭОР:****Выполнять основные действия по работе с окном приложений.* |  | Игра «Кроссворд», стр.23-24 |  |  |
|  | Учимся создавать  мультфильмы | 1 | | Перечислять шаги, которые необходимо выполнить для создания мультфильма.  Анализировать информацию.  Представлять текстовую информацию в графической форме.  ***Игра.****Кодировать информацию.*  ***ЭОР.****Создавать графическое изображение* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» | Придумать сюжет своего мультфильма |  |  |
|  | **Создание рисунков**  Графический редактор | 1 | | Выделять смысловые зоны окна графического редактора.  Определять назначение основных инструментов графического редактора.  Использовать инструменты «кисть», «карандаш», «линия», «заливка» и  др. для создания изображения.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей.*  ***ЭОР.****Создавать графическое изображение* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» | Доработать сюжет собственного рисунка |  |  |
|  | Шаг 2. Выбери или нарисуй фон.  Пиксель | 1 | | Создавать изображение в графическом редакторе.  Кодировать/декодировать информацию.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей.*  ***ЭОР.****Создавать графическое изображение* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | Резервное время | 1 | | Работа над проектом | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» | Подготовиться к защите своего проекта |  |  |
|  | Защита проекта «Я художник» | 1 | | Представлять и демонстрировать собственный проект, защищать свою идею  ***Игра.****Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей.*  ***ЭОР.****Представлять информацию в графической форме.* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | **Объекты. Свойства и**  **действия объектов.**  Объект и его свойства | 1 | | Называть объект и его свойства.  Анализировать свойства объектов.  Выявлять общие свойства множества объектов.  Создавать копию объекта.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Называть объект и его свойства. Анализировать свойства объектов.*  ***ЭОР.****Анализировать свойства объектов. Называть объект и его свойства.* | «Мир информатики 1 год обучения»: «Множества», «Обобщение», «Отношения между множествами» |  |  |  |
|  | Объект и его свойства.  Размер  Шаг 3. Добавление декораций и героев | 1 | | Анализировать свойства объектов, в том числе размер.  Выделять свойства объекта, существенные для решения задачи.  Определять характер закономерности в ряду объектов и строить ряд других объектов с аналогичной закономерностью.  Осуществлять поиск информации (необходимых объектов).  ***Игра.****Работать по правилам игры.*  ***ЭОР.****Определять характер закономерности в ряду объектов и строить ряд других объектов с аналогичной закономерностью* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | Действия объектов | 1 | | Называть объект и действия, которые он может выполнить.  Выделять действия объектов на основе имеющейся информации.  Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Выполнять действия в соответствии с инструкцией.*  ***ЭОР.****Подбирать пары «действие – признак»* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | Действия объектов.  Шаг 4. Покажи актёрам, что нужно делать | 1 | | Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом.  Использовать команды для задания действия объектам в соответствующей среде.  Определять действия, которые совершает объект по данным командам.  Осуществлять поиск необходимых команд.  Добавлять действия объектам.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Выполнять действия в соответствии с инструкцией.*  ***ЭОР.****Уметь находить недопустимые команды* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | Работа со звуком | 1 | | Называть устройства ввода/вывода звуковой информации.  Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом.  Осуществлять поиск информации (звуковой).  ***Игра.****Работать по правилам игры. Декодировать информацию.*  ***ЭОР.****Составлять звуковую дорожку по её фрагментам* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | Шаг 5. Добавь звуки и  музыку | 1 | | Записывать и воспроизводить звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука».  Добавлять звук объектам.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Кодировать/декодировать информацию.*  ***ЭОР.****Составлять звуковую дорожку по её фрагментам* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | Шаги 6 и 7. Напиши  титры и добавь событие – начало показа  мультфильма | 1 | | Вводить текст с помощью клавиатуры в графическом редакторе.  Определять событие, по которому начинают выполняться действия в конкретных примерах.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Кодировать/декодировать информацию* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» | Придумать и записать титры к своему проекту |  |  |
|  | Резервное время | | 1 | Подготовка проекта «Я мультипликатор» |  | Подготовиться к защите своего проекта |  |  |
|  | Защита проекта «Я мультипликатор» | | 1 | Представлять и демонстрировать собственный проект, защищать свою идею  ***Игра.****Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей.*  ***ЭОР.****Представлять информацию в графической форме.* | «ПервоЛого», «ЛогоМиры» |  |  |  |
|  | **Алгоритмизация и**  **программирование**  Алгоритмы | 1 | | Выполнять действия в соответствии с предложенным алгоритмом.  Составлять алгоритм рисования фигуры по клеткам.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.*  ***ЭОР.****Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма* | Мир информатики 1-2 год»:  «Алгоритм» | Решить задачу «Волк, коза и капуста» |  |  |
|  | Свойства алгоритма | 1 | | Определять исполнителя алгоритма.  Определять, является ли последовательность действий алгоритмом.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.*  ***ЭОР.****Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма.* | Мир информатики 3-4 год»:  «Алгоритм. Свойства алгоритма», «Исполнители» |  |  |  |
|  | Способы записи алгоритмов | 1 | | Составлять и записывать алгоритмы решения информационных задач.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.*  ***ЭОР.****Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись линейного алгоритма из*  *заданных команд* | Мир информатики 1-2 год»:  2 год - «Алгоритм». Способы представления алгоритмов», «Исполнители» | Представить рецепт своего любимого блюда (в различных формах) |  |  |
|  | Среда программы  “Scratch”/ «КуМир» | 1 | | Выделять смысловые зоны окна программы.  Приводить примеры, когда исполнитель выполняет команды в режиме  управления компьютером в режиме ручного управления.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.*  ***ЭОР.****Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.* |  |  |  |  |
|  | **Линейный алгоритм**  Линейный алгоритм.  Лестница | 1 | | Составлять и записывать линейные алгоритмы решения информационных задач.  Записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю.  Запускать скрипт на выполнение.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.*  ***ЭОР.****Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд* | Мир информатики 1-2 год»:  1 год - «Пример исполнителя» |  |  |  |
|  | **Циклический алгоритм**  Циклический алгоритм.  Анимация | 1 | | Отвечать на вопросы по приведённому алгоритму, скрипту.  Составлять и записывать циклические алгоритмы решения информационных задач с помощью учителя.  Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.  Записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю.  Запускать скрипт на выполнение. Определять результат выполнения алгоритма (скрипта). Выполнять алгоритм.  ***Игра.****Работать по правилам игры.*  ***ЭОР.****Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд* | «Мир информатики 3-4 год»:  4 год -«Типы алгоритмов. Циклический алгоритм», «Составление циклических алгоритмов» |  |  |  |
|  | Разветвляющийся алгоритм | 1 | | Составлять и записывать разветвляющиеся алгоритмы решения информационных задач с помощью учителя.  Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.  Записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю.  Запускать скрипт на выполнение.  Определять результат выполнения алгоритма (скрипта). Выполнять алгоритм.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Задавать вопросы, на которые*  *можно ответить: «Да», «Нет».*  ***ЭОР.****Составлять правила «если – то» из заданных высказываний* | «Мир информатики 3-4 год»:  3 год -«Составление разветвлённых алгоритмов» |  |  |  |
|  | Практикум. Решение задач «Виртуальной лаборатории» | 1 | | Составлять и записывать алгоритмы решения информационных задач с помощью учителя.  Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.  Записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю.  Запускать скрипт на выполнение.  Определять результат выполнения алгоритма (скрипта). Выполнять алгоритм.  ***Игра.****Работать по правилам игры.*  ***ЭОР.****Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд* | «Виртуальная лаборатория» |  |  |  |
|  | **Множества и операции**  Множество. Равные  множества | 1 | | Называть множества.  Перечислять элементы множества.  Выделять подмножество множества.  Определять, равны ли множества.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.*  ***ЭОР.****Выбирать термин для обобщения нескольких объектов* |  |  |  |  |
|  | Пересечение и объединение множеств | | 1 | Перечислять элементы множества, являющегося объединением (пересечением) двух данных множеств.  Использовать круги при решении логических задач (с помощью учителя).  ***Игра.****Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.*  ***ЭОР.****Размещать на схеме элементов пересекающихся множеств.*  *Выбирать схему, отражающую отношение между множествами* | «Мир информатики 3-4 год», 3 год – «Отношения между множествами. Объединение множеств» |  |  |  |
|  | Высказывания.  Истинность высказываний | 1 | | Определять истинность высказываний.  Составлять истинные и ложные высказывания.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Решать логические задачи.*  ***ЭОР.****Определять истинность высказываний о свойствах объекта* | «Мир информатики 1-2 год», 1 год – «Элементы логики. Суждение: истинное и ложное» |  |  |  |
|  | Истинность сложных  высказываний | 1 | | Определять истинность сложных высказываний.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Решать логические задачи.*  ***ЭОР.****Определять область на схеме множеств по заданному высказыванию. Определять истинность высказываний* | «Мир информатики 3-4 год», 3 год – «Элементы логики. Слова-кванторы» |  |  |  |
|  | **Понятие информационной модели.**  Информационные модели | 1 | | Приводить примеры моделей.  Определять существенные свойства объекта.  Определять, какая модель предпочтительнее.  Использовать модели различного вида в учебной деятельности.  ***Игра.****Работать по правилам игры. Называть объект на основе словесной модели. Составлять графическую модель объекта по словесной. Составлять модель объекта из частей.*  ***ЭОР.****Составлять истинные высказывания об особенных свойствах подгруппы объектов. Выявлять общее свойство объектов.*  *Составлять изображение из частей. Заполнять схему состава.* | «Мир информатики 1-2 год», 2 год – «Модели и моделирование», «Мир информатики 3-4 год», 3 год – «Модель и её виды», «Моделирование» | Составить модель своего генеалогического древа |  |  |
|  | Резервное время; Выставка моделей | 1 | |  |  |  |  |  |