**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 участвуетчеловек. 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 создаватьмультфильмы | 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» идр. 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.РазмерШаг 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 имузыку | 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. Напишититры и добавь событие – начало показамультфильма | 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 режимеуправления 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. Равныемножества | 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 сложныхвысказываний | 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 |  |  |  |  |  |