**Орієнтовне календарно – тематичне планування з інформатики**

**3 клас**

***35 годин (1 год на тиждень)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уроку** | **Тема уроку** | **Робота з комп’ютером** | **Примітки** | **Дата** |
| **Комп’ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією** | | | | |
| 1. | Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики  Зберігання файлів | повторення — правила поведінки і безпеки в комп’ютерному класі; клавіатурний тренажер.  знання пристроїв для зберігання даних | с.8  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 2. | Друк (друк інформації) | учні розпізнають різні види принтерів та їхні характеристики, та для чого вони призначені. | с.11  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 3. | Запис інформації (носії інформації) | навчити учнів розпізнавати за назвами різні пристрої для запису та використовувати кожен з них. | с.14  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 4. | Пристрої взаємодії | дізнатися, які існують види пристроїв для взаємодії з комп’ютером. | с.18  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 5. | Проєктне заняття |  |  |  |
| **Інформація. Дії з інформацією** | | | | |
| 6. | Що таке файл (Робота з файлами) | познайомити учнів з інформацією про різні типи файлів. | с.27  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 7. | Папки (Зберігання та впорядкування папок) | навчити учнів впорядковувати свої файли на комп’ютері. | с.31  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 8. | Пошук (Пошукові команди) | навчити учнів здійснювати  пошук файлів та програм, використовуючи меню  **Пуск** та **Провідник Windows** | с.35  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 9. | Файловий провідник (Операції над програмами) | застосовувати  фільтри під час пошуку. | с.38  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 10. | Проєктне заняття |  |  |  |
| **Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання** | | | | |
| 11. | Редагування тексту.  Заголовок (Форматування тексту) | навчити учнів змінювати  формат свого тексту у Microsoft Word, використовувати інструменти Колір виділення тексту, Пошук, Скасувати ввід та Масштаб. | с.45-48  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 12. | Списки (Нумерація та маркери) | навчити учнів створювати марковані або нумеровані списки та вставляти символи у документи. | с.50  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 13. | Перевірка та збереження | навчити учнів застосовувати перевірку орфографії та граматики у своїх документах, зберігати свої роботи. | с.52  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 14. | Проєктне заняття |  |  |  |
| **Пошук в віртуальному світі** | | | | |
| 15. | Пошук в інтернеті | навчити учнів заходити на  веб-сторінки для пошуку необхідної інформації в Інтернеті та її копіювання у файл Microsoft Word. | с.59  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 16. | Освітні сайти (Віртуальні бібліотеки та словники) | навчити учнів користуватися вікі-сайтами, копіювати текст з Інтернету та вставляти його у Word файл. | с.62  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 17. | Правила поведінки в мережі (Безпечна робота в мережі) | ознайомити учнів з прави-  лами Інтернет-етикету навчити його дотримуватись. | с.66  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 18. | Онлайн – безпека | ознайомити учнів з поняттям антивірусної програми та інформацією про можливі небезпеки в Інтернеті. | с.70  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 19. | Проєктне заняття |  |  |  |
| **Об’єкт. Властивості об’єкта** | | | | |
| 20. | Слайди (Комп’ютерна презентація) | навчити учнів створювати  слайди презентації та змінювати їхній формат. | с.76  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 21. | Додовання тексту (Операції над текстом) | навчити учнів вставляти  текст та об’єкти WordArt у слайд та змінювати їх-  ній формат. | с.79  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 22. | Додавання зображень (Робота з графічними об’єктами) | навчити учнів вставляти  зображення у презентацію, змінювати їхній формат, розмір, переміщувати та повертати їх. | с.84  Цифрові Діти. Розумники |  |
| 23-24. | Виступ (Проєкт запуск та презентація) | навчити учнів здійснюва-  ти показ презентації з належно розміщеними та оформленими слайдами. | с.90-93  Цифрові Діти. Розумники |  |
| **Лінійні алгоритми. Кодинг. Scratch Jr 2.** | | | | |
| 25. | Програмування у Scratch Jr. Розв’язання проблем | ознайомитися з обчислювальним мисленням та вміли працювати зі стратегією циклу розв'язання задач. | с.6  Цифрові Діти. Кодинг. Scratch Jr 2 |  |
| 26. | Моя анімація | учні дізнаються як  змінити розмір персонажа та зробити так, щоб він з’являвся або зникав у Scratch Jr. Учні  також навчатимуться як створити та запрограмувати нову сторінку у своєму проєкті. | с.15  Цифрові Діти. Кодинг. Scratch Jr 2 |  |
| 27. | Моя гра | учні дізнаються як працювати з циклами, які повторюють код нескінченно, та циклами для певної кількості повторень в кодуванні. Крім того учні навчаться створювати звук у своїх проєктах. | с.24  Цифрові Діти. Кодинг. Scratch Jr 2 |  |
| 28. | Проєктне заняття |  |  |  |
| **Середовище програмування (Посібник. Робототехніка. Едісон 1)** | | | | |
| 29. | Подумаймо! Зчитування штрихкодів | учні ознайомились з роботом Edison та навчитися задавати прості команди. Дізнаються про датчик перешкод та штрихкод для уникнення перешкод. Учні навчаться користуватися кнопками Edison, щоб змусити робота рухатися автономно та уникати перешкоди. | с.6  Цифрові Діти. Посібник. Робототехніка. Edison 1 |  |
| 30. | Рух по лінії | учні дізнаються, що таке датчик відстеження лінії  та як він працює. Учні також дізнаються, як використовувати штрих-код відстеження лінії, щоб Edison пройшов шлях по чорній лінії. | с.12  Цифрові Діти. Посібник. Робототехніка. Edison 1 |  |
| 31. | Вчимось програмувати | учні вчаться керувати роботом та ознайомитися з програмуванням рухів робота. Конкретніше, запрограмувати робота на рух вперед, назад і поворот ліворуч-праворуч. | с.18  Цифрові Діти. Посібник. Робототехніка. Edison 1 |  |
| 32. | Проєктне заняття |  |  |  |
| 33. | Резервний урок |  |  |  |
| 34. | Резервний урок |  |  |  |
| 35. | Резервний урок |  |  |  |

**Рекомендована література для вивчення курсу інформатики:**

1. **Цифрові Діти. Розумники** – посібник для 3 класу з інформатики, який використовує спіральну програму навчання цифрової грамотності та ІКТ.

2. **Цифрові Діти. Кодинг. Scratch Jr** **2** – посібник з програмування, який навчить дітей: що таке проблема, як додавати текст в проєкт, що таке анімація, що таке цикли.

3. **Цифрові Діти. Посібник. Робототехніка. Edison 1** – саме час познайомитись з роботом.  
Посібник навчить з яких частин складається робот, як він працює, як програмується.

Учитель може змінювати порядок вивчення тем та самостійно визначає обсяг (кількість годин) на вивчення кожної теми курсу, а також використати резервні уроки на повторення, узагальнення та систематизацію теми, самостійно вибудовуючи найбільш доречну для класу траєкторію навчання.