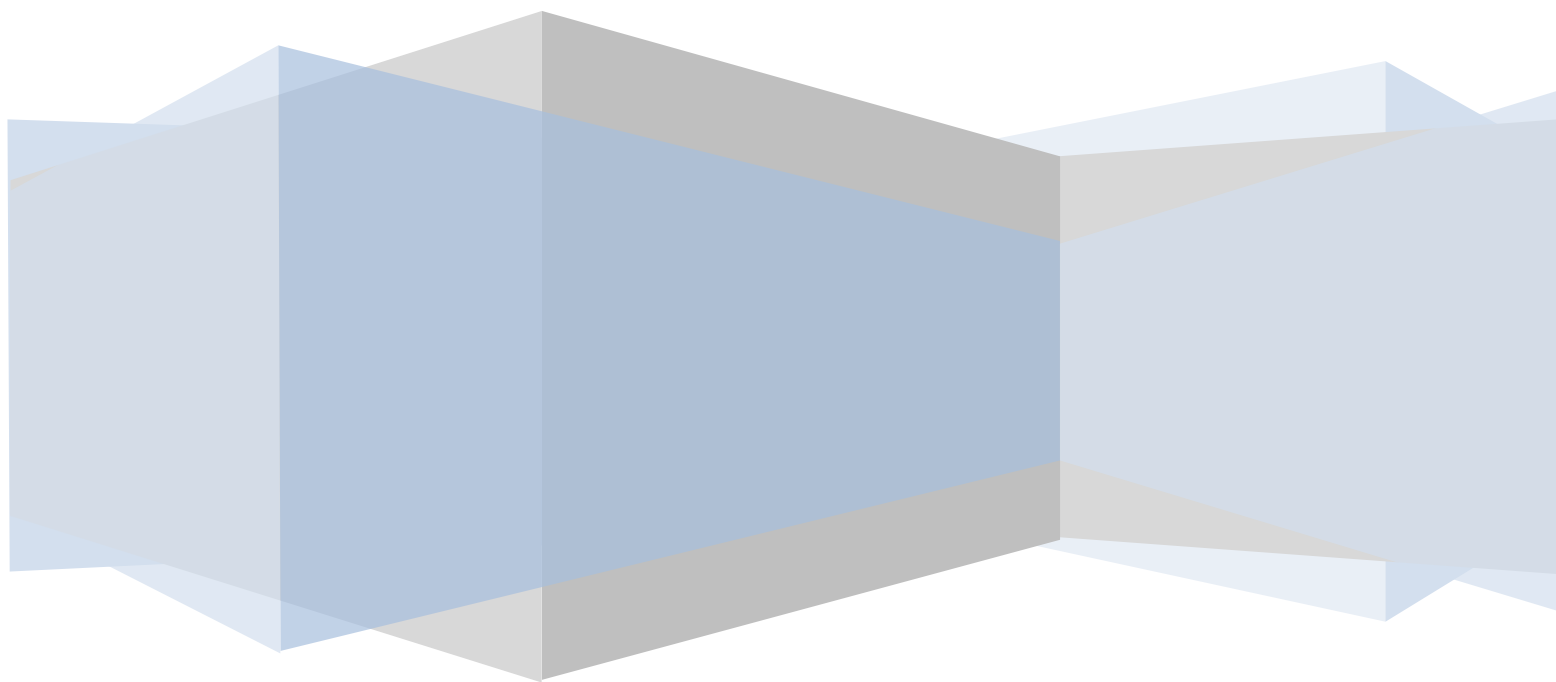


*Министерство образования и науки
Донецкой Народной Республики
Донецкий институт последипломного педагогического образования
Отдел информационных технологий*

***Календарно-тематическое планирование
по предмету «Информатика и ИКТ»
для 3 классов
общеобразовательных организаций***

*разработано на основе
Базовой программы основного общего образования
Информатика и ИКТ
3 классы*



Календарно-тематическое планирование курса «Информатика и ИКТ» в 3 классах общеобразовательных организациях по Базовой программе основного общего образования «Информатика и ИКТ», для обучения информатике и ИКТ в 2015/2016 учебном году, согласно Базисного учебного плана общеобразовательных организаций Донецкой Народной Республики.

Составители:

Шилова Ю.В., учитель информатики Донецкой общеобразовательной школы I-III ступеней № 136

Глухова М.В., заведующая отделом информационных технологий Донецкого института последипломного педагогического образования

Рецензенты:

Алтухов Е.В., доцент кафедры теории упругости и вычислительной математики факультета математики и информационных технологий Донецкого национального университета, кандидат физико-математических наук

Пептиева Н.А., методист Старобешевского районного методического кабинета

Утверждено:

советом отдела

(протокол № 3 от 31 августа 2015 г.)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Планирование разработано на основе Базовой программы основного общего образования, рассчитана на изучение в 3 классах общеобразовательных организациях общим объемом 35 учебных часов.

Система знаний, умений и навыков, которые должен приобрести обучающийся, успешно обучавшийся по программе, является базовой и поэтому все темы курса должны преподаваться в общеобразовательных организациях, изучающих информатику и ИКТ по данной программе.

Выполнение обучающимися практических заданий на компьютере является важной составляющей урока информатики и ИКТ. Их цель может быть разной: формирование положительной мотивации и актуализация знаний; формирование умений, навыков и способностей; текущее оценивание учебных достижений обучающихся и т.п. Содержание всех практических работ должно быть подобрано так, чтобы продолжительность их выполнения соответствовала санитарно-гигиеническим нормам относительно продолжительности непрерывной работы за компьютером обучающихся этой возрастной категории.

Обязательными условиями обучения по программе является наличие компьютерного класса и установленного программного обеспечения (ориентировочный перечень программ приведен ниже). Компьютерная техника должна использоваться на каждом уроке.

При изучении предмета каждый урок проводится с использованием компьютеров и должен быть обеспечен доступ каждого обучающегося к отдельному компьютеру, поэтому на каждом уроке классы делятся на подгруппы так, чтобы каждый обучающийся был обеспечен индивидуальным рабочим местом за компьютером, но не менее чем 8 обучающихся в подгруппе.

Желательным условием является наличие в школе скоростного канала подключения к Интернету (от 1 Мб). Если такого канала не существует, нужно организовать работу с имитационным программным обеспечением.

Каждый урок информатики и ИКТ должен содержать учебную практическую часть.

Распределение учебных часов на изучение разделов программы
курса «Информатика и ИКТ»
3 класс

№	Тема	Количество часов
1.	Информация, человек, компьютер	8
2.	Объекты. Свойства и действия. Работа со звуком	8
3.	Алгоритмы. Свойства, способы записи	10
4.	Множества. Информационные модели. Проектная работа	9
Итого:		35

**Ориентировочный перечень программного обеспечения,
необходимого для успешного обучения по программе курса**

Операционная система	Windows, Linux
Файловый менеджер	Проводник
Растровый редактор	Paint, KolourPaint
Простой текстовый редактор	WordPad, Блокнот
Мультимедиа проигрыватель	Windows Media
Браузер	Internet Explorer, Opera, Chrome, Mozilla Firefox
Антивирусная программа	Avast, ESET, AVG и др.
Программа-архиватор	WinRar, 7-Zip
Клавиатурный тренажер	Stamina, Key, RapidTyping и др.
Офисное приложение	Microsoft Office 2007-2010, Microsoft Word, OO Writer, PowerPoint, OO Impress, Microsoft Excel, OO Calc, Microsoft Access, OO Base
Система программирования	Кумир (www.niisi.ru/kumir), Free Pascal

Если в перечне указано несколько программ одного типа, то это означает, что можно использовать любую из них, по выбору учителя.

Календарно-тематическое планирование
Для 3 класса
(35 часов; 1 час в неделю)

№	Дата	Тема урока	Учебные достижения обучающихся
Тема 1. Информация, человек, компьютер (8 часов)			
1.		Информация, человек и компьютер. Информация и человек	<i>Обучающиеся должны знать:</i> • основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача); • рекомендации по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером; • как и для чего компьютер может быть использован компьютер. <i>Обучающиеся должны уметь:</i> • приводить примеры информационных процессов, в которых участвует человек; • перечислять, что можно делать с информацией с помощью компьютера (собирать, хранить, обрабатывать, передавать); • анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию; • запускать/завершать работу программы; выделять смысловые зоны окна программы; • перечислять шаги, которые необходимо выполнить для создания мультфильма; • представлять текстовую информацию в графической форме; • определять назначение основных инструментов графического редактора; • создавать изображение в графическом редакторе
2.		Для чего нужен компьютер человеку?	
3.		Программы	
4.		Работа с программой	
5.		Учимся создавать мультфильмы	
6.		Создание рисунков. Графический редактор	
7.		Выбери или нарисуй фон. Пиксель	
8.		Основные инструменты графического редактора	
Тема 2. Объекты. Свойства и действия. Работа со звуком (8 часов)			
1.		Объекты. Свойства и действия объектов. Объект и его свойства	<i>Обучающиеся должны знать:</i> • понятие объект и его свойства; анализировать свойства объектов; • устройства ввода/вывода звуковой информации. <i>Обучающиеся должны уметь:</i>

№	Дата	Тема урока	Учебные достижения обучающихся
2.		Объект и его свойства. Размер	• называть объект и его свойства; анализировать свойства объектов; выявлять общие свойства множества объектов; • создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом; использовать команды для задания действия объектам в соответствующей среде; • записывать и воспроизводить звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука»; • составлять звуковую дорожку по её фрагментам
3.		Действия объектов	
4.		Недопустимые команды	
5.		Действия объектов	
6.		Задание действия объектам	
7.		Работа со звуком	
8.		Добавь звуки и музыку	
Тема 3. Алгоритмы. Свойства, способы записи (10 часов)			
1		Понятие команды, алгоритма.	Обучающиеся должны знать: • понятие алгоритма, исполнителя алгоритма, свойства алгоритма. Обучающиеся должны уметь: • определять исполнителя алгоритма; • определять, является ли последовательность действий алгоритмом; • составлять и записывать алгоритмы решения информационных задач; • записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю; запускать скрипт на выполнение; отвечать на вопросы по приведённому алгоритму, скрипту
2		Алгоритмизация и программирование. Алгоритмы	
3		Свойства алгоритма	
4		Способы записи алгоритмов	
5		Среда программы “Scratch”	
6		Линейный алгоритм	
7		Циклический алгоритм	
8		Разветвляющийся алгоритм	
9		Разветвляющийся алгоритм	
10		Составление алгоритмов	

№	Дата	Тема урока	Учебные достижения обучающихся
Тема 4. Множества. Информационные модели. Проектная работа (9 часов)			
1.		Множества и операции Множество. Равные множества	<i>Обучающиеся должны знать:</i> • понятие множества; • понятие высказывания и операций над высказываниями; • понятие учебного проекта. <i>Обучающиеся должны уметь:</i> • перечислять элементы множества; выделять подмножество множества; определять, равны ли множества; • выявлять общее свойство объектов; • определять истинность высказываний; составлять истинные и ложные высказывания; • определять существенные свойства объекта; определять, какая модель предпочтительнее; • использовать модели различного вида в учебной деятельности; • приводить примеры и свойства учебного проекта; • определять основные этапы работы над учебным проектом; • составлять модель проекта; выделять идею, содержимое, план создания и защиты проекта
2.		Пересечение и объединение множеств	
3.		Высказывания. Истинность высказываний	
4.		Истинность сложных высказываний	
5.		Понятие информационной модели. Информационные модели	
6.		Понятие проекта	
7.		Этапы работы над учебным проектом	
8.		Создание учебного проекта	
9.		Защита учебного проекта	