

*Календарно-тематичне  
планування*

*Інформатика*

*3 клас*

*Відповідно до нової  
навчальної програми  
2016 року*

**Календарно-тематичне планування уроків  
Інформатики  
для 3 класу**

Згідно з **навчальною програмою** інформатика для загальноосвітніх навчальних закладів **2-4 класів**, яка затверджена рішенням Колегії МОН від **4 серпня 2016 р.**, оприлюднена на сайті МОН **11 серпня 2016 р.**

<http://mon.gov.ua/without%20SD/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8/5-informatika-2-4-klas.docx>

№ уро-ку	Дата уроку	Тема уроку	Примітки
<b>Тема 1. Інтернет</b>			
1.		Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики. Повторення основних прийомів роботи із комп'ютерами та даними	
2.		Поняття про мережі. Поняття про мережу Інтернет. Складові вікна програми-браузера.	
3.		Поняття веб-сторінки, її адреси.	
4.		Пошук зображень, текстів, відео, карт в Інтернеті для навчальних предметів. Пошук з різних джерел. Додавання найкращих результатів у закладки браузера. Структурування закладок у папки.	
5.		Ключові слова для пошуку (на прикладах знайомих текстів з природознавства, літературного читання, інших предметів).	
6.		Авторське право та Інтернет. Безпечна робота в Інтернеті. Налаштування безпечного пошуку та безпечного перегляду відео.	
<b>Тема 2. Людина та інформація</b>			
7.		Роль інформації в житті людини.	
8.		Види інформації за способом подання: текстовий, графічний, числовий, звуковий, відео.	
9.		Перетворення інформації з одного виду в інший. Пристрої для роботи з текстовою, звуковою, відео інформацією.	
10.		Дії з інформацією: передавання, пошук, перетворення, використання. Переваги опрацювання інформації сучасними пристроями.	
11.		Структурування інформації в документах, папках. Поняття меню.	
<b>Тема 3. Графіка</b>			
12.		Програми та онлайн середовища для роботи з графічними даними.	
13.		Перегляд карт. Пошук рідного краю на картах.	
14.		Середовище графічного редактора. Панель інструментів. Палітра кольорів. Колір фігури і колір фону.	
15.		Створення та змінювання простих зображень. Створення зображень з геометричних фігур.	
16.		Доповнення малюнка підписом чи коментарем. <i>Повторення і систематизація навчального матеріалу за I семестр.</i>	
<b>Тема 4. Алгоритми і виконавці</b>			
17.		План дій. Поняття алгоритму. Алгоритми і виконавці. Складання алгоритмів для виконавців.	

18.		Середовища програмування для дітей: створення та змінювання послідовності команд у вигляді словесних, символічних блоків. Порядок виконання команд виконавцем.	
19.		Пошук пропущених дій в знайомій послідовності. Складові частини об'єктів. Схема складу. Зв'язки у схемах.	
20.		Істинні й хибні висловлювання.	
21.		Логічне слідування.	
22.		Використання логічних висловлювань з «не», «і», «або».	
<b>Тема 5. Текст</b>			
23.		Середовища для читання текстів. Закладки в тексті, цитати тощо. Віртуальні бібліотеки, довідники, енциклопедії, словники.	
24.		Текстові редактори. Переміщення в текстовому документі. Виділення частин тексту. Змінювання та вдосконалення текстів.	
25.		Основні команди редагування: вирізати, копіювати, вставити, видалити. Уведення символів за допомогою клавіатури.	
26.		Доповнення текстів зображеннями.	
27.		Таблиці в тексті: орієнтування в клітинках. Доповнення таблиць.	
28.		Порівняння текстів з оманливою та правдивою інформацією. Пошук хибних висловлювань у текстах (на основі інформації з інших предметів).	
<b>Тема 6. Презентації</b>			
29.		Доповідач/доповідачка та презентація. Культура презентування. Слайд-шоу із зображень як вид презентування.	
30.		Середовище створення презентацій.	
31.		Переміщення слайдами презентації. Режим показу презентації та режим змінювання слайдів.	
32.		Переміщення текстових вікон/полів та зображень на слайдах.	
33.		Утворення нового слайду, текстового вікна/поля.	
34.		Доповнення презентації текстом, зображенням, схемою.	
35.		<i>Повторення і систематизація навчального матеріалу за рік.</i>	