

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Тоншаевская средняя школа».**

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора по УВР  
Ю.В.Ворожцова

\_\_\_\_\_ (подпись) \_\_\_\_\_ (расшифровка)  
\_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ  
ПЛАНИРОВАНИЕ  
по учебному предмету  
«Информатика и ИКТ»**

Класс 3 «А»

Учитель: Еперова Г.А.

Количество часов:

Всего 34 часов

В неделю 1 час

Планирование составлено на основе рабочей программы  
по информатике и ИКТ  
Приказ от 09.09.2013г № 01-02/328

№	Тема урока	Содержание курса	Характеристика деятельности учащихся	
1 четверть, 8 часов				
1	<b>Информация, человек и компьютер</b>	Информация и человек	Выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача). Приводить примеры информационных процессов, в которых участвует человек. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию, отношений, причинно-следственных связей. <i>Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию. ЭОР. Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.</i>	
2		Для чего нужен компьютер человеку?	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. <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать полученную информацию. ЭОР. Приводить примеры, как и для чего может быть использован компьютер.</i>	
3		Программы	Перечислять информационные задачи, которые могут стоять перед пользователем. Называть программы, которые могут помочь решить стоящие перед пользователем информационные задачи. <i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить полученную информацию. ЭОР. Называть программы, которые могут помочь решить стоящие перед пользователем информационные задачи.</i>	
4		Работа с программой	Запускать/завершать работу программы. Выделять смысловые зоны окна программы. <i>Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>	
5		Учимся создавать мультфильмы	Перечислять шаги, которые необходимо выполнить для создания мультфильма. Анализировать информацию. Представлять текстовую информацию в графической форме. <i>Игра. Кодировать информацию. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>	
6	<b>Создание рисунков</b>	Графический редактор	Выделять смысловые зоны окна графического редактора. Определять назначение основных инструментов графического редактора. Использовать инструменты «кисть», «карандаш», «линия», «заливка» и др. для создания изображения. <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>	
7		Шаг 2. Выбери или нарисуй фон. Пиксель	Создавать изображение в графическом редакторе. Кодировать/декодировать информацию. <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>	
8	Резервное время			
2 четверть, 8 часов				
9	<b>Объекты. Свойства и действия</b>	Объект и его свойства	Называть объект и его свойства. Анализировать свойства объектов. Выявлять общие свойства множества объектов. Создавать копию объекта.	

	<b>объектов</b>		<i>Игра. Работать по правилам игры. Называть объект и его свойства. Анализировать свойства объектов.</i> <i>ЭОР. Анализировать свойства объектов. Называть объект и его свойства.</i>	
10		Объект и его свойства. Размер Шаг 3. Добавление декораций и героев	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). <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Определять характер закономерности в ряду объектов и строить ряд других объектов с аналогичной закономерностью.</i>	
11		Действия объектов	Называть объект и действия, которые он может выполнить. Выделять действия объектов на основе имеющейся информации. Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом. <i>Игра. Работать по правилам игры. Выполнять действия в соответствии с инструкцией.</i> <i>ЭОР. Подбирать пары «действие — признак».</i>	
12		Действия объектов. Шаг 4. Покажи актёрам, что нужно делать	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. <i>Игра. Работать по правилам игры. Выполнять действия в соответствии с инструкцией.</i> <i>ЭОР. Уметь находить недопустимые команды.</i>	
13		Работа со звуком	Называть устройства ввода/вывода звуковой информации. Создавать упорядоченный список действий, выполняемых объектом. Осуществлять поиск информации (звуковой). <i>Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию.</i> <i>ЭОР. Составлять звуковую дорожку по её фрагментам.</i>	
14		Шаг 5. Добавь звуки и музыку.	Записывать и воспроизводить звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Добавлять звук объектам. <i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать/декодировать информацию.</i> <i>ЭОР. Составлять звуковую дорожку по её фрагментам.</i>	
15		Шаги 6 и 7. Напиши титры и добавь событие — начало показа мультфильма	Вводить текст с помощью клавиатуры в графическом редакторе. Определять событие, по которому начинают выполняться действия в конкретных примерах. <i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать/декодировать информацию.</i>	
16	Резервное время		3 четверть, 10 часов	
17	<b>Алгоритмизация и программирование</b>	Алгоритмы	Выполнять действия в соответствии с предложенным алгоритмом. Составлять алгоритм рисования фигуры по клеткам. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i> <i>ЭОР. Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма.</i>	
18		Свойства алгоритма	Определять исполнителя алгоритма. Определять, является ли последовательность действий алгоритмом. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i> <i>ЭОР. Запись промежуточных результатов выполнения алгоритма.</i>	
19		Способы записи алгоритмов	Составлять и записывать алгоритмы решения информационных задач. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i> <i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построочную запись линейного алгоритма из заданных команд.</i>	
20		Среда	Выделять смысловые зоны окна программы.	

		программы "Scratch"	Приводить примеры, когда исполнитель выполняет команды в режиме управления компьютером в режиме ручного управления. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i> <i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</i>	
21 - 22		Линейный алгоритм Линейный алгоритм. Лестница (2 ч.)	Составлять и записывать линейные алгоритмы решения информационных задач. Записывать алгоритм с помощью команд, понятных исполнителю. Запускать скрипт на выполнение. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i> <i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</i>	
23 - 24		Циклический алгоритм Циклический алгоритм. Анимация (2 ч.)	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. <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Восстанавливать построчную запись алгоритма из заданных команд.</i>	
25		Разветвляющийся алгоритм	Отвечать на вопросы по приведённому алгоритму, скрипту. 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. <i>Игра. Работать по правилам игры. Задавать вопросы, на которые можно ответить: «Да», «Нет».</i> <i>ЭОР. Составлять правила «если — то» из заданных высказываний</i>	
26	Резервное время		4 четверть, 8 часов	
27	<b>Множества и операции</b>	Множество. Равные множества	Называть множества. Перечислять элементы множества. Выделять подмножество множества. Определять, равны ли множества. <i>Игра. Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.</i> <i>ЭОР. Выбирать термин для обобщения нескольких объектов.</i>	
28		Пересечение и объединение множеств	Перечислять элементы множества, являющегося объединением (пересечением) двух данных множеств. Использовать круги при решении логических задач (с помощью учителя). <i>Игра. Работать по правилам игры. Выявлять общее свойство объектов.</i> <i>ЭОР. Разместить на схеме элементов пересекающихся множеств. Выбирать схему, отражающую отношение между множествами.</i>	
29		Высказывания. Истинность высказываний	Определять истинность высказываний. Составлять истинные и ложные высказывания. <i>Игра. Работать по правилам игры. Решать логические задачи.</i> <i>ЭОР. Определять истинность высказываний о свойствах объекта.</i>	
30		Истинность сложных высказываний	Определять истинность сложных высказываний. <i>Игра. Работать по правилам игры. Решать логические задачи. ЭОР. Определять область на схеме множеств по заданному высказыванию. Определять истинность высказываний.</i>	

31 - 32		<p>Понятие информационной модели. Информационные модели 2(ч)</p>	<p>Приводить примеры моделей. Определять существенные свойства объекта. Определять, какая модель предпочтительнее. Использовать модели различного вида в учебной деятельности. <i>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.</i></p>	
33 - 34	Резервное время 2 (ч)			