

**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 4 «А»

Учитель: Еперова Г.А.

Количество часов:
Всего 34 часов
В неделю 1 час

Планирование составлено на основе рабочей программы
по информатике
Приказ от №

2017 г.

№	Тема урока	Содержание курса	Характеристика деятельности учащихся
4 класс			
1 четверть, 8 часов			
1		Правила поведения в компьютерном классе	Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук). <i>Игра. Работать по правилам игры. Строить и объяснять простейшие логические выражения. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию. Использовать информацию для установления причинно-следственных связей.</i> <i>ЭОР. Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.</i>
2	Компьютер: устройство и программы	Как выглядит современный компьютер?	Определять тип компьютера (настольный, портативный (ноутбук, планшетный, карманный). Составлять схемы по предложенным данным. <i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить полученную информацию.</i> <i>ЭОР. Называть устройства настольного компьютера и их назначение.</i>
3		Устройства компьютера	Перечислять устройства ввода, хранения, обработки, вывода информации в компьютере. Определять, для ввода (вывода) какой информации предназначено устройство. <i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить полученную информацию.</i> <i>ЭОР. Выделять различные объекты.</i>
4		Компьютерные программы	Приводить примеры компьютерных программ и их назначение. Запускать на компьютере справочную систему. Находить нужную информацию. <i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить полученную информацию.</i> <i>ЭОР. Пользоваться основными элементами интерфейса компьютерных программ.</i>
5		Организация хранения информации в компьютере. Файлы	Создавать и сохранять файлы. Составлять имя файла. <i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить полученную информацию.</i> <i>ЭОР. Составлять имя файла. Перечислять типы файлов.</i>
6		Организация хранения информации в компьютере. Папки	Создавать и сохранять папки. Определять количество элементов в папке. Определять содержимое папки. <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать информацию. ЭОР.</i> <i>Организовывать информацию.</i>
7		Работа с файлами и папками	Переименовывать, копировать, перемещать, удалять файлы (папки). <i>Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию. ЭОР. Совершать операции выделения, копирования, перемещения и удаления файлов различными способами.</i>
8	Резервное время		
2 четверть, 8 часов			
9	Информационная деятельность человека. Компьютерные сети	Информационная деятельность человека	Приводить примеры информационной деятельности человека. Анализировать данные, представленные с помощью диаграммы. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования. ЭОР. Приводить примеры, как и для чего компьютер может быть использован человеком.</i>
10		Поиск информации. Библиотека	Осуществлять поиск информации, используя алфавитный (систематический) каталог. <i>Игра. Работать по правилам игры. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием. Анализировать, обобщать информацию.</i> <i>ЭОР. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием.</i> <i>Использовать интерактивный словарь.</i>
11		Поиск информации. Компьютер	Осуществлять поиск файла или папки на компьютере. <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Использовать программу «Проводник».</i>
12		Компьютерные сети	Определять ключевые слова (фразы) для поиска необходимой информации. Под руководством учителя осуществлять поиск информации по ключевым словам,

			по тематическим каталогам, по известному адресу в сети Интернет. Перечислять возможности компьютерных сетей. Анализировать информацию, представленную в различной форме. <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Использовать при работе в сети сетевой этикет.</i>
13		Общение и Интернет	Создавать и отправлять сообщения по электронной почте (с помощью учителя). Перечислять правила, которые необходимо соблюдать при написании письма. <i>Игра. Работать по правилам игры. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием. Анализировать, обобщать информацию.</i> <i>ЭОР. Создавать электронное письмо, соблюдая правила.</i>
14		Компьютерные вирусы. Антивирусные программы	Перечислять последствия и возможные пути заражения компьютера вирусом. Перечислять основные способы защиты компьютера от вирусов. Под руководством учителя проверять компьютер на наличие вирусов. <i>Игра. Работать по правилам игры. Искать информацию в сети Интернет.</i> <i>ЭОР. Выполнять правила работы за компьютером.</i>
15		Информационная безопасность личности	Перечислять опасности, подстерегающие человека, работающего на компьютере. Выполнять правила, позволяющие обеспечить информационную безопасность. <i>Игра. Работать по правилам игры. Составлять кроссворд. ЭОР. Выполнять правила работы за компьютером.</i>
16	Резервное время		
3 четверть, 10 часов			
17	Технология работы с текстовой информацией.	Работа с текстовой информацией на компьютере	Перечислять устройства, необходимые для работы с текстовой информацией на компьютере. <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Перечислять возможности, предоставляемые компьютером при работе с текстом. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>
18		Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом	Запускать текстовый редактор. Выделять смысловые зоны окна текстового редактора. Создавать, вводить текст и сохранять текстовый документ. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию. <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Осуществлять поиск фразы в тексте. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>
19 – 20		Редактирование (2 ч)	Осуществлять редактирование документа. <i>Игра. Работать по правилам игры.</i> <i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры. Редактировать документ. Использовать комбинацию клавиш для копирования (перемещения) фрагмента документа.</i>
21		Форматирование	Изменять шрифт, размер, цвет, начертание символов. <i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать информацию. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>
22		Форматирование абзаца	Определять, какое выравнивание было использовано. Использовать для оформления документа выравнивание. <i>Игра. Работать по правилам игры. Сравнить информацию. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>
23		Добавление изображений в текстовый документ	Создавать (добавлять) рисунок в текстовом редакторе в документ. <i>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</i> <i>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</i>
24		Проект	Работать в группе. Осуществлять поиск нужной информации. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию, представленную в разном виде. Представлять информацию в текстовой и графической форме.
25		Технология работы с числовой информацией	Запускать программу «Калькулятор». Выделять смысловые зоны окна программы. Выполнять вычисления с использованием программы «Калькулятор». <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать информацию. Продолжать числовой ряд.</i> <i>ЭОР. Определять математические операции, совершаемые с числами. Определять закономерность появления объектов. Анализировать информацию. Продолжать числовой ряд.</i> <i>ЭОР. Определять математические операции, совершаемые с числами. Определять закономерность появления объектов.</i>

26	Резервное время		
4 четверть, 8 часов			
27	Технология работы с графической информацией	Графические редакторы	Перечислять возможности, предоставляемые графическими редакторами для создания изображения. Запускать графический редактор. Выделять смысловые зоны окна текстового редактора. Создавать и сохранять изображение в графическом редакторе. Перечислять инструменты, которые были использованы для создания конкретного изображения. <i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать/декодировать информацию. ЭОР. Редактировать изображение.</i>
28		Создание изображений	Использовать при создании изображения копирование, перемещение, удаление фрагмента изображения. Использовать клавишу Shift для рисования квадрата (окружности). <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию, представленную в графической форме. ЭОР. Использовать кнопки мыши для копирования и перемещения объектов.</i>
29		Добавление текста к рисунку	Добавлять текст к изображению в графическом редакторе. Изменять размер и форму фрагмента изображения. <i>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию. Конструировать рисунок из его частей. ЭОР. Перемещать и копировать графические объекты несколькими способами.</i>
30		Отражение изображений	Использовать отражение по вертикали (горизонтали) при создании изображений. Выделять фрагмент изображения, из которого путём отражения/изменения размера строится весь рисунок. <i>Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Закрашивать клетки симметрично заданным.</i>
31 - 32		Создание слайд-шоу (2 ч.)	Запускать редактор слайд-шоу. Выделять смысловые зоны окна редактора. Реализовывать этапы создания слайд-шоу: написать сценарий; отсканировать необходимые изображения, найти подходящую музыку и сохранить всё в одной папке; добавить изображения и музыку в программу (запись видео); смонтировать фильм; сохранить выполненную работу. Работать в группе. Осуществлять поиск нужной информации. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию, представленную в разном виде. <i>Игра. Работать по правилам игры. Кодировать информацию. ЭОР. Знакомить с моделью формирования цвета.</i>
33 - 34		Резервное время (2 ч.)	