Поурочне планування курсу "Інформатика"

Відповідно до типової освітньої програми
колективу авторів під керівництвом О. Я. Савченко

4 клас, 3-й рік навчання (35 годин)

№ з/п	Дата проведення	Зміст програми	Примітки
		Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією	
1		Сучасні носії інформації.	1. Світ інформації навколо нас
2		Організація роботи цифрового пристрою (введення, збереження, опрацювання, збереження або виведення даних).	1. Світ інформації навколо нас
3		Організація роботи цифрового пристрою (введення, збереження, опрацювання, збереження або виведення даних).	2. Обережно, інформація
4		Збереження інформації. Пам'ять комп'ютера (внутрішня та зовнішня)	3. Що об'єднує комп'ютерні пристрої
5		Збереження інформації. Пам'ять комп'ютера (внутрішня та зовнішня)	4. Хто головний?
6		Огляд конструкторів з робототехніки	18. Одним оком у майбутнє
наводить приклади сучасних різновидів комп'ютерних пристроїв; [4 ІФО 1.1] *зберігає дані на цифрових носіях; [4 ІФО 1.2]* *пояснює, як організована робота з даними у будь-якому цифровому пристрої; [4 ІФО 1.2]* *має уявлення про процес створення роботів; [4 ІФО 1.1]* *контролює час використання цифрових пристроїв [4 ІФО4.1]*			
		Інформація. Дії з інформацією	
7		Пошук інформації у мережі Інтернет.	5. Інтернет
8		Пошук інформації у мережі Інтернет.	5. Інтернет
9		Пошук інформації у мережі Інтернет.	6. Шукаємо та зберігаємо
10		Критичне оцінювання інформації	7. Фейк, чи просто помилка: у чому різниця?
11		Пошук інформації у мережі Інтернет.	8. Нам потрібна інформація
12		Інформаційна взаємодія.	9. Я навчаюся самостійно
13		Інформаційна взаємодія.	9. Я навчаюся самостійно
• *вміє здійснювати простий пошук інформації у мережі Інтернет; [4 ІФО 1.2]* • *знає адреси деяких сайтів, зокрема електронних бібліотек, сайтів з навчальним контентом; [4 ІФО 3.1]* • *висловлює припущення про достовірність інформації, отриманої з різноманітних джерел; [4 ІФО 1.4]*			

- *розрізняє факти і судження; [4 ІФО 1.4]*
- *добирає належні засоби для спілкування з іншими особами, зокрема з людьми з особливими потребами безпосередньо та через Інтернет; [4 ІФО 4.2]*
- *пояснює наслідки використання інформаційних технологій, відповідальність за свою діяльність в Інтернеті; [4 ІФО 4.1]*
- *дотримується правил використання власних і чужих творів [4 ІФО 4.3]*

		Об'єкт. Властивості об'єкта	
14		Об'єкти для створення моделей.	10. Як змінити світ?
15		Форматування та редагування об'єктів.	11. Навіщо створювати моделі?
16		Форматування та редагування об'єктів.	12. Які бувають моделі?
17		Додавання анімаційних ефектів до об'єктів	13. Досліджуємо разом
18		Додавання анімаційних ефектів до об'єктів	13. Досліджуємо разом

- *класифікує об'єкти за їх властивостями;*
- *зіставляє ознаки моделей реального і цифрового світу; [4 ІФО 1.3]*
- *аналізує вплив подій на властивості об'єкта; [4 ІФО 1.3]*
- *досліджує об'єкти за допомогою створених моделей; [4 ІФО 1.3]*
- *вміє створювати просту анімацію [4 ІФО 2.4]*

		Комп'ютерні програми. Меню та інструменти	
19		Середовище програмування.	14. Алгоритми та програми
20		Команди та інструменти.	14. Алгоритми та програми
21		Проекти	15. Де мешкає рудий кіт

- *вміє відкривати та завершувати роботу у знайомих середовищах для програмування (офлайн та онлайн); [4 ІФО 1.2]*
- *називає інструменти середовища та пояснює їх призначення; [4 ІФО 3.2]*
- *описує порядок створення проектів; [4 ІФО 2.3]*
- *вміє відкривати готові та зберігати створені проекти [4 ІФО 2.4]*

		Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання	
22		Складові частини об'єктів.	
23		Дії об'єктів.	
24		Математичні моделі.	
25		Розв'язування задач з використанням математичного моделювання	

- *називає складові об'єкта; [4 ІФО 1.3]*
- *називає які дії можна виконувати над об'єктом, які дії може виконувати об'єкт; [4 ІФО 1.3]*
- *наводить приклади необхідності моделювання для розв'язування конкретних задач; [4 ІФО 1.3]*
- *називає етапи створення інформаційної моделі; [4 ІФО 1.3]*

- *створює математичні моделі; [4 ІФО 1.3]*
- *прогнозує та формулює очікуваний результат; [4 ІФО 2.2]*
- *коментує успішні та невдалі кроки у процесі роботи [4 ІФО 2.5]*

		Лінійні алгоритми	
26		Середовище виконання алгоритму. Алгоритми з розгалуженням	16. Алгоритми з розгалуженням
27		Алгоритми з розгалуженням	16. Алгоритми з розгалуженням
28		Алгоритми з розгалуженням	17. Чи потрібно інакше
29		Алгоритми з розгалуженням	19. Запитуйте - відповімо
30		Складання алгоритмів з повторенням.	20. Усе повторюється
31		Складання алгоритмів з повторенням.	20. Усе повторюється
32		Створення програмованих проектів, зокрема анімаційних історій.	
33		Створення програмованих проектів, зокрема анімаційних історій.	
34		Створення програмованих проектів, зокрема анімаційних історій.	
35		Ігри та стратегії перемоги	

- *визначає алгоритмічні структури; [4 ІФО 2.1]*
- *створює алгоритми з розгалуженням у середовищі програмування; [4 ІФО 2.1]*
- *розробляє алгоритми (зокрема, для власної чи групової діяльності) з послідовних дій, умов, повторень; [4 ІФО 2.1]*
- *аналізує та впорядковує послідовності; [4 ІФО 1.2]*
- *знаходить помилки в алгоритмах та виправляє їх; [4 ІФО 2.2]*
- *вміє розробляти спільний із однокласниками проект під керівництвом вчителя; [4 ІФО 2.5]*
- *наводить приклади ігор та стратегій перемоги; [4 ІФО 2.5]*
- *оцінює результати своїх навчальних досягнень та результати своїх однокласників [4 ІФО 1.4]*