

Календарно-тематичне планування (До підручника Т. Гільберг)

35 години на рік, 1 години на тиждень

Оновлено 2026 року

ІНФОРМАТИКА

ІНФОРМАТИКА

4



4
КЛАС

teach-inf.com.ua

Календарно-тематичне планування уроків
Інформатика
для 4 класу

До підручника 2026 року «**Інформатика**» для 4 класу закладів загальної середньої освіти (автори: Т.Г. Гільберг, О.В. Суховірський, Л.В. Грубіян, С.С. Тарнавська)

За програмою НУШ (починаючи з 2026-2027 н.р.)

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

інформатична освітня галузь, інформатика – 35 годин на рік, 1 година на тиждень

№ уро-ку	Дата уроку	Тема уроку	Примітки
І семестр			
Розділ 1. Цікавий світ інформації			
1.		Правила безпечної поведінки в кабінеті інформатики. Як комп'ютер допомагає людині. Поняття інформації та способи її отримання	с. 4-8
2.		Інструктаж з БЖД. Як закодувати будь-що на світі. Поняття кодування та декодування даних. Двійковий код. Одиниці вимірювання довжини коду	с. 8-12
3.		Інструктаж з БЖД. Як поповнювати свої знання. Джерела та приймачі інформації. Способи подання та властивості інформації	с. 13-16
4.		Інструктаж з БЖД. Як зрозуміти, що вас обманюють. Факти й судження. Перевірка надійності інформації та інтернет-сайтів	с. 17-21
5.		Інструктаж з БЖД. Як легше зрозуміти інформацію. Упорядкування інформації та пошук закономірностей	с. 21-25
6.		Інструктаж з БЖД. Де живуть дані. Поняття про файли, папки та операції над ними	с. 25-29
7.		Інструктаж з БЖД. Малювання чи моделювання. Поняття моделі та математичного моделювання. Побудова діаграм	с. 29-34
Розділ 2. Цифрові пристрої. Відповідальність і безпека в мережі			
8.		Інструктаж з БЖД. Чи може робот замінити людину. Робототехніка та штучний інтелект у житті людини	с. 35-39
9.		Інструктаж з БЖД. Що керує цифровими пристроями. Призначення програмного забезпечення та операційних систем	с. 39-43
10.		Інструктаж з БЖД. Як бути на «ти» із цифровими пристроями. Правила безпечного використання пристроїв та організація робочого місця	с. 43-49
11.		Інструктаж з БЖД. Що потрібно знати про безпеку в мережі. Гіперпосилання та правила безпечної	с. 49-53

		поведінки в інтернеті	
12.		Інструктаж з БЖД. Чи вмієте ви зберігати таємниці. Персональні та загальні дані. Захист конфіденційності в мережі	с. 54-56
13.		Інструктаж з БЖД. Чи потрібна ввічливість у віртуальному просторі. Правила мережевого етикету (нетикету)	с. 57-61
14.		Інструктаж з БЖД. Створення та реалізація навчального проєкту «Безпечний інтернет» у хмарному середовищі	с. 53-60
15.		Інструктаж з БЖД. Створення та реалізація навчального проєкту «Безпечний інтернет» у хмарному середовищі	с. 53-60
16.		Інструктаж з БЖД. Повторення та систематизація навчального матеріалу за I семестр. Презентація учнівських робіт	с. 61
II семестр			
Розділ 3. Цифрова творчість			
17.		Інструктаж з БЖД. Чи вміємо ми планувати події. Поняття події, інструкції та алгоритму	с. 62-65
18.		Інструктаж з БЖД. Як створити програму. Лінійні алгоритми та ознайомлення із середовищем Scratch	с. 66-69
19.		Інструктаж з БЖД. Що робити, якщо... Алгоритми з розгалуженням. Використання датчиків у Scratch	с. 70-74
20.		Інструктаж з БЖД. Що робити, якщо все стало складніше... Складні умови та логічні оператори (I, АБО, НЕ)	с. 75-80
21.		Інструктаж з БЖД. Для чого повторюють команди. Циклічні алгоритми та їх види в Scratch	с. 80-84
22.		Інструктаж з БЖД. Що змінює змінна. Використання змінних у циклічних алгоритмах з умовою	с. 84-87
23.		Інструктаж з БЖД. Як спілкуються між собою спрайти. Організація взаємодії спрайтів за допомогою повідомлень	с. 88-90
24.		Інструктаж з БЖД. Як спрайти рухаються. Координатна система сцени Scratch та керування рухом спрайта	с. 91-95
25.		Інструктаж з БЖД. Розв'язування практичних задач на складання циклічних алгоритмів із розгалуженням	с. 80-95
26.		Інструктаж з БЖД. Повторення та узагальнення матеріалу розділу «Цифрова творчість»	с. 95
Розділ 4. Створення та презентування навчальних проєктів			
27.		Інструктаж з БЖД. Як створити проєкт. Основні етапи роботи над проєктом	с. 96-98
28.		Інструктаж з БЖД. Як виправити свої помилки.	с. 99-104

		Пошук, аналіз та усунення помилок у програмах	
29.		Інструктаж з БЖД. Деякі ідеї для створення проєктів у Scratch. Робота зі графікою та звуком	с. 105-107
30.		Інструктаж з БЖД. Як створити власну гру. Етапи та розробка сценарію комп'ютерної гри	с. 108-110
31.		Інструктаж з БЖД. Чи можна завжди вигравати. Поняття про вигравну стратегію	с. 111-114
32.		Інструктаж з БЖД. Навіщо презентувати проєкт. Підготовка та публікація проєктів на сайті Scratch	с. 114-117
33.		Інструктаж з БЖД. Як оживити презентацію. Налаштування складної анімації та рухів у презентаціях	с. 117-122
34.		Інструктаж з БЖД. Створюємо власну скарбничку. Формування та оформлення власного електронного портфоліо	с. 122-124
35.		Інструктаж з БЖД. Повторення та систематизація навчального матеріалу за рік. Презентація учнівських портфоліо	с. 124