***ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНЯ***

***С.КОНЮХИ***

***Поурочне планування***

***2-4 класи «Сходинки до інформатики»***

***Учитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Федорці В.В./***

***2 клас «Затверджено»***

**Поурочне планування «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_2013**

***32 години (1 година на тиждень) Директор \_\_\_\_\_\_\_\_\_/Нижник В.О.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  уроку | Тема уроку | К-сть  годин | Дата проведення уроку | Примітка  про  виконання |
| Комп’ютери та їх застосування | | | | |
| 1 | У комп’ютерному класі | 1 |  |  |
| 2 | Що може комп’ютер | 1 |  |  |
| 3 | Комп’ютери бувають різні | 1 |  |  |
| Основні складові комп’ютера. Початкові навички роботи з комп’ютером | | | | |
| 4 | З чого складається комп’ютер | 1 |  |  |
| 5 | Що таке складові частини комп’ютера | 1 |  |  |
| 6 | Готуємо комп’ютер до роботи | 1 |  |  |
| 7 | Вікна | 1 |  |  |
| 8 | Як правильно вимкнути комп’ютер | 1 |  |  |
| 9 | Знайомтеся – клавіатура | 1 |  |  |
| 10 | Вивчаємо клавіатуру | 1 |  |  |
| 11 | Продовжуємо вивчати клавіатуру | 1 |  |  |
| 12 | Ще про клавіатуру | 1 |  |  |
| Поняття про повідомлення, інформацію та інформаційні процеси | | | | |
| 13 | Про дівчинку Ганнусю та інформацію | 1 |  |  |
| 14 | Як людина сприймає повідомлення | 1 |  |  |
| 15 | Розповідь про інформаційні процеси | 1 |  |  |
| 16 | Підсумковий урок за І семестр | 1 |  |  |
| 17 | Інформаційні процеси і комп’ютер | 1 |  |  |
| 18 | З чого все почалося | 1 |  |  |
| Алгоритми і виконавці | | | | |
| 19 | Команди і виконавці | 1 |  |  |
| 20 | Система команд виконавця | 1 |  |  |
| 21 | Алгоритми | 1 |  |  |
| 22 | Алгоритми в нашому житті | 1 |  |  |
| Об’єкти. Графічний редактор | | | | |
| 23 | Незвичайний урок | 1 |  |  |
| 24 | Об’єкти | 1 |  |  |
| 25 | Об’єкти графічного редактора | 1 |  |  |
| 26 | Інструменти графічного редактора | 1 |  |  |
| 27 | Вчимося розфарбовувати | 1 |  |  |
| 28 | Інструмент «фігури». Написи | 1 |  |  |
| 29 | Наш вернісаж | 1 |  |  |
| 30 | Листівка | 1 |  |  |
| Комп’ютерна підтримка вивчення навчальних предметів | | | | |
| 31 | У царстві букв і звуків | 1 |  |  |
| 32 | Приголосні мають різний характер | 1 |  |  |
| 33 | Підсумковий урок за рік | 1 |  |  |

***3 клас «Затверджено»***

**Поурочне планування «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013**

***32 години (1 година на тиждень) Директор \_\_\_\_\_\_\_\_\_/Нижник В.О./***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  уроку | Тема уроку | К-сть  годин | Дата проведення уроку | Примітка  про  виконання |
| Операційна система Windows | | | | |
| 1 | Правила поведінки в комп’ютерному класі | 1 |  |  |
| 2 | Як підготувати комп’ютер до роботи | 1 |  |  |
| 3 | Операційна система **Windows** | 1 |  |  |
| 4 | Вікна. Робота з вікнами. **Калькулятор** | 1 |  |  |
| Інформація та інформаційні процеси. Інформатика | | | | |
| 5 | Інформація, інформаційні процеси (повт). | 1 |  |  |
| 6 | Інформація, інформаційні процеси (повт). | 1 |  |  |
| 7 | Місце і способи збереження інформації | 1 |  |  |
| 8 | Пам’ять | 1 |  |  |
| 9 | Комп’ютер у математиці | 1 |  |  |
| 10 | Передавання інформації | 1 |  |  |
| 11 | Комп’ютер та ОБЖ | 1 |  |  |
| 12 | Перетворення інформації. Кодування | 1 |  |  |
| 13 | Клавіатурний тренажер. | 1 |  |  |
| 14 | Обробка інформації. Процесор. | 1 |  |  |
| 15 | Клавіатурний тренажер | 1 |  |  |
| 16 | Підсумковий урок за І семестр | 1 |  |  |
| Текстовий редактор WordPad | | | | |
| 17 | Текст. Тема, заголовок | 1 |  |  |
| 18 | Будова тексту, абзац | 1 |  |  |
| 19 | Типи текстів. | 1 |  |  |
| 20 | Робота в текстовому редакторі **WordPad** | 1 |  |  |
| 21 | Запис тексту на диск | 1 |  |  |
| Графічний редактор | | | | |
| 22 | Графічний редактор **Paint** | 1 |  |  |
| 23 | Графічний редактор **Paint** | 1 |  |  |
| Алгоритми і виконавці | | | | |
| 24 | Типи речень за метою висловлення. Спонукальні речення. Поняття команди | 1 |  |  |
| 25 | Команди і виконавці | 1 |  |  |
| 26 | Команди і виконавці | 1 |  |  |
| 27 | Поняття алгоритму | 1 |  |  |
| 28 | Складання алгоритмів для виконавців. | 1 |  |  |
| 29 | Складання алгоритмів для виконавців. | 1 |  |  |
| 30 | Складання алгоритмів для виконавців. | 1 |  |  |
| 31 | Ханойська вежа | 1 |  |  |
| 32 | Ханойська вежа | 1 |  |  |
| 33 | Підсумковий урок за рік | 1 |  |  |

***4 клас «Затверджено»***

**Поурочне планування «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013**

***32 години (1 година на тиждень) Директор \_\_\_\_\_\_\_\_\_/Нижник В.О./***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  уроку | Тема уроку | К-сть  годин | Дата проведення уроку | Примітка  про  виконання |
| Інтернет | | | | |
| 1 | Комп’ютерні мережі | 1 |  |  |
| 2 | Інтернет. Сервіси Інтернету | 1 |  |  |
| 3 | Веб-сайти. Робота з **Internet Explorer** | 1 |  |  |
| 4 | Правила безпеки при роботі у мережі Інтернет | 1 |  |  |
| 5 | Електронна пошта | 1 |  |  |
| 6 | Надсилання і одержання листа | 1 |  |  |
| Алгоритми. Види алгорит­мів. Блок-схема алгоритму | | | | |
| 7 | Алгоритми (повторення) | 1 |  |  |
| 8 | Робота з виконавцями | 1 |  |  |
| 9 | Лінійні алгоритми | 1 |  |  |
| 10 | Блок-схеми лінійних алгоритмів | 1 |  |  |
| 11 | Розгалуження. Алгоритми з розгалуженням. Блок-схеми | 1 |  |  |
| 12 | Складання алгоритмів з розгалуженням | 1 |  |  |
| 13 | Цикли. Блок-схеми алгоритмів з циклами | 1 |  |  |
| 14 | Складання алгоритмів з циклами | 1 |  |  |
| 15 | Складання алгоритмів з циклами | 1 |  |  |
| 16 | Підсумковий урок за І семестр | 1 |  |  |
| Основні поняття файлової системи | | | | |
| 17 | Диски, їх види | 1 |  |  |
| 18 | Поняття файлу. Поняття папки. | 1 |  |  |
| Текстовий редактор WordPаd | | | | |
| 19 | Типи текстів. | 1 |  |  |
| 20 | Робота в текстовому редакторі **WordPad** | 1 |  |  |
| 21 | Завантаження тексту з диска | 1 |  |  |
| 22 | Запис тексту на диск. | 1 |  |  |
| 23 | Введення і форматування віршованих текстів | 1 |  |  |
| 24 | Введення і форматування прозових текстів | 1 |  |  |
| 25 | Введення тексту англійською мовою | 1 |  |  |
| 26 | Копіювання і переміщення фрагментів тексту | 1 |  |  |
| Мультимедійні можливості комп’ютера | | | | |
| 27 | Мультимедійні можливості комп’ютера | 1 |  |  |
| 28 | Робота з музичним редактором | 1 |  |  |
| 29 | Робота з музичним редактором | 1 |  |  |
| 30 | Робота з музичним редактором | 1 |  |  |
| 31 | Програвання музичних записів у **WMP** | 1 |  |  |
| 32 | Програвання відеозаписів | 1 |  |  |
| 33 | Підсумковий урок за рік | 1 |  |  |

**Рекомендовано Міністерством освіти і науки України**

***Рівкінд Ф. М., Ломаковська Г. В.,   
Ривкінд Й. Я., Колесников С. Я.***

**Сходинки до інформатики**

**Програма інтегрованого курсу   
для 2-4 класів   
загальноосвітніх навчальних закладів**

Київ   
Видавництво «Світич»  
2010

***2 клас***

*32 години (1 година на тиждень)*

| ***Зміст навчального матеріалу*** | ***Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів*** |
| --- | --- |
| І. Знайомство з комп’ютером (4 год.)  Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп’ютером. Можливості сучасного комп’ютера. Персональний комп’ютер, його складові частини та їх призначення.  Робота з мишею. | Учень:  описує   * можливості сучасного комп’ютера;   називає   * основні складові частини комп’ютера; * сфери застосування сучасного комп’ютера;   пояснює   * призначення основних складових частин комп’ютера;   знає   * правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп’ютерам;   вміє   * вибирати об’єкти за допомогою лівої кнопки миші; * використовувати подвійне клацання кнопкою миші; * перетягувати об’єкти за допомогою миші. |
| ІІ. Висловлення (3 год.)  Висловлення. Висловлення істинні та хибні.  Робота з мишею. Робота програмами на розвиток логічного мислення. Робота з програмами на підтримку вивчення математики. | Учень:  розрізняє   * істинні та хибні висловлення;   пояснює   * істинність чи хибність висловлень;   вміє   * формулювати істинні та хибні висловлення; * використовувати мишу для роботи з прикладними програмами. |
| ІІІ. Історія обчислювальних пристроїв (3 год.)  Короткі історичні відомості про засоби обчислення. Коротка історія створення комп’ютера.  Робота з програмами на розвиток логічного мислення. | Учень:  називає   * пристрої, які використовували для обчислення в давнину і використовують у наш час; * рік створення першої ЕОМ в Україні;   пояснює   * як застосовуються різноманітні засоби обчислення;   вміє   * використовувати мишу для роботи з прикладними програмами. |
| IV. Робочий стіл (1 год.)  **Робочий стіл**. Піктограми.  Робота з програмами на розвиток логічного мислення. | Учень:  описує   * вміст Робочого стола;   називає   * об’єкти Робочого стола;   пояснює   * призначення піктограм;   вміє   * працювати з прикладними програмами. |
| V. Інформація. Інформаційні процеси. Графічний редактор Paint (8 год.)  Поняття інформації. Як людина сприймає інформацію. Де і як людина використовує інформацію. Інформа­ційні процеси (одержання, збереження, обробка, передавання та використання інформації).  Графічні редактори та їх призначення. Графічний редактор **Paint**. Панель елементів. Палітра. Колір фігури і колір фону. Створення малюнків. Друкування малюнків. | Учень:  описує   * кожний з інформаційних процесів; * призначення графічних редакторів;   називає   * інформаційні процеси;   наводить приклади   * інформації;   пояснює   * як людина сприймає інформацію; * як людина передає інформацію; * як людина обробляє інформацію; * де людина використовує інформацію;   знає   * ограни чуттів, за допомогою яких людина сприймає інформацію; * що людина може робити з інформацією; * призначення інструментів і палітри графічного редактора;   вміє   * запускати графічний редактор; * використовувати інструменти графічного редактора для створення фрагментів малюнка; * задавати і змінювати колір фігури і колір фону; * очищувати аркуш для малюнка; * створювати нескладні малюнки; * друкувати малюнки; * закінчувати роботу графічного редактора. |
| VІ. Знайомство з клавіатурою (5 год.)  Клавіатура. Основні клавіші, їх призначення. Вставка підпису до малюнка.  Робота з клавіатурним тренажером. | Учень:  описує   * призначення клавіатури;   називає   * клавіші клавіатури;   пояснює   * призначення клавіш клавіатури;   вміє   * вводити за допомогою клавіатури мали й великі літери української абетки, цифри, розділові знаки; * працювати .з клавіатурним тренажером; * створювати підписи до малюнків у графічному редакторі. |
| VІІ. Підтримка вивчення навчальних предметів (6 год.)  Робота з розвиваючими, навчальними і навчально-контролюючими програмами з української мови, англійської мови, математики, ознайомлення з навколишнім світом, основи здоров’я. | Учень:  знає   * правила роботи з прикладними програмами;   вміє   * працювати з прикладними програмами. |

***3 клас***

***32 години (1 година на тиждень)***

| ***Зміст навчального матеріалу*** | ***Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів*** |
| --- | --- |
| І. Операційна система Windows (4 год.)  Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп’ютером. Операційна система **Windows.** Меню **Пуск**. Вікна, основні операції над вікнами. Програма **Калькулятор**. | Учень:  називає   * основні об’єкти програмного вікна; * сфери застосування сучасного комп’ютера;   пояснює   * призначення операційної системи; * призначення кнопок керування вікном;   знає   * правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп’ютерам;   вміє   * розпочинати і закінчувати роботу за комп’ютером; * запускати програми за допомогою меню **Пуск**; * виконувати основні операції з вікнами: згорнути, змінити розміри, розгорнути на весь екран, закрити, перемістити на екрані; * виконувати арифметичні обчислення за допомогою програми **Калькулятор**, в тому числі з використанням пам’яті; * перетягувати об’єкти за допомогою миші. |
| ІІ. Інформація та інформаційні процеси. Інформатика (11 год.)  Інформація і інформатика. Інформаційні процеси. Збереження інформації. Пам’ять. Передавання інформації. Кодування інформації. Обробка інформації. Процесор.  Робота з програмами на розвиток логіки, пам’яті, просторової уяви. Робота з клавіатурним тренажером. | Учень:  описує   * поняття інформації; * поняття інформатики; * спосіб кодування інформації в комп’ютері;   називає   * засоби зберігання інформації; * засоби передавання інформації; * засоби обробки інформації; * інформаційні процеси, пов’язані з тваринами, рослинами, автоматичними пристроями;   ***розрізняє***   * засоби зберігання, обробки і передавання інформації;   знає   * інформаційні процеси; * поняття біт і байт; * види пам’яті комп’ютера, їх особливості; * основні функції процесора;   вміє   * кодувати і розкодовувати інформацію за допомогою простих систем кодування; * працювати з прикладними програмами. |
| ІІІ. Текстовий редактор WordPad (5 год.)  Текст, тема, заголовок, будова тексту, абзац (повторення вивченого на уроках української мови). Текстові редактори та їх призначення. Текстовий редактор **WordPad**. Елементи вікна редактора. Введення слова, виділення його, встановлення стилю написання. Встановлення кольору тексту. Абзац. Встановлення абзацного відступу і границь абзацу за допомогою бігунків на лінійці. Виділення абзацу. Вирівнювання абзаців. Встановлення розміру шрифту. Засоби редагування тексту. Запис тексту на зовнішній носій. | Учень:  описує   * що таке текст, будову тексту, типи текстів; * що таке абзац;   називає   * основні елементи вікна текстового редактора **WordPad** та їх призначення;   пояснює   * призначення текстового редактора;;   знає   * порядок створення, редагування і форматування тексту;   вміє   * розпочинати і закінчувати роботу з текстовим редактором **WordPad**; * вводити невеликий текст; * редагувати текст за допомогою кнопок на панелях інструментів; * виконувати основні операції по форматуванню тексту за допомогою кнопок на панелях інструментів;. * записувати текстовий документ на зовнішній носій. |
| IV. Графічний редактор (3 год.)  Панель інструментів, палітра графічного редактора **Paint** (повторення). Використання інструментів **Відрізок**, **Прямокутник**, **Еліпс**, **Багатокутник**. Виділення фрагмента малюнка. Копіювання і переміщення виділеного фрагмента. | Учень:  описує   * порядок копіювання і переміщення фрагментів малюнка;   називає   * геометричні тіла;   пояснює   * призначення і можливості графічного редактора;   вміє   * користуватися усіма інструментами редактора; * задавати і змінювати колір фігури і колір фону; * очищувати аркуш для малюнка; * виділяти фрагмента малюнка; * копіювати і переміщувати виділений фрагмент. |
| V. Алгоритми і виконавці (9 год.)  Типи речень за метою висловлення. Спонукальне речення. Поняття команди. Команди і виконавці. Поняття алгоритму. Алгоритми та їх виконавці. Складання і виконання алгоритмів. | Учень:  наводить приклади   * виконавців та їх системи команд;   пояснює   * що таке команда; * що таке алгоритм;   ***розрізняє***   * команди від речень, які не є командами;   знає   * вимоги до алгоритму;   вміє   * складати алгоритми дій з повсякденного життя, з використанням матеріалу навчальних предметів (математики, української мови тощо); * записувати алгоритм у вигляді послідовності команд; * виконувати складені алгоритми; * складати алгоритми для виконавців із заданою системою команд; * придумувати виконавців, їх системи команд, складати для них алгоритми. . |

***4 клас***

*32 години (1 година на тиждень)*

| ***Зміст навчального матеріалу*** | ***Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів*** |
| --- | --- |
| І. Інтернет (6 год.)  Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп’ютером. Всесвітня мережа **Інтернет**. Можливості Інтернету. Пошук інформації в Інтернеті. Електронна пошта. Поштова скринька. | Учень:  описує   * поняття всесвітньої комп’ютерної мережі; * можливості комп’ютерних мереж, Інтернету; * як здійснюється передача інформації в Інтернеті;   називає   * основні можливості Інтернету;   пояснює   * як знайти потрібну інформацію в Інтернеті;   знає   * правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп’ютерам; * поняття сайту;   вміє   * запустити програму-браузер і закінчити її роботу; * вводити адресу сайту; * використовувати посилання; * використовувати кнопки Назад і Вперед; * виконувати нескладний пошук потрібної інформації за допомогою пошукових серверів; * відкривати власну поштову скриньку; * одержувати листи; * створювати й відсилати листи. |
| ІІ. Алгоритми. Види алгорит­мів. Блок-схема алгоритму (11 год.)  Алгоритми і виконавці (повторення і поглиблення). Поняття лінійного алгоритму. Поняття блок-схеми алгоритму. Блок-схема лінійного алгоритму. Поняття розгалуження. Алгоритми з розгалуженнями. Блок-схема алгоритму з розгалуженнями. Поняття циклу. Алгоритми з циклами. Блок-схема алгоритму з циклами. Істинні та хибні висловлення (повторення і поглиблення). Заперечення висловлень. Логічне слідування. | Учень:  описує   * алгоритми з розгалуженням; * алгоритми з циклами;   розрізняє   * лінійні алгоритми, алгоритми з розгалуженням і циклом;   пояснює   * поняття розгалуження; * поняття циклу;   знає   * види блоків для позначення початку і закінчення алгоритму, для запису команд виконання дії, перевірки умови;   вміє   * записувати алгоритми у вигляді блок-схеми; * складати і виконувати алгоритми з розгалуженнями; * записувати алгоритми з розгалуженнями у вигляді блок-схеми; * складати і виконувати алгоритми з циклами; * записувати алгоритми з циклами у вигляді блок-схеми; * складати алгоритми для виконавців; * формулювати заперечення висловлення; * формулювати висловлення з логічним слідуванням. |
| ІІІ. Основні поняття файлової системи (2 год.)  Диски, їх види (повторення і поглиблення). Поняття файлу. Поняття папки. Ім’я диску, папки, файлу. Перегляд вмісту дисків, папок за допомогою вікна **Мій комп’ютер**. | Учень:  розуміє   * поняття файлу; * поняття папки;   пояснює   * як зберігається інформація на дисках;   знає   * види дисків;   вміє   * відкривати вікно **Мій комп’ютер** і закінчувати роботу з ним; * переглядати вміст дисків і папок за допомогою вікна **Мій комп’ютер**. |
| IV. Текстовий редактор WordPаd (6 год.)  Основні прийоми створення і редагування тексту в текстовому редакторі **WordPad** (повторення). Завантаження тексту з диска. Режими вставки і заміни. Відміна останньої дії. Виділення довільного поточного фрагменту тексту. Копіювання і перенесення фрагментів тексту. Запис тексту на диск. | Учень:  називає   * інструменти для форматування фрагментів тексту та їхнє призначення;   знає   * можливості текстового редактора; * порядок створення, редагування і форматування тексту;   вміє   * завантажувати до текстового редактора текст, який знаходиться у вказаній папці; * записувати текст до вказаної папки; * створювати невеликі текстові документи українською і англійською мовами; * редагувати текст; * виконувати основні операції по форматуванню символів і абзаців за допомогою кнопок на панелях інструментів; * відміняти останню дію; * копіювати і переносити виділені фрагменти тексту в межах одного вікна. |
| VІ. Мультимедійні можливості комп’ютера (6 год.)  Музичний редактор. Завантаження файлу з мелодією та виконання мелодії. Введення і редагування музичного фрагменту в музичному редакторі. Ознайомлення з програмою **Windows Media Player**. | Учень:  описує   * призначення і можливості програвачів музики; * алгоритми роботи з музичними програвачами;   називає   * комп’ютерні програми для відтворення музики; * призначення і можливості музичних редакторів;   знає   * основні музичні терміни;   вміє   * запустити музичний редактор і закінчити роботу з ним; * вводити, редагувати і виконувати мелодії за допомогою музичного редактора; * використовувати **Windows Media Player** прослуховування аудіо-записів; * використовувати програму **Windows Media Player** для перегляду відеозаписів. |