

КАЛЕНДАРНЕ ПЛАНУВАННЯ ІНФОРМАТИКИ В 4 КЛАСІ

за підручником «Інформатика. 4 клас» автор: Коршунова О.В.

№ уроку	Тема уроку	Очікувані результати навчання здобувачів освіти	Тема у підручнику	Дата проведення уроку	Скоригована дата
РОЗДІЛ І. ЦИФРОВІ ПРИСТРОЇ					
1	Комп'ютер – помічник. Відповідальне ставлення до використання комп'ютерної техніки та власного здоров'я.	наводить приклади сучасних різновидів комп'ютерних пристроїв; [4 ІФО 1.1] пояснює наслідки для власного здоров'я надмірного використання цифрових пристроїв [3 ІФО 4.1], [3 СЗО 1.1] контролює час використання цифрових пристроїв [4 ІФО 4.1]	Світ інформації навколо нас		
2	Інформація. Інформаційні процеси	пояснює значення інформації для життя людини, наводить приклади із власного досвіду; [3 ІФО 1.1] розрізняє види інформації за способом подання; [3 ІФО 1.1] уміє перетворювати одну форму подання інформації в іншу: (текстове — в графічне, числове — в текстове тощо); [3 ІФО 1.2]			
3	Свідоме виконання дій із інформацією	дотримується правил використання власних і чужих творів; [3 ІФО 4.3] виявляє повагу до авторства інших осіб [3 ІФО 4.3] розрізняє технічні засоби для передавання, зберігання інформації; [3 ІФО 1.1]	Обережно, інформація		
4	Апаратна складова комп'ютера	розрізняє технічні засоби для передавання, зберігання інформації; [3 ІФО 1.1] наводить приклади пристроїв для введення та виведення інформації; [3 ІФО 1.1] пояснює, як організована робота з даними у будь-якому цифровому пристрої; [4 ІФО 1.2]	Що об'єднує Комп'ютерні пристрої?		
5	Комп'ютерні програми	розуміє призначення комп'ютерних програм; наводить приклади знайомих мені комп'ютерних програм і пояснити їх призначення	Хто головний?		
6	Файли і папки. Зберігання даних	зберігає дані на цифрових носіях; [4 ІФО 1.2]			

РОЗДІЛ II. ІНТЕРНЕТ					
7	Комп'ютерні мережі	розуміє призначення програми-браузера; [3 ІФО 3.2]	Інтернет		
8	Пошук інформації у мережі Інтернет	вміє здійснювати простий пошук інформації у мережі Інтернет; [4 ІФО 1.2]			
9	Копіювання текстових даних	вміє копіювати фрагменти тексту; висловлює припущення про достовірність інформації, отриманої з різноманітних джерел; [4 ІФО 1.4]	Шукаємо та зберігаємо		
10	Алгоритми пошуку інформації	добирає належні засоби для спілкування з іншими особами, зокрема з людьми з особливими потребами безпосередньо та через Інтернет; [4 ІФО 4.2] здійснює пошук інформації різними способами;			
11	Факти та судження.	розрізняє факти і судження; [4 ІФО 1.4]	Фейк чи просто помилка: У чому різниця?		
12	Проект «Я, мої цифрові помічники та моє здоров'я». Пошук та збереження інформації	вміє здійснювати простий пошук інформації у мережі Інтернет; [4 ІФО 1.2]	Проект «Я, мої цифрові помічники та моє здоров'я». Нам потрібна інформація!		
13	Ресурси мережі Інтернет для навчання	знає адреси деяких сайтів, зокрема електронних бібліотек, сайтів із навчальним контентом; [4 ІФО 3.1]	Я навчаюся самостійно		
14	Ресурси мережі Інтернет для навчання	знає адреси деяких сайтів, зокрема електронних бібліотек, сайтів із навчальним контентом; [4 ІФО 3.1]			
15	Презентація результатів проекту «Я, мої цифрові помічники та моє здоров'я».	пояснює наслідки для власного здоров'я надмірного використання цифрових пристроїв [3 ІФО 4.1], [3 СЗО 1.1] контролює час використання цифрових пристроїв [4 ІФО 4.1]			
РОЗДІЛ III. ІНФОРМАЦІЙНІ МОДЕЛІ					
16	Об'єкт. Властивості об'єктів.	називає складові об'єкта; [4 ІФО 1.3] аналізує та впорядковує послідовності; [4 ІФО 1.2]	Як змінити світ?		

		класифікує об'єкти за їх властивостями; аналізує вплив подій на властивості об'єкта; [4 ІФО 1.3]			
17	Моделювання	зіставляє ознаки моделей реального і цифрового світу; [4 ІФО 1.3] наводить приклади необхідності моделювання для розв'язування конкретних задач; [4 ІФО 1.3]	Навіщо створювати моделі?		
17	Інформаційні та матеріальні моделі	розрізняє інформаційні та матеріальні моделі;	Які бувають моделі?		
18	Створення інформаційних моделей	вміє створювати таблиці;			
19	Дослідження «Як монітор став кольоровим?»	наводить приклади необхідності моделювання для розв'язування конкретних задач; [4 ІФО 1.3]	Досліджуємо разом		
20	Електронні презентації. Додавання об'єктів на слайд, змінювання їх властивостей.	додає об'єкти на слайд, змінює їх властивості; називає етапи створення інформаційної моделі; [4 ІФО 1.3]			
21	Анімація у електронних презентаціях	створює інформаційні продукти, поєднуючи текст, зображення, звук тощо для представлення ідей та/або результатів діяльності [4 ІФО 2.4] вміє створювати просту анімацію [4 ІФО 2.4]			
22	Створення комп'ютерної моделі	керує своїми діями та пояснює власний внесок у спільний результат роботи команди, коментує успішні та невдалі кроки у процесі роботи [4 ІФО 2.5] досліджує об'єкти за допомогою створених моделей; [4 ІФО 1.3]			
РОЗДІЛ IV. АЛГОРИТМИ І ПРОГРАМИ					
23	Алгоритми та програми	має уявлення про процес створення комп'ютерних програм;	Алгоритми та програми		
24	Огляд середовищ для програмування	може навести приклади середовищ для програмування;			
25	Середовище Скретч	називає які дії можна виконувати над об'єктом, які дії може виконувати об'єкт; [4 ІФО 1.3]	Де мешкає рудий кіт?		
26	Алгоритми з розгалуженням	створює алгоритми з розгалуженням у середовищі програмування; [4 ІФО 2.1]	Алгоритми з розгалуженням		
27	Алгоритми з розгалуженням	створює алгоритми з розгалуженням у середовищі програмування; [4 ІФО 2.1]		м	
28	Скорочені розгалуження	визначає алгоритмічні структури; [4 ІФО 2.1]	Чи потрібно інакше?		

29	Робототехніка у сучасному житті	має уявлення про процес створення роботів; [4 ІФО 1.1]	Одним оком у майбутнє		
30	Математичні моделі	створює математичні моделі; [4 ІФО 1.3]	Запитуйте — відповімо		
31	Алгоритми із повтореннями	розробляє алгоритми (зокрема, для власної чи групової діяльності) з послідовних дій, умов, повторень; [4 ІФО 2.1] знаходить помилки в алгоритмах та виправляє їх; [4 ІФО 2.2]	Усе повторюється		
32	Алгоритми із повтореннями	розробляє алгоритми (зокрема, для власної чи групової діяльності) з послідовних дій, умов, повторень; [4 ІФО 2.1] знаходить помилки в алгоритмах та виправляє їх; [4 ІФО 2.2]			
33	Моя перша комп'ютерна гра	наводить приклади ігор та стратегій перемоги; [4 ІФО 2.5] вміє розробляти спільний із однокласниками проект під керівництвом вчителя; [4 ІФО 2.5] оцінює результати своїх навчальних досягнень та результати своїх однокласників; [4 ІФО 1.4]	Додаток 5		
34	Проект «Я інженер-програміст»	вміє розробляти спільний із однокласниками проект під керівництвом вчителя; [4 ІФО 2.5] оцінює результати своїх навчальних досягнень та результати своїх однокласників; [4 ІФО 1.4] пояснює наслідки використання інформаційних технологій, відповідальність за свою діяльність в Інтернеті; [4 ІФО 4.1]	Додаток 3		