



ОРІЄНТОВНИЙ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

з курсу «Я досліджую світ» для 3 класу

за Типовою освітньою програмою, розробленою під керівництвом О. Я. Савченко,
до підручника «Я досліджую світ» для 3 класу (у 2-х частинах). Частина 2
(автори Марина Корнієнко, Світлана Крамаровська, Ірина Зарецька)
інформатична освітня галузь, інформатика — 35 годин на рік, 1 година на тиждень

Номер уроку	Тема уроку	Дата	Примітки
I семестр			
	Правила безпечної роботи з комп'ютерними пристроями		
	Інформація та повідомлення		
	Роль інформації в житті людини. Дії з інформацією		
	Поняття символу. Кодування і декодування текстових повідомлень		
	Структурування інформації. Поняття файла, імені файла		
	Поняття папки. Структурування даних на комп'ютерних носіях		
	Поняття про мережу Інтернет. Безпечна робота в Інтернеті		
	Програма-браузер, вебсторінка, вебсайт, гіперпосилання		
	Пошук інформації в Інтернеті. Поняття про авторське право		
	Історія виникнення пристроїв для роботи з інформацією		
	Комп'ютер — універсальний пристрій для роботи з інформацією		
	Об'єкти робочого стола комп'ютера. Робота з об'єктами за допомогою миші: перегляд папок, запуск програм на виконання		
	Клавіатура як пристрій введення текстових даних		
	Призначення комп'ютерних програм. Знайомство з текстовим редактором. Поняття текстового документа		
	Робота з текстовими документами в середовищі текстового редактора		
	Об'єкти та їх властивості. Текстові і графічні об'єкти документа		
II семестр			
	Правила введення тексту з клавіатури. виправлення помилок		
	Текстові об'єкти та їх властивості. Зміна кольору тексту, шрифту, накреслення		
	Графічні об'єкти та їх властивості. Додавання зображень до текстового документа		

	Створення текстового документа: введення, редагування, форматування		
	Середовища для читання текстів. Навчальні освітні вебресурси		
	Поняття моделі. Створення інформаційних моделей		
	Комп'ютерні презентації. Знайомство з редактором презентацій. Перегляд комп'ютерної презентації		
	Об'єкти комп'ютерної презентації. Слайд і його властивості. Операції над слайдами		
	Текстові об'єкти слайда. Додавання текстових об'єктів на слайд презентації		
	Графічні об'єкти слайда. Додавання графічних об'єктів на слайд презентації		
	Створення графічних об'єктів засобами редактора презентацій		
	Створення власної комп'ютерної презентації		
	Команди та їх виконавці. Поняття алгоритму. Алгоритми в повсякденному житті		
	Способи подання алгоритмів. Створення лінійних алгоритмів розв'язування задач		
	Середовище виконання алгоритму. Знаходження та виправлення помилок в алгоритмах		
	Середовище програмування Скретч. Виконання готових програм		
	Створення програм у середовищі Скретч за власними алгоритмами		
	Поняття висловлювання. Істинні та хибні висловлювання		
	Створення власного проєкту в середовищі Скретч		