

**Поурочное планирование курса  
«Информатика и ИКТ»  
(3–4-й классы)\***

*Е.М. Островская*

В статье приводится **помодульное поурочное планирование** с условием использования конкретных компьютерных программ. Перечень операций, осваиваемых школьниками в других компьютерных программах, может отличаться от изложенного в данном планировании.

**Модуль**

**«Знакомство с компьютером» (4 часа)**

Урок 1. Введение. Материальные и информационные технологии.

Урок 2. Компьютеры вокруг нас. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера.

Урок 3. Компьютерные программы. Операционная система.

Урок 4. Работа с программами «Калькулятор» и «Блокнот». Оценка результатов по теме «Знакомство с компьютером».

**Модуль «Создание рисунков»**

**на примере использования  
программы «TuxPaint» (5 часов)**

Урок 1. Компьютерная графика. Графические редакторы. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.

Урок 2. Основные операции при рисовании. Инструменты. Отмена действия. Текст. Штмп. Магия.

Урок 3. Редактирование рисунка. Штмпы. Текст на рисунке. Создание рисунка с фоном. Печать рисунка.

Урок 4. Работа над проектом «Мой рисунок на компьютере» (начало работы). Обсуждение и просмотр эски-

\* По учебнику А.В. Горячева «Информатика и ИКТ» – технологический (компьютерный) компонент.

зов. Фон и передний план. Создание рисунка.

Урок 5. Работа над проектом «Мой рисунок на компьютере» (продолжение работы). Редактирование рисунка, добавление объектов, печать рисунка.

**Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок» на примере использования программы «Конструктор мультфильмов "Мульти-Пульти"» (9 часов\*)**

Урок 1. Компьютерные мультфильмы. Примеры мультфильмов. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта. Программа «Мульти-Пульти». Меню. Понятие фона, предмета, актёра, звука, музыки, речи, титров. Загрузка и просмотр мультфильмов.

Урок 2. Программа «Мульти-Пульти». Окна программы. Порядок действий при создании простого мультфильма. Ресурсы программы: коллекция фонов, предметов, актёров. Действия актёра. Смена действия актёра.

Урок 3. Компьютерная анимация. Одновременные действия двух и более актёров. Сюжет. Создание мультфильма. Работа с титрами (операции с текстом). Сохранение мультфильма. Проблемы и их решение.

Урок 4. Редактирование (создание) мультфильма-тренажёра. Операции с актёрами и предметами. Операции с фильмом. Удаление кадров. Операции со звуком.

Урок 5. Редактирование мультфильма-тренажёра. Операции с фоном. Операции с музыкой. Запись речи. Сохранение и просмотр фильма как видеофильма (в формате avi).

Урок 6. Работа над собственным мультфильмом (начало). Сюжет. Сценарий. Фон. Предметы. Актёры.

Урок 7. Работа над собственным мультфильмом (продолжение). Анимация актёров, предметов, фона. Редактирование мультфильма.

Урок 8. Работа над собственным мультфильмом (окончание). Работа с музыкой, звуками, титрами. Озвучивание мультфильма.

Урок 9. Фестиваль мультфильмов. Просмотр м/ф и выбор лауреатов.

**Модуль «Создание проектов домов и дизайн помещений» на примере использования программы «Дизайнер интерьеров "Floor Plan3D"» (8 часов)**

Урок 1. Архитектура. Компьютерное проектирование. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта. План и объёмная модель. Программа «Floor Plan3D». Главное меню. Просмотр готовых проектов.

Урок 2. Программа «Floor Plan3D». Из чего состоит дом и что в нём находится? Эскиз дома. Порядок действий при создании проекта дома. Окна программы. Меню окна. Создаём стены, окна, двери и крышу. Режим «Модель». Сохранение проекта.

Урок 3. Загрузка проекта. Работа с проектом. Добавление предметов интерьера. Коллекция ресурсов: стены, двери, крыши, окна. Бытовая техника. Мебель. Электрооборудование. Сохранение тренировочного проекта.

Урок 4. Редактирование проекта. Удаление объектов. Операции с проектом. Объёмное изображение (модель). Камера и работа с ней. Осмотр изнутри и снаружи.

Урок 5. Создание собственного проекта (начало). Эскиз. План. Второй этаж и лестницы. Текстура материала. Сохранение файла.

Урок 6. Создание собственного проекта (продолжение). Работа с конструкцией дома и интерьером.

Урок 7. Создание собственного проекта (окончание). Работа с интерьером. Редактирование проекта.

Урок 8\*\*. Представление созданных проектов. Обсуждение. Голосование и выбор лучших проектов по категориям.

\* Если вы не хотите разрывать изучение данного модуля каникулами, его изучение может проходить в 3-й четверти.

\*\* Если вы решили изучать данный модуль во второй четверти, то последний урок может быть перенесён на начало третьей четверти.

### Модуль «Создание компьютерных игр» на примере использования программы «Конструктор игр "Незнайка на луне"» (6 часов)

Урок 1. Компьютерные игры. Виды игр. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта. Правила игры. Логические игры. Играем в логические игры.

Урок 2. Конструктор игр. Меню. Режимы работы программы: конструирование (создание) игры и прохождение игры. Окна программы. Пример готовой игры. Команды и клавиши управления в игре. Загрузка готовой игры.

Урок 3. Ресурсы программы: коллекции уровней, препятствий, противников, ловушек и бонусов. Пример создания простой игры. Операции в режиме конструирования игры. Операции с предметами. Сохранение игры.

Урок 4. Создание игр-тренажеров и трудных игр. Создание игры-тренажера. Редактирование игры. Прохождение чужой игры.

Урок 5. Создание трудной игры или игры для соревнований по выбранной или самостоятельно придуманной ситуации. Редактирование и сохранение игры. Анализ игры. Установка громкости звука и музыки. Перенос файла игры на другой компьютер.

Урок 6. Проведение соревнования игроков (используются созданные трудные игры и игры для соревнований).

### Модуль «Файлы и папки (каталоги)» (2 часа)

Урок 1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Файлы и папки.

Урок 2. Операции над файлами и папками.

### Модуль «Создание текстов» на примере использования программ «Word Pad», «MS Word» или им подобных (9 часов)

Урок 1. Компьютерное письмо. Применение компьютера для создания текстовых документов различных видов. Демонстрация примеров.

Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.

Урок 2. Компьютерные программы для создания текстов. Клавиатура. Правила компьютерного письма.

Урок 3. Работа с текстовым редактором. Меню. Операции при создании текстов. Набор текста. Ввод заглавных букв. Ввод букв латинского и русского алфавита.

Урок 4. Операции при создании текстов. Создание, сохранение и открытие текстовых документов.

Урок 5. Меню. Панели инструментов (стандартная, форматирование). Ввод простейшего текста. Сохранение файла.

Урок 6. Редактирование текста. Удаление, копирование, вставка, перенос.

Урок 7. Форматирование (оформление) текста. Шрифт и его параметры. Организация текста.

Урок 8\*. Работа над собственными проектами (начало работы).

Урок 9. Работа над собственными проектами (продолжение работы). Печать текстовых документов.

### Модуль «Создание печатных публикаций» на примере использования программы «MS Word» или ей подобных (6 часов)

Урок 1. Понятие «печатная публикация». Примеры публикаций. Программы для создания публикаций. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.

Урок 2. Иллюстрации в публикациях. Рисунки. Фотографии.

Урок 3. Схемы в публикациях.

Урок 4. Таблицы в публикациях.

Урок 5. Работа над собственными проектами (начало работы). Обсуждение и просмотр планов.

Урок 6. Работа над собственными проектами (продолжение работы). Редактирование текста, добавление объектов, печать публикации.

### Модуль «Создание электронных публикаций» на примере использования программ «MS Power Point» или ей подобных (9 часов)

\* Если вы решили изучать данный модуль в первой четверти, то последние два урока могут быть перенесены на начало второй четверти.

Урок 1. Понятие «электронная публикация». Примеры электронных публикаций. Программы для создания электронных публикаций. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.

Урок 2. Программа «MS Power Point». Понятие «презентация». Понятие «слайд». Окно программы. Меню. Создание слайда. Заголовок. Фон. Текст. Рисунок. Сохранение презентации.

Урок 3. Последовательность действий при создании электронной презентации. Схема презентации. Гиперссылки. Создание учебной презентации с использованием готового материала. Смена слайдов. Сохранение учебной презентации.

Урок 4. Анимация на слайде. Вставка музыки и звука в электронную публикацию.

Урок 5. Вставка анимации и видео в электронную публикацию. Анализ материалов для творческой работы.

Урок 6. Создание собственного проекта (начало). Создание слайдов. Ввод текста на слайде. Сохранение файла.

Урок 7. Создание собственного проекта (продолжение). Вставка рисунков, видео, анимации.

Урок 8. Создание собственного проекта (окончание). Смена слайдов. Редактирование презентации.

Урок 9. Представление созданных проектов. Обсуждение содержания и дизайна.

### Модуль «Поиск информации»\* (7 часов)

Если школа не имеет доступа в Интернет, то можно учиться работать с программами для поиска документов, писем и других файлов на собственном компьютере.

Урок 1. Источники информации для компьютерного поиска. Способы компьютерного поиска информации. Обсуждение заданий в ситуациях. Выбор проекта.

Урок 2. Поиск информации на жёстком диске и компакт дисках.

Урок 3. Поиск информации в электронных энциклопедиях и словарях.

Урок 4. Интернет. Поисковые системы. Поисковые запросы. Уточнение запросов. Сохранение результатов поиска.

Урок 5. Поиск изображений и их сохранение. Разработка схемы сохранения информации.

Урок 6. Поиск информации для выбранного задания. Анализ информации. Сохранение информации.

Урок 7. Представление результатов поиска. Пример использования результатов поиска. Работа над собственными проектами.

*Екатерина Михайловна Островская – учитель информатики Многопрофильной гимназии № 1506, соавтор пособий к курсу «Информатика и ИКТ» Образовательной системы «Школа 2100», г. Москва.*

\* Этот модуль можно изучать до создания электронных публикаций, так как умения поиска информации могут оказаться необходимыми при создании презентаций по предметам.