РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
ЧОУ «Венда»
Протокол №1 от 27.08.2019

Утверждаю
Директор ЧОУ «Венда» Белич О.Л.

Начальное общее образование

Технология

Модуль «Информационно-коммуникационные технологии»

3 класс

Рабочая программа

Программа составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования

Москва
2019 г.

Планируемые результаты освоения учебного предмета.

Обучающиеся должны сформировать следующие умения:

− соблюдать правила безопасности;

− организовывать рабочее место;

− обрабатывать текст на планшете;

− создавать своё портфолио;

− оформлять таблицы, производить несложные расчёты в электронных таблицах;

− строить диаграммы;

- выстраивать последовательность действий;

- понимать понятия «группы» и «классы»;

- понимать логические рассуждения;

- отличать истинные высказывания от ложных;

- применять схемы для решения задач.

Содержание программы

1. Технология обработки текста на различных компьютерных устройствах.
2. Электронные таблицы.
3. Диаграммы.
4. Алгоритмы.
5. Группы (классы) объектов.
6. Логические рассуждения
7. Моделирование.

Календарно-тематическое планирование по информатике в 3 классе.

№	Тема	Количество часов
1	Обработка текста на планшете	4
2	Создание портфолио	4
3	Электронные таблицы	6
4	Диаграммы	2
5	**Алгоритмы** Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.	3
6	**Группы (классы) объектов** Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.	5
7	**Логические рассуждения** Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между совокупностями (множествами): объединение, пересечение, вложенность. Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.	5
8	**Применение моделей (схем) для решения задач** Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.	5