**Календарно-тематический план**

**Предмет: «Цифровая грамотность»**

**Класс:** 3

            Итого: 34 часов, в неделю 1 часов

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Раздел (сквозные темы)** | **Темы предмета** | **Цели обучения** | **Количество часов** | **Сроки** | **Примечание** |
| **1 четверть** | | | | | | |
| 1 | Раздел 1 – Программирование (сквозные темы: "Живая природа", "Что такое хорошо, что такое плохо?") | Повторение в нашей жизни | 3.​4.​1.​1 строить алгоритмы, использующие повторение (цикл) | 1 |  |  |
| 2 | Циклы | 3.​4.​1.​2 реализовывать циклический алгоритм | 1 |  |  |
| 3-4 | Движение персонажа | 3.​4.​2.​4 реализовать циклический алгоритм при создании игры в игровой среде программирования | 2 |  |  |
| 5-8 | Общение в сети | 3.​3.​2.​1 использовать мессенджеры для совместной работы над проектом; 3.​3.​2.​2 объяснять способы обмена информацией в сети; 3.​1.​3.​1 следовать основным правилам личной безопасности при работе в сети Интернет; | 4 |  |  |
| **2 четверть** | | | |  |  |  |
| 9 | Раздел 2 - Создание игры (сквозные темы: "Время", "Архитектура") | Сценарий игры. | 3.​4.​2.​1 разрабатывать игру по готовому сценарию; 3.​2.​1.​1 создавать маркированные, нумерованные списки | 1 |  |  |
| 10 | Сцены | 3.​4.​2.​2 работать с несколькими сценами в игровой среде программирования | 1 |  |  |
| 11-12 | Персонажи | 3.​4.​2.​3 работать с несколькими персонажами в игровой среде программирования; 3.​4.​2.​4 реализовать циклический алгоритм при создании игры в игровой среде программирования | 2 |  |  |
| 13 | Смена костюмов | 3.​4.​2.​4 реализовать циклический алгоритм при создании игры в игровой среде программирования | 1 |  |  |
| 14-16 | Моя игра. | 3.​4.​1.​1 строить алгоритмы, использующие повторение (цикл); 3.​4.​2.​3 работать с несколькими персонажами в игровой среде программирования; 3.​4.​2.​2 работать с несколькими сценами в игровой среде программирования; 3.​4.​2.​4 реализовать циклический алгоритм при создании игры в игровой среде программирования | 3 |  |  |
| **3 четверть** | | | | | | |
| 17-18 | Раздел 3 - Робототехника. Проект (сквозные темы: "Искусство", "Выдающиеся личности") | Идея для проекта | 3.​1.​1.​1 использовать клавиши для смены регистра символов, раскладки клавиатуры, управления курсором; 3.​2.​1.​2 соблюдать правила набора текста; 3.​2.​1.​3 редактировать текст | 2 |  |  |
| 19-20 | Оформляем документ | 3.​2.​1.​4 форматировать шрифт и абзац | 2 |  |  |
| 21-22 | Иллюстрации в тексте | 3.​3.​1.​1 осуществлять поиск информации (фрагмента текста в документе); 3.​2.​1.​5 вставлять изображения в текст и настраивать его обтекание | 2 |  |  |
| 23-24 | Движение руки робота | 3.​5.​3.​1 настраивать скорость и задавать количество оборотов среднего мотора | 2 |  |  |
| 25 | Блок Цикла | 3.​5.​2.​1 использовать цикл для организации движения робота | 1 |  |  |
| 26-27 | Создание "Робота-уборщика" | 3.​5.​3.​1 настраивать скорость и задавать количество оборотов среднего мотора; 3.​5.​2.​1 использовать цикл для организации движения робота | 2 |  |  |
| **4 четверть** | | | | | | |
| 28 | Раздел 4 – Презентации (сквозная тема "Вода – источник жизни") | Создание презентации | 3.​2.​3.​1 создавать простые презентации, содержащие текст и изображение; 3.​1.​2.​1 использовать "горячие" клавиши в прикладных программах | 1 |  |  |
| 29 | Дизайн презентации | 3.​2.​3.​3 использовать готовый дизайн для оформления презентации | 1 |  |  |
| 30-31 | Анимация и переходы | 3.​2.​3.​2 использовать переходы между слайдами | 2 |  |  |
| 32-33 | Раздел 5 – Текст, графика и презентация (сквозная тема: "Культура отдыха. Праздники.") | Фотографии | 3.​2.​2.​1 использовать программы для обработки фотографий (яркость, контрастность, рамки) | 2 |  |  |
| 34 | Презентация проекта | 3.​2.​3.​1 создавать простые презентации, содержащие текст и изображение; 3.​2.​3.​3 использовать готовый дизайн для оформления презентации; 3.​2.​3.​2 использовать переходы между слайдами | 2 |  |  |