**Орієнтовне календарно-тематичне планування з інформатики**

**2 клас**

***35 годин (1 год на тиждень)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № уроку | Тема уроку | Робота з комп’ютером | Сторінки у посібнику | Дата |
| **Цифрові пристрої. Мій комп’ютер** | | | | |
| 1. | Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики. Як змінився світ, коли з’явився комп’ютер? | Правила поведінки і безпеки в комп’ютерному класі. Пояснити учням, що таке технологічна еволюція | с.6 – 8 Цифрові Діти. Початківці |  |
| 2. | Ознайомлення з комп’ютером. Де використовуємо? | Навчити учнів відрізняти предмети  повсякденного вжитку, які або є комп’ютерами,  або мають його всередині | с.10  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 3. | Досліджуємо складові комп’ютера | Навчити учнів розрізняти основні  частини комп’ютера та пояснити, для чого  потрібна і як працює кожна. | с.12  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 4. | Введення тексту. Знайомство з мишею та клавіатурою | Показати учням різні способи  взаємодії з комп’ютером або з пристроями, які  містять процесор | с.14  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 5. | Робоче місце для роботи з програмами | Сформувати уявлення учнів про  робочий стіл як основне робоче середовище.навчити учнів відкривати та  закривати програми; показати, що програми  відкриваються у віртуальному вікні. | с.22 – 24  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 6. | Миша та клавіатура | Навчити учнів розпізнавати різні  форми курсора миші. | с.18  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 7. | Проєктне заняття. |  |  |  |
| **Я у свті інформації.** | | | | |
| 8. | Поняття введення тексту. Малюнки | Сформувати уявлення про різні види  цифрової інформації та пояснити відмінності між  ними. | с.26  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 9. | Робоче місце | Пояснити необхідність правильного  положення тіла та рук під час роботи за  комп’ютером та важливість дотримання правил у  комп’ютерному класі | с.28  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 10. | Текстовий редактор. (блокнот)  Літери та слова | Пояснити учням, як користуватися  програмою «Блокнот» для написання слів і  речень. | с.48 – 50  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 11. | Редагування тексту (переміщенні тексту, зміна тексту) | Навчити учнів переміщувати курсор у програмі «Блокнот». Навчити учнів виділяти та змінювати  слово. | с.54 – 56  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 12. | Проєктне заняття |  |  |  |
|  | **Моя цифрова творчість** | | | |
| 13. | Робота з зображенням (малюнок).  Або  Що може графічний редактор? | Навчити учнів, як за допомогою  програми «Paint» створювати малюнки. | с.34  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 14. | Об’єкти у нашому житті. (фігури) | Навчити учнів створювати малюнки  за допомогою фігур у програмі «Paint». | с.36  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 15. | Вчимось копіювати та зберігати інформацію в графічному редакторі | Навчити учнів копіювати і вставляти  вибрану фігуру в програмі «Paint» | с.42 - 44  Цифрові Діти. Початківці |  |
| 17. | Дії з інформацією | Навчити учнів зберігати та друкувати  документи | с.40  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 18. | Проєктне заняття. |  |  |  |
| **Подорож світом. Робота з Інтеренетом** | | | | |
| 19. | Знайомство з Інтернетом | Навчити учнів безпечно користува тися інтернетом для того, щоб захистити себе та  свої комп’ютери. | с.44  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 20. | Веб-джерела для навчальних потреб | Навчити учнів користуватися брау зерами, для того щоб знаходити потрібну інфор мацію. | с.46  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 21. | Навчальна ігри | Навчити учнів, як грати в  ігри онлайн. | с.48  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 22. | Робота з інтернетом (копіювання) | Навчити учнів, як копіювати інфор мацію з інтернету. | с.50  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 23. | Створення електронних листів | Пояснити учням, як використовувати  електронні листи для зв’язку та як виглядають  адреси електронної пошти. | с.54  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 24. | Використання мереж для спілкування | Навчити учнів правильно створювати  та надсилати електронне повідомлення. | с.56  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 25. | Відповідь на листи | Может обьеденить 25-26 пункт? Или 24-25 пункт?  навчити учнів відкривати та перегля дати вхідні електронні повідомлення, відповідати  на них та видаляти. |  |  |
| 26. | Правила безпечного користування поштовим ящиком | Навчити учнів створювати елект ронне повідомлення згідно з правилами та уни кати небажаних повідомлень | с.62  Цифрові Діти. Дослідники |  |
| 27. | Проєктне заняття |  |  |  |
| **Нумо програмувати. Кодинг з додатком Go!** | | | | |
| 28. | Виконай інструкції. Визначаємо послідовність кроків. | Учні отримають базові знання в області обчислювального мислення, учні навчаться як  надати інструкції та слідувати їм, розбивати складні завдання на простіші, створюючи  прості програми. | с.6  Кодинг з додатком Go! |  |
| 29. | Давай команди | Учні дізнаються як давати інструкції та створювати простий код для переміщення  автомобіля в програмі в різних напрямках | с.16  Кодинг з додатком Go! |  |
| 30. | Знайди помилку | Навчити учнів знаходити й виправляти помилки в послідовності.  Точніше, учні будуть виправляти помилки в коді, щоб отримати необхідний результат. | с. 32  Кодинг з додатком Go! |  |
| 31. | Проєктне заняття |  |  |  |
| 32. | Як програмувати | Учні дізнаються як запустити програму в ScratchJr та як змусити  персонажа говорити й рухатися в різних напрямках. | с.6  Кодинг. Scratch Jr 1. |  |
| 33. | Зміна фону | Учні ознайомилися з різними блоками, їх роботою та способами використання. Учні дізнаються як змусити персонажа  повернутися в різні боки на певну кількість градусів. Крім того вони навчаться працювати з фоном сцени. | с.21  Кодинг. Scratch Jr 1 |  |
| 34. | Контроль часу | Учні навчилися керувати часом у програмуванні, повинні вміти зробити так, щоб персонажі з'являлися на екрані, використовуючи блок Wait (чекати) в ScratchJr. Крім того учні дізнаються як створити  проєкт із кількома персонажами. | с.32  Кодинг. Scratch Jr 1 |  |
| 35. | Швидко чи повільно? | Учні могли контролювати швидкість руху персонажа в ScratchJr. Учні дізнаються як працює блок Speed (Швидкість) та час використання його опцій. Крім того учні навчаться розфарбовувати та малювати  персонажів з бібліотеки ScratchJr. | с.37  Кодинг. Scratch Jr 1 |  |