**Календарно-тематичне планування**

**«Я досліджую світ. Інформатика» (35 год.)**

**Навчальна програма:** *Типова освітньої програми колективу авторів під керівництвом О. Я. Савченко*

**Піручник:** *Н. В. Морзе «Я досліджую світ» : підруч. для 2 кл. закладів загальної середньої освіти. Частина 2 / Н. В. Морзе, О. В. Барна. — К. : УОВЦ «Оріон», 2019. — 144 с.: іл.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ з/п** | **Дата** | **Зміст заняття** | **Очікувані результати навчання** | **Інтеграційна компонента** | **Примітка**  **(Сторінки підручника. Нові терміни)** |
| 1 |  | Навколишній світ та інформація | *пояснює* значення інформації для життя людини, наводить приклади із власного досвіду;  *наводить приклади* значення інформації для себе особисто;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Природна та рукотворна форма у природі | С. 5-8  інформація, повідомлення |
| 2 |  | Отримання інформації | *називає* органи чуття, якими людина отримує інформацію із навколишнього середовища;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Форма та колір природних матеріалів | С. 9-12  органи чуття |
| 3 |  | Види інформації за способом подання | *наводить приклади* інформації у різних видах: текстовій, графічні, звуковій тощо;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Спостереження за власним сприйняттям. Емоції.  Наша держава – Україна | С. 13-16  текстова інформація,  графічна інформація,  звукова інформація,  комбінована інформація |
| 4 |  | Передавання інформації. Правдива та неправдива інформація | *розрізняє* правдиву і неправдиву інформацію, припущення і фантазію;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Традиції українців. Логічне мислення. Утворення газу | С. 17-20  джерело і приймач інформації,  правдива і неправдива  інформація,  припущення, фантазія |
| 5 |  | Обмін інформацією під час спілкування. Мережа | *використовує* мережі для отримання інформації та спілкування під контролем дорослих;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Людина в суспільстві. Особиста та публічна інформація | С. 21-24  мережа, Інтернет, особиста  інформація, публічна  інформація, пошук |
| 6 |  | Інструменти. Комп’ютерна техніка, як засіб здійснення дій з інформацією | *розуміє*, що комп’ютер та інші комп’ютерні пристрої це інструменти для виконання дій з інформацією;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Ручні та електричні інструменти | С. 26-30  інструмент, комп’ютер,  системний блок, монітор,  клавіатура, миша |
| 7 |  | Безпека при роботі із комп’ютерними пристроями | *пояснює,* чому і як потрібно захищати себе і цифрові пристрої;  *звертається* за допомогою у випадку наявності проблем та збоїв у роботі комп’ютера;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Збереження здоров’я людини | С. 31-35 |
| 8 |  | Пристрої для роботи з відео та зображеннями | *наводить приклади* технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію;  *використовує* цифрові пристрої у близькому для себе середовищі;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Людина та середовище її навчання.  Рослини | С. 36-39  колонки, принтер, сканер,  веб-камера, мультимедійна  дошка, проектор, програма |
| 9 |  | Пристрої для роботи із звуковою інформацією | *наводить приклади* технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію;  *використовує* цифрові пристрої у близькому для себе середовищі;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Професії людини.  Тварини | С. 40-43  навушники, мікрофон,  диктофон,  штекер |
| 10 |  | Пристрої для роботи з текстовою інформацією | *наводить приклади* технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію;  *використовує* цифрові пристрої у близькому для себе середовищі;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Книги та їх виготовлення. Папір | С. 44-47  електронна  книга, доповнена реальність,  клавіатура, клавіша Пропуск |
| 11 |  | Пристрої для обчислень. Клавіатура | *використовує* цифрові пристрої у близькому для себе середовищі;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Порівняння предметів (за вагою). Обчислення. | С. 48-50  калькулятор,  касовий апарат |
| 12 |  | Об’єкт. Властивості об’єкта | *називає* об’єкти навколишнього світу, властивості конкретних об’єктів та значення властивостей;  *описує* об’єкт називаючи його властивості та їх значення;  *спостерігає* за об’єктами;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Магнітні явища. Модель.  Геометричні фігури | С. 51-55  об’єкт, властивість,  значення |
| 13 |  | Дії з об’єктами | *порівнює* об’єкти за значеннями властивостей;  *визначає* спільні та відмінні ознаки/властивості;  *наводить приклади* об’єктів, що відповідають заданим властивостям  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Пори року | С. 56-59  дії, група, порівняти,  впорядкувати, об’єднати |
| 14 |  | Об’єкт і середовище. Робочий стіл комп’ютера | *об’єднує* об’єкти за їх властивостями або значеннями властивостей;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Професії людей.  Космос | С. 60-63  середовище, робоче місце,  Робочий стіл комп’ютера, |
| 15 |  | Комп’ютерна програма. Інструменти комп’ютерних програм. | *запускає* знайомі програми;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Тварини. Їх живлення | С. 64-67  програма, вікно, рядок  заголовка, значок, назва,  вказівки, кнопки  управління вікном |
| 16 |  | Меню комп’ютерної програми.  Огляд різних прикладів меню. | *завершує* роботу з програмою;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Театр. Утворення слів | С. 68-71  меню, заголовок, зміст,  репертуар, пункт |
| 17 |  | Графічний редактор.  Інструменти графічного редактора та їх налаштування. | *називає* інструменти малювання у графічному редакторі;  *обирає* інструмент малювання для досягнення конкретного результату;  *створює* не складні малюнки за зразком;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Кольори. Риби | С. 73-76  графічний редактор,  панель Інструменти,  Палітра кольорів, ескіз,  шаблон |
| 18 |  | Зафарбовування малюнків у графічному редакторі. Контур малюнка. Збереження малюнків. | *виконує* завдання із розфарбування або перефарбування малюнків;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень |  | С. 77-80  контур, замкнений контур |
| 19 |  | Створення та редагування не складних малюнків у графічному редакторі | *обирає* інструмент малювання для досягнення конкретного результату;  *створює* зображення об’єктів;  *пояснює* добір кольорів;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Роботи | С. 81-84  робот |
| 20 |  | Створення малюнків засобами графічного редактора | *вміє* змінити колір контуру або тла об’єкта обравши зразком колір іншого об’єкта за допомогою відповідних інструментів графічного редактора;  *називає* інструменти малювання у графічному редакторі;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Кольори веселки | С.85-87 |
| 21 |  | Створення малюнків з допомогою штампів у графічному редакторі | *називає* інструменти малювання у графічному редакторі;  *об’єднує* об’єкти за їх властивостями або значеннями властивостей;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Тварини світу | С. 88-91  штамп |
| 22 |  | Створення малюнків із геометричних фігур | *створює* зображення об’єктів що складаються з геометричних фігур та *змінює* значення властивостей;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Геометричні фігури | С. 92-95  танграм |
| 23 |  | Створення у графічному редакторі орнаментів | *знаходить* приклади повторення і послідовності дій у повсякденній діяльності, близькому для себе середовищі;  *визначає* закономірність об’єктів;  *відтворює* послідовність об’єктів із заданою закономірністю;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Декоративно-ужиткове мистецтво. Орнаменти. Закономірність | С. 96-99  декоративно-ужиткове  мистецтво, орнамент, ескіз,  закономірність |
| 24 |  | Створення графічних задач у графічному редакторі | *створює* візуальну відповідь простих та складених геометричних задач;  *створює* графічні відповіді до навчальних завдань;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Текст. Математика. Графічна задача | С. 100-102  клавіша Caps Lock,  клавіша Shift, чемність,  слова ввічливості |
| 25 |  | Створення малюнків за зразком та власним задумом у графічному редакторі | *обирає* інструмент малювання для досягнення конкретного результату;  *пропонує* власні кольорові рішення малюнка;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Пристрої у побуті.  Обов’язки | С 103-106  обов’язки |
| 26 |  | План та інструкція. Команди та їх виконавці | *визначає* послідовність кроків для виконавців*;*  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Особиста гігієна | С. 108-111  план, інструкція,  команда, виконавець |
| 27 |  | Алгоритм. Складання алгоритму. | *знаходить помилки* у алгоритмах;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Маса повітря.  Харчування | С.112 -114  алгоритм |
| 28 |  | Комп’ютерне середовище виконавців алгоритму | *знаходить помилки* у алгоритмах;  *визначає* результат виконання лінійного алгоритму побудови простого геометричного зображення;  *створює* малюнок за лінійним алгоритмом;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Вимірювання | С. 115-118  комп’ютерне середовище  виконавців, набір команд,  сцена, пік селі |
| 29 |  | Створення малюнків за готовими алгоритмами | *визначає* результат виконання лінійного алгоритму побудови простого геометричного зображення;  *створює* малюнок за лінійним алгоритмом;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Сила тяжіння. Геометричні фігури | С. 119-121  команди повороту,  напрямок повороту, градус |
| 30 |  | Середовище для створення алгоритмів | *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Бібліотека | С. 122-125  середовище Скретч,  спрайт, |
| 31 |  | Складання власних графічних алгоритмів | *створює* малюнок за лінійним алгоритмом;  *виділяє* та *переносить* фрагменти малюнка; |  | С 126-131  фрагмент малюнка |
| 32 |  | Складання алгоритму побудови зображення в середовищі Скретч | *пропонує* власні алгоритми створення не складних геометричних зображень;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Історія. Замки. Вежі | С. 132-135  Замок |
| 33 |  | Побудова алгоритму в середовищі  Скретч | *пропонує* власні алгоритми створення не складних геометричних зображень;  *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Геометричні фігури | С. 136-138  Проект |
| 34 |  | Створення власного проекту | *оцінює* результати своїх навчальних досягнень | Історія. Традиції. Мистецтво | С.139-142 |
| 35 |  | Узагальнення вивченого у 2 класі | *оцінює* результати своїх навчальних досягнень |  |  |