

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор школи

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

ПОГОДЖУЮ

Заступник директора з навчально-виховної роботи

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

### Календарно-тематичне планування

#### «Я досліджую світ. Інформатика, 2 клас» (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	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
1		Навколишній світ та інформація	<i>пояснює</i> значення інформації для життя людини, наводить приклади із власного досвіду; <i>наводить приклади</i> значення інформації для себе особисто; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Предмети неживої і живої природи, рукотворні об'єкти	С. 5-8 інформація, повідомлення
2		Отримання інформації	<i>називає</i> органи чуття, якими людина отримує інформацію із навколишнього середовища; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Форма та колір природних матеріалів	С. 9-12 органи чуття
3		Види інформації за способом подання	<i>наводить приклади</i> інформації у різних видах: текстовій, графічній, звуковій тощо; <i>оцінює</i> 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	<i>розрізняє</i> правдиву і неправдиву інформацію, припущення і фантазію; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Традиції українців. Логічне мислення. Експеримент та спостереження. Утворення газу	С. 17-20 джерело і приймач інформації, правдива і неправдива інформація,

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
					припущення, фантазія
5		Обмін інформацією під час спілкування. Мережа	<i>використовує</i> мережі для отримання інформації та спілкування під контролем дорослих; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Людина в суспільстві. Культура спілкування. 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	<i>розуміє</i> , що комп'ютер та інші комп'ютерні пристрої це інструменти для виконання дій з інформацією; <i>оцінює</i> 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	<i>пояснює</i> , чому і як потрібно захищати себе і цифрові пристрої; <i>звертається</i> за допомогою у випадку наявності проблем та збоїв у роботі комп'ютера; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Збереження здоров'я людини	С. 31-35
8		Пристрої для роботи з відео та зображеннями	<i>наводить приклади</i> технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію;	Людина та середовище її навчання.	С. 36-39

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
			<i>використовує</i> цифрові пристрої у близькому для себе середовищі; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Рослини	колонки, принтер, сканер, веб-камера, мультимедійна дошка, проектор, програма
9		Пристрої для роботи із звуковою інформацією	<i>наводить приклади</i> технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію; <i>використовує</i> цифрові пристрої у близькому для себе середовищі; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Професії людини. Тварини	С. 40-43 наушники, мікрофон, диктофон, штекер
10		Пристрої для роботи з текстовою інформацією	<i>наводить приклади</i> технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію; <i>використовує</i> цифрові пристрої у близькому для себе середовищі; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Книги та їх виготовлення. Папір	С. 44-47 електронна книга, доповнена реальність, клавіатура, клавіша Пропуск
11		Пристрої для обчислень. Клавіатура	<i>використовує</i> цифрові пристрої у близькому для себе середовищі; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Порівняння предметів (за вагою). Обчислення.	С. 48-50 калькулятор, касовий апарат

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
12		Об'єкт. Властивості об'єкта	<i>називає</i> об'єкти навколишнього світу, властивості конкретних об'єктів та значення властивостей; <i>описує</i> об'єкт називаючи його властивості та їх значення; <i>спостерігає</i> за об'єктами; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Магнітні явища. Модель. Геометричні фігури	С. 51-55 об'єкт, властивість, значення
13		Дії з об'єктами	<i>порівнює</i> об'єкти за значеннями властивостей; <i>визначає</i> спільні та відмінні ознаки/властивості; <i>наводить приклади</i> об'єктів, що відповідають заданим властивостям <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Пори року	С. 56-59 дії, група, порівняти, впорядкувати, об'єднати
14		Об'єкт і середовище. Робочий стіл комп'ютера	<i>об'єднує</i> об'єкти за їх властивостями або значеннями властивостей; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Професії людей. Сонце, Земля, космос. Мешканці водойм.	С. 60-63 середовище, робоче місце, Робочий стіл комп'ютера,
15		Комп'ютерна програма. Інструменти комп'ютерних програм.	<i>запускає</i> знайомі програми; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Тварини. Їх живлення	С. 64-67 програма, вікно, рядок заголовка, значок, назва, вказівки, кнопки управління вікном

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
16		Меню комп'ютерної програми. Огляд різних прикладів меню.	<i>завершує</i> роботу з програмою; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Театр. Утворення слів	С. 68-71 меню, заголовки, зміст, репертуар, пункт
17		Графічний редактор. Інструменти графічного редактора та їх налаштування.	<i>називає</i> інструменти малювання у графічному редакторі; <i>обирає</i> інструмент малювання для досягнення конкретного результату; <i>створює</i> не складні малюнки за зразком; <i>оцінює</i> 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.	<i>виконує</i> завдання із розфарбування або перефарбування малюнків; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Вода та її властивості.	С. 77-80 контур, замкнений контур
19		Створення та редагування не складних	<i>обирає</i> інструмент малювання для досягнення конкретного результату; <i>створює</i> зображення об'єктів;	Роботи– рукотворні об'єкти.	С. 81-84 робот

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
		малюнків у графічному редакторі	<i>пояснює</i> добір кольорів; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень		
20		Створення малюнків засобами графічного редактора	<i>вміє</i> змінити колір контуру або тла об'єкта обравши зразком колір іншого об'єкта за допомогою відповідних інструментів графічного редактора; <i>називає</i> інструменти малювання у графічному редакторі; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Кольори веселки	С.85-87
21		Створення малюнків з допомогою штампів у графічному редакторі	<i>називає</i> інструменти малювання у графічному редакторі; <i>об'єднує</i> об'єкти за їх властивостями або значеннями властивостей; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Тварини світу	С. 88-91 штамп
22		Створення малюнків із геометричних фігур	<i>створює</i> зображення об'єктів що складаються з геометричних фігур та <i>змінює</i> значення властивостей; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Геометричні фігури	С. 92-95 танграм
23		Створення у графічному редакторі орнаментів	<i>знаходить</i> приклади повторення і послідовності дій у повсякденній діяльності, близькому для себе середовищі; <i>визначає</i> закономірність об'єктів;	Декоративно-ужиткове мистецтво. Орнаменти. Закономірність	С. 96-99 декоративно-ужиткове мистецтво, орнамент, ескіз,

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
			<i>відтворює</i> послідовність об'єктів із заданою закономірністю; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень		закономірність
24		Створення графічних задач у графічному редакторі	<i>створює</i> візуальну відповідь простих та складених геометричних задач; <i>створює</i> графічні відповіді до навчальних завдань; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Текст. Математика. Графічна задача. Слова ввічливості.	С. 100-102 клавіша Caps Lock, клавіша Shift, чемність, слова ввічливості
25		Створення малюнків за зразком та власним задумом у графічному редакторі	<i>обирає</i> інструмент малювання для досягнення конкретного результату; <i>пропонує</i> власні кольорові рішення малюнка; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Пристрої у побуті. Обов'язки. Розпорядок дня. Планування і раціональний розподіл часу. Кошти. Дохід сім'ї. Бюджет.	С 103-106 обов'язки
26		План та інструкція. Команди та їх виконавці	<i>визначає</i> послідовність кроків для виконавців; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Особиста гігієна	С. 108-111 план, інструкція, команда, виконавець
27		Алгоритм. Складання алгоритму.	<i>знаходить помилки</i> у алгоритмах; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Маса повітря. Правила харчування	С.112 -114 алгоритм



№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
28		Комп'ютерне середовище виконавців алгоритму	<i>знаходить помилки у алгоритмах; визначає результат виконання лінійного алгоритму побудови простого геометричного зображення; створює малюнок за лінійним алгоритмом; оцінює результати своїх навчальних досягнень</i>	Вимірювання	С. 115-118 комп'ютерне середовище виконавців, набір команд, сцена, пік селі
29		Створення малюнків за готовими алгоритмами	<i>визначає результат виконання лінійного алгоритму побудови простого геометричного зображення; створює малюнок за лінійним алгоритмом; оцінює результати своїх навчальних досягнень</i>	Сила тяжіння. Геометричні фігури	С. 119-121 команди повороту, напрямок повороту, градус
30		Середовище для створення алгоритмів	<i>оцінює результати своїх навчальних досягнень</i>	Бібліотека	С. 122-125 середовище Скретч, спрайт,
31		Складання власних графічних алгоритмів	<i>створює малюнок за лінійним алгоритмом; виділяє та переносить фрагменти малюнка;</i>	Охорона природи.	С 126-131 фрагмент малюнка
32		Складання алгоритму побудови зображення в	<i>пропонує власні алгоритми створення не складних геометричних зображень; оцінює результати своїх навчальних досягнень</i>	Замки та вежі України.	С. 132-135 Замок

№ з/п	Дата	Тема заняття	Очікувані результати навчання	Інтеграційна компонента	Примітка (Сторінки підручника. Нові терміни)
		середовищі Скретч			
33		Побудова алгоритму в середовищі Скретч	<i>пропонує</i> власні алгоритми створення не складних геометричних зображень; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Геометричні фігури	С. 136-138 Проект
34		Створення власного проекту	<i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень	Історія. Традиції. Мистецтво	С.139-142
35		Узагальнення вивченого у 2 класі	<i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень		