**Календарно-тематичне планування курсу «Сходинки до інформатики» 2 клас**

(до підручника М.М.Корнієнко, С.М.Крамаровська, І.Т.Зарецька)

«Затверджую»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ з/п** | **Тема уроку** | **Дата проведення** | | **Примітка** |
| **2 –А** | **2-Б** |
| **Тема 1. Комп’ютери та їх застосування** | | | | |
|  | Правила поведінки і безпеки життєдіяльності (БЖ) в комп'ютерному класі. |  |  |  |
|  | Сучасні комп’ютери. |  |  |  |
|  | Застосування сучасних комп’ютерів. |  |  |  |
| **Тема 2. Основні складові комп’ютера.**  **Початкові навички роботи з комп’ютером** | | | | |
|  | Складові комп’ютера (системний блок, пристрої введення (миша, клавіатура), пристрої виведення (монітор, принтер)). Робота з тренажером миші: наведення вказівника, вибір об’єктів. |  |  |  |
|  | Поняття про програму. Вікно програми. Робота з тренажером миші: переміщення об’єктів, подвійне клацання. |  |  |  |
|  | Підготовка комп’ютера до роботи. Коректне завершення роботи з комп’ютером. |  |  |  |
|  | Робочий стіл. Об’єкти робочого столу. |  |  |  |
|  | Робота з об’єктами Робочого столу: вибір об’єкта, перетягування об’єкта, відкриття об’єкта. |  |  |  |
|  | Клавіатура. Мова введення. Групи клавіш. |  |  |  |
|  | Клавіатура комп’ютера. Призначення основних клавіш. Робота з клавіатурним тренажером. |  |  |  |
|  | Робота з клавіатурним тренажером RapidTyping. |  |  |  |
|  | Робота із програмами на розвиток логічного мислення та відпрацювання навичок роботи з мишею. |  |  |  |
| **Тема 3. Поняття про повідомлення, інформацію та інформаційні процеси** | | | | |
|  | Поняття про повідомлення. Сприйняття людиною повідомлень. Інформація. |  |  |  |
|  | Інформаційні процеси: отримання, зберігання, опрацювання і передавання повідомлень. |  |  |  |
|  | Різні пристрої, що використовуються для роботи з повідомленнями. |  |  |  |
|  | Короткі історичні відомості. *Узагальнюючий урок за І семестр.* |  |  |  |
|  | Робота з розвиваючими програмами. |  |  |  |
| **Тема 4. Алгоритми і виконавці** | | | | |
|  | Спонукальні речення. Ознайомлення з поняттям команди. Команди і виконавці. |  |  |  |
|  | Ознайомлення з поняттям алгоритму. |  |  |  |
|  | Виконавці алгоритмів. |  |  |  |
|  | Алгоритми в нашому житті. |  |  |  |
| **Тема 5. Об’єкти. Графічний редактор** | | | | |
|  | Об’єкти. Властивості об’єктів, значення властивостей. |  |  |  |
|  | Графічний редактор |  |  |  |
|  | Збереження зображень. Відкриття збережених зображень у редакторі. |  |  |  |
|  | Використання інструментів олівець, лінія, крива лінія, гумка. Панелі налаштування інструментів. Створення об’єктів у середовищі графічного редактора. |  |  |  |
|  | Інструменти пензель, прямокутник, еліпс, багатокутник, розпилювач, заливка. Панель налаштування інструментів. Розфарбовування об’єктів. |  |  |  |
|  | Комбінування об’єктів, створення зображень. |  |  |  |
|  | Додавання тексту до зображень. |  |  |  |
|  | Масштаб. Поняття пік сель. Створення орнаменту з використанням графічного редактора Paint. |  |  |  |
| **Тема 6. Комп’ютерна підтримка вивчення навчальних предметів** | | | | |
|  | Робота з комп‘ютерними програмами на підтримку вивчення української мови. |  |  |  |
|  | Робота з комп‘ютерними програмами на підтримку вивчення мистецтва. |  |  |  |
|  | Робота з комп’ютерними програмами на підтримку вивчення математики (логіки) |  |  |  |
|  | Робота з комп’ютерними програмами на підтримку вивчення іноземної мови. |  |  |  |
|  | Робота з розвивальними програмами. |  |  |  |
|  | *Повторення і систематизація навчального матеріалу за рік.* |  |  |  |