**ПЛАНУВАННЯ "СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ"**

**Орієнтовне календарно-тематичне планування уроків**

**інформатики в 2 класі**

**за програмою Г.В.Ломаковської, Й.Я.Ривкінда**

**(35 година на рік)**

**Підручник «Сходинки до інформатики 2 клас» (укл. М.М.Корнієнко, С.М.Комаровська, І.Т.Зарецька) Харків.-Ранок, 2012**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уроку** | **Тема уроку** | **ППЗ** | **Д/з** | **Дата** |
|  | **Тема 1. Комп’ютери та їх застосування (3 год)**  Що таке інформатика. Як поводитись у комп’ютерному класі? | Як поводитись з комп’ютером | Стор.4-7, зошит с. |  |
|  | Що вміє комп’ютер | Де використовують комп’ютер | Стор.8-11, зошит с. |  |
|  | Як комп’ютери допомагають у сучасному житті |  | Стор.12-15, зошит с. |  |
|  | **Тема 2. Основні складові комп’ютера. Початкові навички роботи з комп’ютером (9 год)**  З чого складається комп’ютер | Екскурсія у комп’ютерний клас | Стор.16-19, зошит с. |  |
|  | Що таке програма | Показ різних видів програмного забезпечення | Стор.20-23, зошит с. |  |
|  | Як підготувати комп’ютер до роботи | ТБ за комп’ютером. Вмикання, вимкнення. | Стор.24-27, зошит с. |  |
|  | Що таке Робочий стіл комп’ютера  **Узагальнення.** | Розгляд об’єктів робочого стола | Стор.28-31, зошит с. |  |
|  | Як працювати з об’єктами Робочого стола | гра-тренажер мишки | Стор.32-35, зошит с. |  |
|  | Для чого потрібна клавіатура | Вивчення клавіатури | Стор.36-39, зошит с. |  |
|  | Як вводити текст з клавіатури | Правила набору з клавіатури | Стор.40-43, зошит с. |  |
|  | Знайомимося з клавіатурним тренажером | Клавіатурний тренажер | Стор.44-47, зошит с. |  |
|  | Як працювати з програмами на розвиток логічного мислення  **Узагальнення теми** | Вироблення і складання танграм, знайомство з програмою Magic Desktop | Стор.48-51, зошит с. |  |
|  | **Тема 3 Поняття про повідомлення, інформацію та інформаційні процеси (4 год)**  Що таке інформація та повідомлення. Які інформаційні процеси відбуваються навколо нас |  | Стор.52-59, зошит с. |  |
|  | Які пристрої призначені для роботи з повідомленнями |  | Стор.60-63, зошит с. |  |
|  | Як винайшли комп’ютер | Презентація «Історія виникнення комп’ютера» | Стор.64-67, зошит с. |  |
|  | Як працювати з розвивальними програмами  **Узагальнення теми** | Сходинки до інформатики, Стрільці по яблуках, Лісова галявина | Стор.68-71, зошит с. |  |
|  | **Тема 4 Алгоритми і виконавці (4 год)**  Що таке команди та їх виконавці | Робота в парах «Команди і виконавці» | Стор.72-75, зошит с. |  |
|  | Що таке алгоритм | Практична робота «Зроби килимок за алгоритмом» | Стор.76-79, зошит с. |  |
|  | Хто є виконавцями алгоритмів | Практична робота «Скласти алгоритм» | Стор.80-83, зошит с. |  |
|  | Які алгоритми ми виконуємо в нашому житті  **Узагальнення** | Практична робота «Алгоритм малювання фігурки» | Стор.84-87, зошит с. |  |
|  | **Тема 5 Об’єкти . Графічний редактор (9 год)**  Що таке об’єкт і які його властивості | Практична робота «Об’єкт та його властивості» | Стор.88-91, зошит с. |  |
|  | Що таке графічний редактор | Знайомство з графічним редактором Paint | Стор.92-95, зошит с. |  |
|  | Як відкривати й зберігати зображення | Робота в Paint | Стор.96-99, зошит с. |  |
|  | Як створювати різнокольорові лінії | Робота в Paint | Стор.100-103, зошит с. |  |
|  | Як створювати і розфарбовувати фігури | Робота в Paint | Стор.104-107, зошит с. |  |
|  | Як комбінувати графічні об’єкти | Робота в Paint | Стор.108-111, зошит с. |  |
|  | Як додавати текст до зображення | Робота в Paint | Стор.112-115, зошит с. |  |
|  | Як працювати зі збільшеним зображенням. | Робота в Paint | Стор.116-119, зошит с. |  |
|  | **Узагальнення теми** |  |  |  |
|  | **Тема 6 Комп’ютерна підтримка вивчення навчальних предметів (6 год)**  Як працювати з комп’ютерними програмами на підтримку вивчення української мови | Сходинки до інформатики «Незнайко на містку», «Незвичайний поїзд | Стор.120-123, зошит с. |  |
|  | Як працювати з комп’ютерними програмами на підтримку вивчення мистецтва | ППЗ «Мистецтво» | Стор.124-127, зошит с. |  |
|  | Як працювати з комп’ютерними програмами на підтримку вивчення логіки | ППЗ «Логіка»  Математичний космодром (сходинки) | Стор.128-131, зошит с. |  |
|  | Як працювати з комп’ютерними програмами на підтримку вивчення іноземних мов | Відео курс «Big Mazzy» | Стор.132-135, зошит с. |  |
|  | Розвивальні ігри | Сходинки до інформатики  Magic Desktop,GCompris |  |  |
|  | **Узагальнення вивченого матеріалу** | Завдання за темами |  |  |