|  |
| --- |
| ***Календарне планування з інформатики для 2 класу*** ***(із змінами 2016*** рішення Колегії МОН від **4 серпня 2016 р.**, оприлюднена на сайті МОН **11 серпня 2016 р**.*<http://mon.gov.ua/without%20SD/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8/5-informatika-2-4-klas.docx>****)***  |
|   |   |   |
|   | ***Інформація*** |  |
| 1 | Поняття про інформацію. Зміст та завдання курсу «Інформатика» |   |
| 2 | Сприймання людиною інформації. Властивості інформації |   |
| 3 | Приватна та публічна інформація |   |
| 4 | Пристрої для роботи з інформацією. Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики |   |
|   | ***Комп’ютери та інші пристрої*** |   |
| 5 | Увімкнення та вимкнення комп'ютера та інших пристроїв |   |
| 6 | Використання пристроїв для навчання: перегляд зображень (образотворче мистецтво), читання текстів (літературне читання, мови), слухання мелодій (музичне мистецтво) |   |
| 7 | Виділення обраного тексту в середовищах для читання |   |
| 8 | Клавіатура. Уведення окремих символів. Зміна мовних режимів |   |
| 9 | Організація робочого місця під час навчання з різними пристроями |   |
|   | ***Інтернет*** |   |
| 10 | Початкові уявлення про Інтернет. Поняття браузера, як програми для роботи в Інтернеті |   |
| 11 | Правила безпечної роботи в Інтернеті |   |
| 12 | Ігри для вдосконалення навичок роботи з маніпуляторами, клавіатурою |   |
| 13 | Комп'ютерні сервіси підтримки вивчення математики |   |
| 14 | Комп'ютерні сервіси підтримки вивчення образотворчого мистецтва |   |
| 15 | Комп'ютерні сервіси підтримки вивчення мов |   |
|   | ***Графіка*** |   |
| 16 | Поняття ком’ютерної графіки. Програми для створення та змінювання графічних зображень |   |
| 17 | Змінювання готових зображень. |   |
| 18 | Створення зображень з геометричних фігур |   |
| 19 | Доповнення зображень підписами чи коментарями у вигляді кількох слів |   |
| 20 | Створення зображень за зразком |   |
| 21 | Сервіси для перегляду зображень картин художників. Віртуальні мистецькі галереї, екскурсії до музеїв |   |
| 22 | Пристрої для створення та опрацювання графічних зображень |   |
| 23 | Пошук зображень в Інтернеті |   |
|   | ***Команди та виконавці*** |   |
| 24 | Поняття команди й виконавця |   |
| 25 | Послідовність дій |   |
| 26 | Ігрові вправи з надання команд виконавцям у середовищах програмування |   |
| 27 | Порівняння двох або більше предметів |   |
| 28 | Об’єднання предметів у групи за певними заданими ознаками |   |
| 29 | Ігри на змінювання послідовності дій, пошук помилок в послідовностях |   |
| 30 | Сфери використання комп'ютерів |   |
| 31 | Людина у світі інформації |   |
| 32 | Робота з програмами на розвиток логічного мислення. |   |
| 33 | Комп'ютерні програми підтримки вивчення різних предметів |   |
|   | ***Повторення і систематизація навчального матеріалу*** |   |
| 34 | Резервний час |   |
| 35 | Резервний час |   |