|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***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 |  |