**2 класс Тематическое планирование «Информатика и ИКТ»**

**1 час в неделю: 34 часа.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****урока** | **Название****раздела, темы** | **Коли-****чество****часов** | **Характеристика деятельности****учащихся** | **Дата** |
| **1.** | **Информация****Вокруг нас**Что такое информация?**Учебник с.4-9.****Рабочая тетрадь:** № 1, 2.Игра «Нюхаем, пробуем, трогаем». | **1** | Определять, с помощью каких органов чувств человеком может быть получена информацияв конкретных примерах.*Игра. Работать по правилам игры. Использовать полученную с помощью органов чувств информацию об объекте для его**описания.**ЭОР (с электронным образовательным ресурсом). Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе за компьютером.* |  |
| **2.** | Виды информациипо способу восприятия.**Учебник с.10-14.****Рабочая тетрадь:** № 3,4.Игра: «Слушаем». | **1** | Определять, к какому виду относится информация по способу восприятия.*Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию, полученную с помощью органов чувств.**ЭОР. Осуществлять информационное**взаимодействие с программой в интерактивном режиме.**Выполнять операцию «щелчок мышью». Определять органы чувств, воспринимающие зрительную, звуковую, обонятельную, осязательную, вкусовую информацию при**работе с соответствующим.* *ЭОР. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **3.** | Источники и приёмники информации.**Учебник с15-18.****Рабочая тетрадь:**№ 5-8.Игра: «Кто больше?». | **1** | Определять источники и приёмники информации в конкретных примерах.Приводить примеры источников и приёмников информации.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме.**Выполнять операцию «перетаскивание объекта с помощью мыши».**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **4.** | Общение и каналсвязи.**Учебник с 19-23.****Рабочая тетрадь:** № 9-11.**Игра: «Угадай, что показано».** | **1** | Анализировать общение с точки зрения обмена информацией.Определять, какие средства общения используются при передаче информации.*Игра. Работать по правилам игры. Использовать различные средства общения для передачи информации (мимика, жесты**и др.).**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять роль объекта по схеме (источник информации,**канал связи, приёмник информации). Конструировать рисунок из готовых частей по шаблону. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **5.** | **Информационные процессы**Действия с информацией.**Учебник с 24-29.****Рабочая тетрадь:** № 12-14.Игра:»Ребусы». | **1** | Выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача) в реальныхситуациях.*Игра. Работать по правилам игры. Декодировать информацию, представленную ребусом.**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять вид информации по действию.**Выполнять операцию «перемещение мыши по экрану в определённом направлении».**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **6.** | Передачаинформации.**Учебник с 29-33.****Рабочая тетрадь:** №15-16.Игра: «Испорченный телефон». | **1** | Приводить примеры передачи информации в живой и неживой природе.*Игра. Работать по правилам игры. Демонстрировать основные информационные процессы (игра в испорченный телефон).**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять вид информации по действию. Развитие реакции и ловкости при работе с мышью.**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **7.** | Обработкаинформации.**Учебник с33-38.****Рабочая тетрадь:** № 17-18.Игра: «Шалунья резинка». | **1** | Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию дляустановления отношений, причинно-следственных связей. Строить и объяснять простейшие логические выражения.*Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию.**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять способ получения информации. Развитие реакции и ловкости при работе с мышью. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **8.** | ХранениеИнформации.**Учебник с38-42.**Игра: «Что? Где? Когда?». | **1** | Приводить примеры хранения информации в реальных ситуациях.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Выполнять операцию «двойной щелчок мышью».**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **9.** | НосителиИнформации.**Учебник с.43-49.****Рабочая тетрадь:**№ 19-20.Игра: «Зарядка для памяти». | **1** | Приводить примеры носителей информации. Определять носитель информации, который можно использовать в определённой ситуации.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Определять носитель информации.**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **10.** | **Виды информации****по форме представления**Представление информации.**Учебник с.50-56.****Рабочая тетрадь:**№ 21-22.Игра: « Пойми меня». | **1** | Различать и называть виды информации по форме представления. Приводить примеры текстовой,графической, числовой, звуковой информации.Переводить информацию из одной формы в другую.*Игра. Работать по правилам игры. Переводить информацию из одной формы в другую.**ЭОР. Осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме. Анализировать информацию, представленную в графической форме.**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **11.** | Языки, алфавиты.**Учебник с.56-61.****Рабочая тетрадь:**№ 23-24.Игра: «Пикто». | **1** | Приводить примеры известных алфавитов и количество символов в них. Анализировать текстовую информацию.*Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию.**ЭОР. Определять тип алфавита и алфавитное кодирование информации.**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **12.** | Кодирование информации.**Учебник с.61-66.****Рабочая тетрадь:**№ 25-28.Игра: «Три письма». | **1** | Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу.Объяснять, зачем люди кодируют информацию. *Игра. Работать по правилам игры. Следовать алгоритму.**ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое).**Декодировать информацию (семафорная азбука).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **13.** | Способы кодированияинформации. Графическийспособ.**Учебник с.66-70.****Рабочая тетрадь:**№ 29-32.Игра: «Странные картины». | **1** | Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу.*Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию, представленную графическим способом.**ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое).**Анализировать, сравнивать и обобщать информацию, представленную графическим способом. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **14.** | Способы кодированияинформации.Символьный способ.**Учебник с.71-73.****Рабочая тетрадь:**№ 33-34.Игра: «Улитка». | **1** | Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое).**Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу (шифр Цезаря).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **15.** | Способыкодированияинформации.ЧисловойСпособ.**Учебник с.74-78.****Рабочая тетрадь:**№ 35-36.Игра: «Ритмические рисунки». | **1** | Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое).**Кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу (замена букв их порядковыми номерами).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз).* |  |
| **16.** | Резервноевремя | **1** |  |  |
| **17.** | **Правила поведения****в компьютерном****классе.****Учебник (часть 2) с.3-6.**Игра: «Встаньте!». | **1** | Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе за компьютером. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).* |  |
| **18.** | **Информация.****Организация****информации**Схемы.**Учебник с.7-12.****Рабочая тетрадь:**№ 37-38.Игра: «Кораблик». | **1** | Приводить примеры организации информации с помощью схем, таблиц, диаграмм. Использовать схемы для организации информации. Получать информацию из схем.*Игра. Работать по правилам игры.**Выполнять действия по схеме. ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с**помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **19.** | Таблицы.**Учебник с.12-16.**Игра: «Крестики-нолики». | **1** | Приводить примеры организации информации с помощью таблиц. Использовать таблицы для организации информации. Получать нужную информацию из таблиц.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **20.** | Объектыи их свойства.**Учебник с.16-20.****Рабочая тетрадь:**№ 39-40.Игра: «Что лишнее?». | **1** | Описывать объект с помощью его свойств.Анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах. Находить общие/различные свойства объектов. Выделять из множества объекты с заданными свойствами.*Игра. Работать по правилам игры.**Анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Определять название геометрического объекта по изображению. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах.**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **21.** | Списки.**Учебник с.21-25.**Игра: «Слова». | **1** | Организовывать информацию с помощью списков.Определять, нужно ли использовать нумерованный список при организации информации, на конкретных примерах.*Игра. Работать по правилам игры*.*ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз,**пальцев рук).* |  |
| **22.** | Поиск информации.**Учебник с.26-33.**Игра: «Со словарём». | **1** | Располагать информацию в алфавитном порядке.Использовать алфавитный/тематический указатель для поиска информации.Работать со словарём, в том числе электронным.*Игра. Работать по правилам игры*.*ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Работать с электронным словарём.**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **23.** | **Компьютер****и информация**Компьютер и человек.**Учебник с.34-38.**Игра: «Я - компьютер». | **1** | Приводить примеры использования компьютера в жизни человека.*Игра. Работать по правилам игры*.*ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **24.** | Знакомствос компьютером.**Учебник с.38-42.****Рабочая тетрадь:**№ 41.Игра: «Зарядка». | **1** | Называть устройства настольногокомпьютера и их назначение.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **25.** | Начинаем работатьна компьютере.**Учебник с.43-47.**Игра: «Зарядка для памяти». | **1** | Включать и выключать компьютер.Осуществлять основные действия мышью: щелчок, двойной щелчок, щелчок правой клавишей мыши,прижатие левой клавиши мыши.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **26,****27.** | Работа на клавиатуре.**Учебник с.48-51.**Игра: «Слова». | **2** | Вводить информацию с помощью клавиатуры.Набирать простейшие тексты.*Игра. Работать по правилам игры.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **28,****29.** | Обработка текстовойинформациив компьютере.**Учебник с.52-55,****с.56-59.****Рабочая тетрадь: №42.**Игра: «Предложение - история».Игра: «Бабушкин чемодан». | **2** | Набирать заглавные буквы, знаки препинания.Исправлять набранный текст (удалять символы, добавлять пропущенные).*Игра. Работать по правилам игры*.*ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **30.** | Помощники человека при счёте.**Учебник с.60-64.**Игра: «Цзяньшицзы». | **1** | Называть помощников человека для счёта.Использовать пальцы рук для определения значения произведения при умножении на 9.*Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью цифровой клавиатуры**(клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **31.** | Калькулятор.**Учебник с.64-68.****Рабочая тетрадь: №43.**Игра: «Зарядка для памяти». | **1** | Использовать цифровую клавиатуру для ввода числовых данных. Вычислять значение выражения,используя программу «Калькулятор».*Игра. Работать по правилам игры*. *ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **32,****33.** | Обработкаграфических данных.**Учебник с.69-73.**Игра: «Кто первый?». | **2** | Пользоваться мышью для работы с изображениями на компьютере (электронные раскраски, пазлы,сравнение изображений).Использовать инструменты «карандаш», «заливка цветом», «ластик» в графических редакторах.Анализировать, сравнивать информацию, представленную в графической форме.*Игра. Работать по правилам игры*. *Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей.**ЭОР. Располагать руки на клавиатуре. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).**Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).* |  |
| **34.** | **Повторение изученного.** | **1** |  |  |