**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 информация  в 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 информации  по 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 канал  связи.  **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 реальных  ситуациях.  *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.** | Передача  информации.  **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.** | Обработка  информации.  **Учебник с33-38.**  **Рабочая тетрадь:** № 17-18.  Игра: «Шалунья резинка». | **1** | Анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для  установления 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.** | Хранение  Информации.  **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.** | Носители  Информации.  **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 кодирования  информации. Графический  способ.  **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 кодирования  информации.  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.** | Способы  кодирования  информации.  Числовой  Способ.  **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.** | Резервное  время | **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.** | Объекты  и 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.** | Знакомство  с компьютером.  **Учебник с.38-42.**  **Рабочая тетрадь:**  № 41.  Игра: «Зарядка». | **1** | Называть устройства настольного  компьютера 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 работать  на 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 текстовой  информации  в 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.** | Обработка  графических 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** |  |  |