

**ОРІЄНТОВНЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ**

**ІНФОРМАТИКА. 2 КЛАС**

(за підручником Ломаковська Г. В., Проценко Г. О., Ривкінд Й. Я., Ривкінд Ф. М. Сходинки до інформатики. 2 клас)

**35 ГОД (1 год на тиждень)**

Номер уроку	Тема уроку	Кількість годин	Дата проведення уроку	Примітки
	<b>Розділ 1. Комп'ютери та їх застосування</b>	3		
1	У комп'ютерному класі	1		
2	Що може комп'ютер?	1		
3	Комп'ютери бувають різні	1		
	<b>Розділ 2. Основні складові комп'ютера. Початкові навички роботи з комп'ютером</b>	9		
4	З чого складається комп'ютер	1		
5	Ще про складові частини комп'ютера	1		
6	Готуємо комп'ютер до роботи	1		
7	Вікна	1		
8	Як правильно вимкнути комп'ютер	1		
9	Робота з програмами на розвиток логічного мислення. Відпрацювання навичок роботи з мишею	1		
10	Знайомтеся — клавіатура	1		
11	Вивчаємо клавіатуру	1		
12	Продовжуємо вивчати клавіатуру	1		
	<b>Розділ 3. Поняття про повідомлення, інформацію та інформаційні процеси</b>	5		
13	Про дівчинку Ганнусю та інформацію	1		
14	Як людина сприймає повідомлення	1		
15	Розповідь про інформаційні процеси	1		
16	Інформаційні процеси і комп'ютер	1		
17	З чого все починалося	1		
	<b>Розділ 4. Алгоритми і виконавці</b>	4		
18	Команди і виконавці	1		
19	Система команд виконавців	1		
20	Алгоритми	1		
21	Алгоритми в нашому житті	1		
	<b>Розділ 5. Об'єкти. Графічний редактор</b>	8		
22	Незвичайний урок. Графічний редактор	1		
23	Об'єкти	1		
24	Об'єкт графічного редактора	1		
25	Інструменти графічного редактора	1		
26	Вчимося розфарбовувати	1		
27	Інструмент Фігури. Написи	1		
28	Наш вернісаж	1		
29	Створення зображень	1		
	<b>Розділ 6. Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів</b>	4		
30	Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Українська мова	1		
31	Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Математика	1		
32	Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Музичне мистецтво	1		
33	Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Природознавство	1		
34	Повторення вивченого матеріалу	1		
35	Повторення вивченого матеріалу	1		

# УРОК № 1

Дата \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

## Тема. У КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ

### Цілі:

**навчальна:** ознайомити учнів з кабінетом, з правилами поведінки в комп'ютерному кабінеті \_\_\_\_\_;

**розвивальна:** розвивати уважність, пам'ять, логічне мислення, зв'язне мовлення, зацікавленість інформатикою \_\_\_\_\_;

**виховна:** виховувати відповідальність, самостійність; підвищувати інформаційну культуру учнів \_\_\_\_\_.

**Тип уроку:** засвоєння нових знань.

**Обладнання та наочність:** дошка, комп'ютери, плакати «Правила поведінки у комп'ютерному кабінеті», мультимедійна дошка, презентації «Як поводитись у кабінеті інформатики» \_\_\_\_\_.

**Програмне забезпечення** \_\_\_\_\_.

### Хід уроку

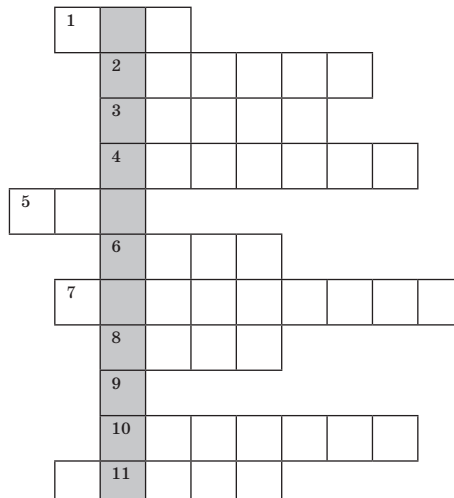
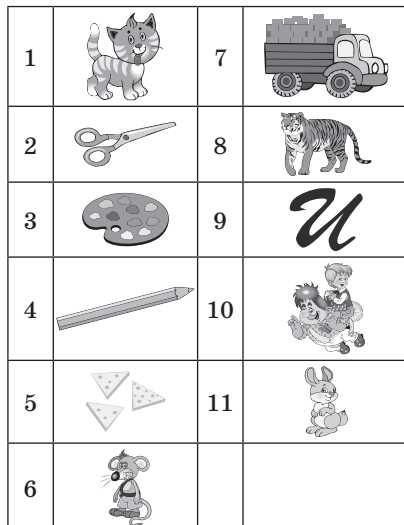
#### I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

Ви сьогодні перший раз всі прийшли до мене в клас.  
Дуже треба мені знати — вчитись хочете, малята?

#### II. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

##### Робота в парах

Розгадайте кросворд та знайдіть ключове слово.



(Ключове слово. Інформатика)

#### III. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ (З ДЕМОНСТРУВАННЯМ)

##### План вивчення теми

1. Знайомство з кабінетом.
2. Ознайомлення з правилами техніки безпеки.
3. Предмет «Інформатика».
4. Ознайомлення з підручником і програмою «Сходинки до інформатики».

#### IV. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА

Встало вранці ясне сонце, зазирнуло у віконце.  
 Ми до нього потяглися, за промінчики взялися.  
 Будем дружно присідати, сонечко розвеселяти.  
 Встали — сіли, встали — сіли, от уже й розвеселили,  
 Нумо всі, нумо всі потанцюймо по росі!

#### V. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАТЬ, ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ

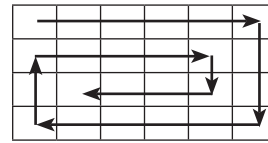
1. Робота з підручником: § 1. Запитання і завдання: № 1, 2 \_\_\_\_\_

2. Робота з додатковим матеріалом \_\_\_\_\_

#### 3. Додаткове завдання

Прочитайте прислів'я за схемою.

з	н	а	н	н	я
т	я	к	р	а	р
т	м	и	н	с	о
и	ж	ь	т	и	б



(Відповідь. Знання робить життя красним)

#### 4. Робота з комп'ютером

Працюємо за комп'ютером.

#### VI. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА

##### Вправи для очей

Учні виконують рухи очима вправо та вліво, без рухів головою.

Кажуть очі, що втомились, в монітор вони дивились.  
 Я очам допоможу, вліво, вправо повожу,  
 Потім проведу по колу — будуть очі всі здорові!

#### VII. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

1. Що дізналися нового?
2. Що сподобалось на уроці, а що ні?

##### Гра «Так чи ні»

1. На клавіші натискати легко та плавно. (Так)
2. Працювати брудними руками. (Ні)
3. Їсти на робочому місці. (Ні)
4. Вмикати та вимикати комп'ютери тільки з дозволу вчителя. (Так)
5. Пересажуватися за інші комп'ютери без дозволу вчителя. (Ні)
6. Торкатися клавіш сусіда. (Ні)
7. Тримати рівну поставу за комп'ютером. (Так)

#### VIII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

1. Завдання за підручником: § 1. Запитання і завдання: № 3, 5 \_\_\_\_\_

2. Завдання в робочому зошиті: \_\_\_\_\_

#### 3. Додаткове завдання

Зробити аплікацію «Мій комп'ютер».

## УРОК № 2

Дата \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

### Тема. **ЩО МОЖЕ КОМП'ЮТЕР?**

#### Цілі:

**навчальна:** ознайомити учнів з можливостями сучасних комп'ютерів та їх призначенням, професіями людей; повторити правила поведінки в комп'ютерному кабінеті \_\_\_\_\_;

**розвивальна:** розвивати уважність, пам'ять, мовлення, логічне мислення, сформувати вміння узагальнювати, міркувати \_\_\_\_\_;

**виховна:** виховувати відповідальність, самостійність, підвищувати інформаційну культуру учнів \_\_\_\_\_.

**Тип уроку:** засвоєння нових знань, формування вмінь та навичок.

**Обладнання та наочність:** дошка, комп'ютери, проектор або мультимедійна дошка, презентація «Що може комп'ютер», робочий зошит, підручник \_\_\_\_\_.

**Програмне забезпечення** \_\_\_\_\_.

### Хід уроку

#### I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

#### II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ

##### Робота в парах

Розгадайте ребус.



*Відповідь.* Комп'ютер.

#### III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Учитель. Майже всі дорослі, які працюють, використовують комп'ютери. А що дорослі роблять за допомогою комп'ютерів? (Можливі відповіді — «працюють», «пишуть», «рахують», «надсилають листи по інтернету»).

#### IV. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

##### План вивчення теми

1. Ознайомлення з можливостями комп'ютерів.
2. Демонстрування використання комп'ютерної техніки в різних галузях.

#### V. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА

Раз! Два! Всі присіли, потім вгору полетіли,  
Три! Чотири! Нахилились, із струмочка гарно вмилась.  
П'ять! Шість! Усі веселі, летимо на каруселі!  
Сім! Вісім! В потяг сіли, ніжками затупотіли.  
Дев'ять! Десять! Відпочили і на місце тихо сіли.

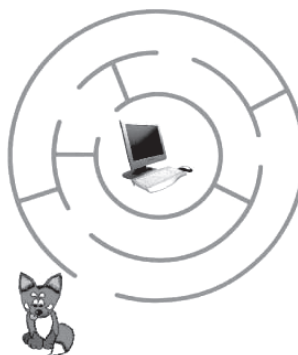
## VI. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАНЬ, ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ

1. Робота з підручником: § 2. Запитання і завдання: № 2, 4 \_\_\_\_\_

2. Робота з додатковим матеріалом \_\_\_\_\_

### 3. Додаткові завдання

1) Допоможіть лисенятку дістатися комп'ютера.



2) Вставте пропущені знаки дій «+» або «-» так, щоб вийшла рівність:

$$5 \quad \square \quad 4 \quad \square \quad 3 \quad \square \quad 2 \quad \square \quad 1 \quad = \quad 5$$

$$5 \quad \square \quad 4 \quad \square \quad 3 \quad \square \quad 2 \quad \square \quad 1 \quad = \quad 7$$

## VII. ВПРАВИ ДЛЯ ОЧЕЙ

Кажуть очі, що втомились, в монітор вони дивились.  
Я очам допоможу, вліво, вправо поводжу,  
Потім проведу по колу — будуть оченьки здорові!

## VIII. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

1. Що дізналися нового?
2. Що сподобалось на уроці?
3. Що було важко на уроці?

## IX. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

1. Завдання за підручником: § 2. Запитання і завдання: № 3, 4 \_\_\_\_\_

2. Завдання в робочому зошиті: \_\_\_\_\_

### 3. Додаткове завдання

Намалювати людину будь-якої професії з використанням комп'ютера.