

*Министерство образования и науки  
Донецкой Народной Республики  
Донецкий институт последипломного педагогического образования  
Отдел информационных технологий*

***Календарно-тематическое планирование  
по предмету «Информатика и ИКТ»  
для 2 классов  
общеобразовательных организаций***

*разработано на основе  
Базовой программы основного общего образования  
Информатика и ИКТ  
2 классы*

Календарно-тематическое планирование курса «Информатика и ИКТ» в 2 классах общеобразовательных организациях по Базовой программе основного общего образования «Информатика и ИКТ», для обучения информатике и ИКТ в 2015/2016 учебном году, согласно Базисного учебного плана общеобразовательных организаций Донецкой Народной Республики.

**Составители:**

*Шилова Ю.В.*, учитель информатики Донецкой общеобразовательной школы I-III ступеней № 136

*Глухова М.В.*, заведующая отделом информационных технологий Донецкого института последипломного педагогического образования

**Рецензенты:**

*Алтухов Е.В.*, доцент кафедры теории упругости и вычислительной математики факультета математики и информационных технологий Донецкого национального университета, кандидат физико-математических наук

*Пефтиева Н.А.*, методист Старобешевского районного методического кабинета

**Утверждено:**

советом отдела

(протокол № 3 от 31 августа 2015 г.)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Планирование разработано на основе Базовой программы основного общего образования, рассчитана на изучение в 2 классах общеобразовательных организациях общим объёмом 35 учебных часов.

Система знаний, умений и навыков, которые должен приобрести обучающийся, успешно обучавшийся по программе, является базовой и поэтому все темы курса должны преподаваться в общеобразовательных организациях, изучающих информатику и ИКТ по данной программе.

Выполнение обучающимися практических заданий на компьютере является важной составляющей урока информатики и ИКТ. Их цель может быть разной: формирование положительной мотивации и актуализация знаний; формирование умений, навыков и способностей; текущее оценивание учебных достижений обучающихся и т.п. Содержание всех практических работ должно быть подобрано так, чтобы продолжительность их выполнения соответствовала санитарно-гигиеническим нормам относительно продолжительности непрерывной работы за компьютером обучающихся этой возрастной категории.

Обязательными условиями обучения по программе является наличие компьютерного класса и установленного программного обеспечения (ориентировочный перечень программ приведен ниже). Компьютерная техника должна использоваться на каждом уроке.

При изучении предмета каждый урок проводится с использованием компьютеров и должен быть обеспечен доступ каждого обучающегося к отдельному компьютеру, поэтому на каждом уроке классы делятся на подгруппы так, чтобы каждый обучающийся был обеспечен индивидуальным рабочим местом за компьютером, но не менее чем 8 обучающихся в подгруппе.

Желательным условием является наличие в школе скоростного канала подключения к Интернету (от 1 Мб). Если такого канала не существует, нужно организовать работу с имитационным программным обеспечением.

Каждый урок информатики и ИКТ должен содержать учебную практическую часть.

**Распределение учебных часов на изучение разделов программы**  
**курса «Информатика и ИКТ»**  
**2 класс**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Информация. Информационные процессы	8
2.	Виды информации. Кодирование информации	8
3.	Организация информации. Объекты. Свойства	5
4.	Знакомство с компьютером. Устройство. Возможности	5
5.	Начальные навыки работы с компьютером	9
<b>Итого:</b>		<b>35</b>

**Ориентировочный перечень программного обеспечения,  
необходимого для успешного обучения по программе курса**

Операционная система	Windows, Linux
Файловый менеджер	Проводник
Растровый редактор	Paint, KolourPaint
Простой текстовый редактор	WordPad, Блокнот
Мультимедиа проигрыватель	Windows Media
Браузер	Internet Explorer, Opera, Chrome, Mozilla Firefox
Антивирусная программа	Avast, ESET, AVG и др.
Программа-архиватор	WinRar, 7-Zip
Клавиатурный тренажер	Stamina, Key, RapidTyping и др.
Офисное приложение	Microsoft Office 2007-2010, Microsoft Word, OO Writer, PowerPoint, OO Impress, Microsoft Excel, OO Calc, Microsoft Access, OO Base
Система программирования	КуМир ( <a href="http://www.niisi.ru/kumir">www.niisi.ru/kumir</a> ), Free Pascal

Если в перечне указано несколько программ одного типа, то это означает, что можно использовать любую из них, по выбору учителя.

**Календарно-тематическое планирование  
для 2 класса  
(35 часов; 1 час в неделю)**

№	Дата	Тема урока	Учебные достижения обучающихся
<b>Тема 1. Информация. Информационные процессы (8 часов)</b>			
1.		Информация вокруг нас. Что такое информация?	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>с помощью, каких органов чувств человеком может быть получена информация в конкретных случаях;</li> <li>правила безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером;</li> <li>примеры передачи информации в живой и неживой природе; какие средства общения используются при передаче информации.</li> </ul> <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать полученную с помощью органов чувств информацию об объекте для его описания;</li> <li>определять, к какому виду относится информация по способу восприятия;</li> <li>работать по правилам игры; анализировать, сравнивать информацию, полученную с помощью органов чувств;</li> <li>осуществлять информационное взаимодействие с программой в интерактивном режиме;</li> <li>определять органы чувств, воспринимающие зрительную, звуковую;</li> <li>определять источники и приёмники информации в конкретных случаях;</li> <li>приводить примеры источников и приёмников информации;</li> <li>выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача) в реальных ситуациях;</li> <li>анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию. Использовать информацию для установления отношений, причинно-следственных связей;</li> <li>строить и объяснять простейшие логические выражения</li> </ul>
2.		Виды информации по способу восприятия	
3.		Источники и приёмники информации	
4.		Общение и канал связи	
5.		Информационные процессы. Действия с информацией	
6.		Передача информации	
7.		Обработка информации	
8.		Хранение информации. Носители информации	
<b>Тема 2. Виды информации. Кодирование информации (8 часов)</b>			
1.		Виды информации по форме представления. Представление информации	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>виды информации по форме представления;</li> <li>типы кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое).</li> </ul> <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p>
2.		Языки, алфавиты	
3.		Кодирование информации	

№	Дата	Тема урока	Учебные достижения обучающихся
4.		Способы кодирования информации. Графический способ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• переводить информацию из одной формы в другую;</li> <li>• анализировать, сравнивать и обобщать информацию;</li> <li>• определять тип алфавита и алфавитное кодирование информации;</li> <li>• определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое);</li> <li>• кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу</li> </ul>
5.		Способы кодирования информации. Символьный способ	
6.		Способы кодирования информации. Числовой способ	
7.		Способы кодирования информации. Пиктографический способ	
8.		Сравнение различных способов кодирования информации	
<b>Тема 3. Организация информации. Объекты. Свойства (5 часов)</b>			
1.		Правила поведения в компьютерном классе	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• рекомендации по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером;</li> <li>• санитарно-гигиенические рекомендации при работе с компьютером (зарядка для глаз, пальцев рук);</li> <li>• о способах организации информации с помощью схем, таблиц, диаграмм.</li> </ul> <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать схемы для организации информации; получать информацию из схем;</li> <li>• приводить примеры организации информации с помощью таблиц;</li> <li>• использовать таблицы для организации информации; получать нужную информацию из таблиц;</li> <li>• описывать объект с помощью его свойств;</li> <li>• анализировать, сравнивать, обобщать информацию об объектах; находить общие/различные свойства объектов; выделять из множества объекты с заданными свойствами;</li> <li>• организовывать информацию с помощью списков;</li> <li>• работать со словарём, в том числе с электронным</li> </ul>
2.		Информация. Организация информации. Схемы	
3.		Таблицы	
4.		Объекты и их свойства	
5.		Списки	

№	Дата	Тема урока	Учебные достижения обучающихся
<b>Тема 4. Знакомство с компьютером. Устройство. Возможности (5 часов)</b>			
1.		Компьютер и информация Компьютер и человек	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные правила включения и выключения компьютера;</li> <li>• основные функции и возможности компьютера.</li> </ul> <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры использования компьютера в жизни человека;</li> <li>• называть устройства настольного компьютера и их назначение;</li> <li>• включать и выключать компьютер;</li> <li>• осуществлять основные действия мышью</li> </ul>
2.		Знакомство с компьютером	
3.		Начинаем работать на компьютере	
4.		Что умеет компьютер	
5.		Подготовка компьютера к работе	
<b>Тема 5. Начальные навыки работы с компьютером (9 часов)</b>			
1.		Работа на клавиатуре	<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• назначение программ для обработки текста;</li> <li>• основные правила при наборе текста;</li> <li>• назначение программ для работы с графикой.</li> </ul> <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• вводить информацию с помощью клавиатуры; набирать простейшие тексты;</li> <li>• исправлять набранный текст;</li> <li>• использовать основные инструменты в графических редакторах;</li> <li>• анализировать, сравнивать информацию, представленную в графической форме</li> </ul>
2.		Обработка текстовой информации в компьютере	
3.		Обработка текстовой информации в компьютере	
4.		Калькулятор	
5.		Обработка графических данных	
6.		Основные объекты графического редактора	
7.		Создание простых графических объектов	
8.		Создание графических объектов	
9.		Создание графических примитивов из объектов	