

**Інформатика : підручник «Я досліджую світ» для 2 класу загальноосвітніх
навчальних закладів (автор І.Жаркова, Л.Мечник, Л.Роговська,
Л.Пономарьова, О.Антонов)**

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
<https://pidruchnyk.com.ua/1308-ya-doslidzhuu-svit-zharkova-2-klas.html>

Календарне планування з інформатики

І семестр

№з/п	Тема уроку	Дата
Інформація		
1.	Інформація у житті людини. (с.12)	
2.	Види інформації. Отримання й опрацювання інформації. (с.20)	
3.	Зберігання, передавання та захист інформації. (с.29-30)	
4.	Використання мережі Інтернет для отримання інформації та спілкування. Правдива і неправдива інформація.(с.36-37)	
5	Цифрові пристрої для роботи з інформацією. (с.43)	
6	Комп'ютер як інструмент виконання дій з інформацією.(с.50-51)	
7	Об'єкти та їх властивості.(с.56)	
8	Спільні та відмінні властивості об'єктів. Порівняння об'єктів. (с.65)	
9	Завантаження програми. Вихід із програми. (с.74-75)	
10	Меню комп'ютера програми. (с.81-82)	
11	Графічний редактор. Інструменти графічного редактора. (с.90-91)	
12	Малювання і збереження малюнків (с.99)	
13	Розфарбовування і перефарбовування малюнків (с.107-108)	
14	Побудова геометричних фігур у графічному редакторі. Малювання ліній. (с.114)	
15	Побудова геометричних фігур у графічному редакторі. Малювання багатокутника, прямокутника, квадрата. (с.122)	
16	Побудова геометричних фігур у графічному редакторі. Овали та круги. (с.114)	

Календарне планування з інформатики
II семестр

№з/п	Тема уроку	Дата
Інформація		
17.	Комп'ютерний дизайн. (с.11)	
18.	Інформаційні моделі. (с.19-20)	
19.	Групи об'єктів. (с.27-28)	
20.	Дії з об'єктами.(с.36-37)	
21.	Послідовність дій, повторення дій. (с.45)	
22.	Упорядкування даних за певною ознакою.(с.51)	
23.	Графічні закономірності.(с.55)	
24.	Числові закономірності. (с.63)	
25.	Розв'язуємо геометричні задачі. (с.69)	
26.	Робота з фотографіями у графічному редакторі. (с.74)	
27.	Алгоритми. (с.82-83)	
28.	Виправлення помилки в алгоритмах (с.89-90)	
29.	Виконавці алгоритмів (с.94-95)	
30.	Побудова геометричного зображення за алгоритмом(с.101-102)	
31.	Створення орнаментів у графічному редакторі (с.108)	
32.	Створення власних алгоритмів для побудови геометричного зображення. (с.114)	
33.	Онлайн-редактори. Графічний редактор Paint.Net (с.119)	