

Орієнтир для календарного планування
інтегрованого курсу «Я досліджую світ». 2 клас. **Частина 2.**
(автори Н.В. Котелянець, В.В. Вдовенко, О.В. Агєєва)

Загальний обсяг навчального часу – 70 годин.

Тижнєве навантаження – 2 години

№ п/п	Дата	Тема	К-ть год	Примітки
1 семестр				
Розділ 1. НАВКОЛИШНІЙ СВІТ ТА ІНФОРМАЦІЯ				
1.		Що таке інформація? Вироби з природних і пластичних матеріалів Гусінь зі шкаралупи горіха	2	
2.		Види інформації Отримую інформацію за допомогою органів чуття. Отримую інформацію, спостерігаючи за об'єктами природи Об'ємні вироби з овочів і фруктів. Поросята	2	
3.		Звукова, текстова та графічна інформації Графічний спосіб подання інформації в рукотворних виробках Аплікація «Пейзаж»	2	
4.		Якою буває інформація Графічний спосіб подання інформації в рукотворних виробках Аплікація «Грибок»	2	
5.		Дії з інформацією Орігамі як спосіб передання інформації про об'єкти навколишнього світу Орігамі «Лисичка»	2	
6.		Резерв годин	2	
Розділ 2. КОМП'ЮТЕРНА ТЕХНІКА ЯК ЗАСІБ ВИКОНАННЯ ДІЙ З ІНФОРМАЦІЄЮ				
7.		Такі різні комп'ютери Макетування будинку Будинок	2	
8.		Будова комп'ютера Календар	2	
9.		Резерв годин	2	
Розділ 3. ОБ'ЄКТ. ВЛАСТИВОСТІ ОБ'ЄКТА				
10.		Геометричні моделі об'єкта Моделювання об'єктів Модель циферблата годинника	2	
11.		Чи можуть змінюватися властивості об'єкта Макетування об'єктів Повітряна куля	2	
12.		Комбінування об'єктів Термометр	2	
13.		Резерв годин	2	
Розділ 4. КОМП'ЮТЕРНІ ПРОГРАМИ. МЕНЮ ТА ІНСТРУМЕНТИ				
14.		Робочий стіл комп'ютера	2	

		Як гофрувати папір Парасолька		
15.		Меню комп'ютерної програми Новорічна ялинка	2	
16.		Різні приклади меню Виробництво та види ниток Засніжене дерево	2	
2 семестр				
17.		Інструменти графічного редактора та їхнє налаштування Ліплення з пластиліну. Черепаха	2	
18.		Зимовий малюнок Ліплення з пластиліну. Зимовий малюнок	2	
19.		Геометричні фігури в графічному редакторі Ваза для квітів	2	
20.		Створення та редагування нескладних малюнків Ліплення з пластиліну. Мураха		
21.		Добір кольорової гама малюнка Витинанки . Симетрична витинанка «Вазон»	2	
22.		Малюємо зимові візерунки в графічному редакторі Зимові візерунки	2	
23.		Резерв годин	2	
Розділ 5. СТВОРЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ МОДЕЛЕЙ				
24.		Інформаційні моделі Силуетна витинанка в смужці	2	
25.		Упорядкування об'єктів за певною ознакою Комбінована робота. Вербові котики	2	
26.		Сюжетні геометричні задачі Квіти для мами	2	
27.		Прості сюжетні геометричні задачі Орнаменти на пластиліні	2	
28.		Складені сюжетні геометричні задачі Призначення ниток Аплікація «Вівця»	2	
29.		Складені сюжетні геометричні задачі Аплікація «Бджілка і квіти»	2	
30.		Резерв годин	2	
Розділ 6. ЛІНІЙНІ АЛГОРИТМИ				
31.		Створення малюнків за готовими алгоритмами Провісники весни	2	
32.		Створення малюнків за готовими алгоритмами Кірігамі. Рибка	2	
33.		Складання власних графічних алгоритмів Шиття. Інструменти та матеріали для шиття Пришивання гудзиків з двома отворами	2	
34.		Складання графічних алгоритмів	2	

		Веселий їжак		
35.		Графічний алгоритм Латаття біле	2	
		Разом	70	