

НУШ Календарно-тематичне планування «Я досліджую світ. Інформатика. Технології та Дизайн»  
 2 клас (авт. Морзе, Н. В.; Барна, О. В.)  
 II семестр (19 год.)

| № уроку                           | Орієнтовна дата | Зміст навчального матеріалу                          | Кількість годин | Сторінки підручника |
|-----------------------------------|-----------------|--|-----------------|---------------------|
| <b>РОЗДІЛ 4. Малюнки й моделі</b> |                 |  |                 |                     |
| 17.                               |                 | Що таке графічний редактор?                          | 1               | 73                  |
| 18.                               |                 | Чи будь-який малюнок можна зафарбувати?              | 1               | 77                  |
| 19.                               |                 | Як під час малювання використовують лінії?           | 1               | 81                  |
| 20.                               |                 | Які інструменти можуть творити «дива» на комп'ютері? | 1               | 85                  |
| 21.                               |                 | Як створювати «аплікацію» на комп'ютері?             | 1               | 88                  |
| 22.                               |                 | Як я можу використовувати геометричні фігури?        | 1               | 92                  |
| 23.                               |                 | Як створювати орнаменти?                             | 1               | 96                  |
| 24.                               |                 | Як підписувати малюнки в графічному редакторі?       | 1               | 100                 |
| 25.                               |                 | Як комп'ютер може допомогти досягти успіху?          | 1               | 103                 |

## РОЗДІЛ 5. Алгоритми

|     |  |   |     |
|-----|--|---|-----|
| 26. | Як план та інструкція впливають на виконання завдання?         | 1 | 108 |
| 27. | Як скласти алгоритм?   | 1 | 112 |
| 28. | Чи є виконавці в комп'ютерних програмах?                       | 1 | 115 |
| 29. | Як передбачити результат виконання алгоритму?                  | 1 | 119 |
| 30. | Як створити свого власного виконавця алгоритму?                | 1 | 122 |
| 31. | Що таке фрагмент малюнка?                                      | 1 | 126 |
| 32. | Як малювати в середовищі Скретч?                               | 1 | 132 |
| 33. | Як створювати алгоритми побудови малюнків у середовищі Скретч? | 1 | 136 |
| 34. | Як організувати виставку?                                      | 1 | 140 |
| 35. | Підсумковий урок   | 1 |     |