**Календарно-тематический план**

**Предмет: «Цифровая грамотность»**

**Класс:** 1

            Итого: 17 часов, в неделю 0,5 часов

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Раздел** | **Тема урока** | **Цели урока** | **Количество часов** | **Сроки** | **Примечание** |
| **3 четверть** |
| 1 | 1 - Информационный этикет (сквозная тема: "Путешествие") | Сохраняем своё здоровье | 1.1.1.1 соблюдать правила поведения во время работы за компьютером для сохранения своего здоровья; 1.1.1.2 называть основные устройства компьютера | 1 |  |  |
| 2 | Информация вокруг нас | 1.1.2.1 определять виды информации по способу восприятия | 1 |  |  |
| 3 | Информация и компьютер | 1.1.3.1 различать виды информации по форме представления; 1.1.3.2 приводить примеры каналов связи, источников и приемников информации во время ее передачи | 1 |  |  |
| 4 | Безопасность при работе в сети Интернет | 1.1.4.1 приводить примеры использования сети Интернет в жизни человека; Безопасность при работе в сети Интернет 1.1.4.2 рассуждать, что не вся информация, размещаемая в сети достоверна и полезна; 1.1.4.3 определять опасности передачи личной информации при общении в сети Интернет | 1 |  |  |
| 5-6 | Раздел 2 – Мой первый рисунок ( сквозная тема: "Традиции и фольклор") | Фигуры | 1.2.1.1 использовать стандартные фигуры для создания изображения ; 1.2.1.2 выбирать основной цвет на палитре для создания изображения; 1.2.1.3 выбирать цвет фона на палитре для создания изображения; 1.2.1.4 изменять контур фигуры при ее создании; 1.2.1.5 изменять заливку фигуры при ее создании | 2 |  |  |
| 7-8 | Действия с фигурами | 1.2.2.1 использовать формы и параметры для выделения фрагмента изображения; 1.2.2.2 использовать инструменты: копировать, вырезать, вставить при создании изображения; 1.2.2.3 использовать инструмент повернуть или отразить при создании изображения; 1.2.2.4 использовать инструмент Заливка цветом для создания изображения | 2 |  |  |
| **4 четверть** |
| 9-10 | Раздел 3 – Алгоритмы в нашей жизни (сквозные темы: "Отдых и хобби", "Здоровое поколение - будущее страны") | Алгоритмы в нашей жизни | 1.3.1.1 объяснять понятия алгоритм, действие и команда; 1.3.1.2. определять исполнителя и систему его команд для создания алгоритма; 1.3.1.3. приводить примеры применения различных видов алгоритмов в жизни | 2 |  |  |
| 11-13 | Знакомство с Scratch | 1.4.1.1. выбирать Спрайт из библиотеки для фигуры персонажа; 1.4.1.2. выбирать фон из библиотеки для сцены | 3 |  |  |
| 14-17 | Моя первая программа | 1.4.2.1. реализовать алгоритм по готовому сценарию в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)); 1.4.2.2. разрабатывать линейный алгоритм в игровой среде программирования (Scratch ( скретч))по условию задачи; 1.4.2.3. создавать, сохранять и открывать проект в игровой среде программирования (Scratch ( скретч) | 4 |  |  |