**Календарно-тематический план Предмет: «Цифровая грамотность»**

**Класс:** 2

            Итого: 34 часов, в неделю 1 часов

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Разделы долго- срочного плана (сквозные темы)\*** | **Тема урока** | **Цели обучения** | **Количество часов** | **Сроки** | **Примечание** |
| **1 четверть** | | | | | | |
| 1 | Раздел 1. Компьютеры и программы  (Сквозная тема:  «Все обо мне») | Сохраняем свое  здоровье | 2.1.3.1 следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами;  2.1.3.2. следовать правилам нетикета при работе в сети Интернет;  2.3.1.1 использовать браузер для поиска информации на заданную тему | 1 |  |  |
| 2 | Сохраняем свое здоровье | 2.3.1.1 использовать браузер для поиска информации на заданную тему; | 1 |  |  |
| 3-4 | Файлы и папки | 2.1.2.1 объяснять назначение файла, папки и ярлыка  2.1.2.2 создавать, копировать, перемещать и удалять файлы и папки;   2.1.2.3 использовать контекстное меню в своей работе | 2 |  |  |
| 5-6 | Раздел 2. Творчество и компьютер  (Сквозная тема:  «Моя семья  и друзья») | Продолжаем  разрабатывать  программы | 2.4.1.1 разработать алгоритм ветвления в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)) по заданному сценарию | 2 |  |  |
| 7 | Исполнение          алгоритма | 2.4.1.2 реализовать заданный в словесной форме алгоритм | 1 |  |  |
| 8 | Создание собственного персонажа | 2.4.2.1 создавать персонаж во встроенном графическом редакторе игровой среды программирования (Scratch ( скретч)) для проекта; 2.2.2.1 копировать и отражать фигуру персонажа во встроенном графическом редакторе игровой среды программирования (Scratch (скретч)) для проекта; 2.2.2.2 редактировать фигуру персонажа ( обрезка, поворот, изменение размера) во встроенном графическом редакторе игровой среды программирования (Scratch (скретч)) для проекта | 1 |  |  |
| **2 четверть** | | | | | | |
| 9-10 | Раздел 3 – Мультимедиа и текст (сквозная тема: "Мой родной край ", "Времена года") | Знакомство  с клавиатурой | 2.2.4.1 знает наименование клавиш и использует их | 2 |  |  |
| 11 | Работа с текстом | 2.2.1.1 редактировать текст в блоках игровой среды программирования (Scratch ( скретч)) | 1 |  |  |
| 12 | Управление персонажем с клавиатуры | 2.4.2.2 организовать управление спрайтом с клавиатуры в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)) | 1 |  |  |
| 13 | Диалог между персонажами | 2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами в игровой среде программирования (Scratch (скретч)) | 1 |  |  |
| 14 | Запись и воспроизведение звука. Редактирование звука | 2.2.4.2 редактировать звуковые файлы в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)) | 1 |  |  |
| 15-16 | Создание мультфильма | 2.4.2.1 создать персонаж во встроенном графическом редакторе игровой среды программирования (Scratch ( скретч)) для проекта; 2.4.1.1 разработать алгоритм ветвления в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)) по заданному сценарию; 2.4.2.2 организовать управление спрайтом с клавиатуры в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)); 2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами в игровой среде программирования (Scratch (скретч)); 2.2.4.2 редактировать звуковые файлы в игровой среде программирования (Scratch ( скретч)) | 2 |  |  |
| **3 четверть** | | | | | | |
| 17-18 | Раздел 4– Роботы в нашей жизни (сквозная тема: "Традиции и фольклор", "В здоровом теле-здоровый дух") | Первое знакомство с роботом | 2.5.1.1 объяснять понятие Робот;  2.5.1.2 описывать основные элементы базовой модели образовательного робота | 2 |  |  |
| 19-20 | Программа для робота | 2.5.2.3. загружать и запускать программу для робота | 2 |  |  |
| 21-22 | Движение робота | 2.5.2.1 организовать движение робота с заданной скоростью вперед;  2.5.2.2 организовать движение робота с заданной скоростью назад; | 2 |  |  |
| 23-24 | Выход из лабиринта | 2.5.2.4 организовать движение робота на заданное количество оборотов колеса | 2 |  |  |
| 25-26 | Датчик касания | 2.5.3.1 использовать датчик касания | 2 |  |  |
| 27 | Звук для робота | 22.5.1.1 объяснять понятие Робот   2.5.1.2 описывать основные элементы базовой модели образовательного робота | 1 |  |  |
|  | 4 четверть | | | | | |
| 28 | Раздел 5 – Робототехника: проект "Робот в движении" (сквозная тема: "Мир природы"", "Чудеса вокруг нас") | Что такое проект? | 2.2.1.2 использовать текстовый редактор для записи своих идей; | 1 |  |  |
| 29 | Идея для проекта | 2.3.2.1 осуществлять обмен данными между приложениями | 1 |  |  |
| 30-31 | Алгоритм для проекта | 2.4.1.3 составлять алгоритм решения поставленной задачи | 2 |  |  |
| 32-33 | Создание "Робот в движении" | 2.5.2.1 организовать движение робота с заданной скоростью вперед;  2.5.2.2 организовать движение робота с заданной скоростью назад;  2.5.2.4 организовать движение робота на заданное количество оборотов колеса;  2.2.4.4 использовать звук при разработке программы для робота;   2.5.2.3 загружать и запускать программу для робота  2.5.3.1 использовать датчик касания; | 2 |  |  |
| 34 | Защита проекта | 2.5.1.3 представлять созданного робота аудитории | 1 |  |  |