



«Утверждаю»  
Директор школы  
Есалин А.С.

2022 г.

«Согласовано»  
Заместитель директора УР  
Зулжакова Б.Т.  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 г.

Рассмотрено на заседании МО  
Протокол № 1 от 16.09.2022  
Руководитель МО *Калимулдин*

Типовая учебная программа, утвержденная Приказом Министерства образования и науки Республики Казахстан от 3 апреля 2013 г. №115 (с изменениями и дополнениями от 16 сентября 2022 года №399)

Календарно-тематическое планирование по информатике  
на Бакиткерей Аслана

Класс: 2 «Б»  
Учитель: Рябоконь Ольга Владимировна

2022-2023 учебный год.

## Пояснительная записка

Календарно-тематическое планирование составлено на основе следующих нормативных документов: «Об утверждении государственных общеобразовательных стандартов дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования» (приказ Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348); «Об утверждении типовых учебных планов начального, основного среднего, общего среднего образования Республики Казахстан» (приказ МОН РК от 8 ноября 2012 года № 500); «Об утверждении типовых учебных программ по общеобразовательным предметам, курсам по выбору и факультативам для общеобразовательных организаций» (приказ МОН РК от 3 апреля 2013 года № 115); «Об утверждении Типовых правил проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся» (приказ МОН РК от 18 марта 2008 года № 125); «Об утверждении перечня учебников, учебно-методических комплексов, пособий и другой дополнительной литературы, в том числе на электронных носителях» (приказ МОН РК от 10 июня 2021 года № 286); «О внесении изменений и дополнений в некоторые приказы МОН РК» (приказ МОН РК от 26 июля 2019 года № 334, приложение 4); «Об утверждении Перечня документов, обязательных для ведения педагогами организаций среднего, технического и профессионального, послесреднего образования, и их формы» (приказ МОН РК от 6 апреля 2020 года № 130); «О внесении изменения в приказ МОН РК от 20 марта 2015 года № 137 «Об утверждении Правил организации учебного процесса по дистанционным образовательным технологиям» (приказ МОН РК от 28 августа 2020 года № 374); Инструктивно-методического письма «Об особенностях организации образовательного процесса в общеобразовательных школах РК в 2022-2023 учебном году»;

**Цель обучения:** обеспечение обучающихся базовыми знаниями, умениями и навыками по вопросам устройства компьютера, представления и обработки информации, работы в сети Интернет, вычислительного мышления, робототехники для эффективного использования современных информационных технологий на практике.

### Задачи обучения:

- 1) предоставить обучающимся первоначальные сведения о компьютере, современных цифровых устройствах и их роли в жизни общества;
- 2) формировать у обучающихся навыки вычислительного мышления, сборки и программирования роботов, поиска, сбора, обработки, хранения и передачи информации в различных формах с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- 3) способствовать формированию навыков обучающихся представлять свои идеи, используя различные прикладные программы;
- 4) способствовать использованию информациино-коммуникационных технологий для общения, обмена информацией и сотрудничества;
- 5) прививать обучающимся правила безопасной работы с компьютером и уважение авторских прав.

По учебному предмету «Цифровая грамотность» суммативное оценивание по разделам и по четвертям не проводится. В конце полугодия ставится «зачет» «не зачет». При выполнении обучающимися практических заданий ставится «зачет».

**Учебник:** Цифровая грамотность 2 класс Учебник Кадиркулов Р. А., Нурмуханбетова Г. К., Гаипбаева У. А. 2022, Издательство Алматыкітап



Календарно-тематическое планирование 2022-2023 учебный год

Цифровая грамотность, 2 класс  
В неделю: 1 час, всего: 36 часов

№	Название раздела	Тема урока	Цели обучения	Кол-во часов	Сроки	Примечание
<b>I четверть 8 часов</b>						
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 и в сети Интернет;	1	02.09	
2			2.1.1.1 отличать устройства ввода и вывода	1	09.09	
3		Использование браузера для поиска информации Файлы и папки	2.3.1.1 использовать браузер для поиска информации на заданную тему; 2.1.2.1 объяснять понятия файла и папки; 2.1.2.2 создавать, копировать, перемещать и удалять файлы и папки;	1	16.09	
4		Работа с файлами и папками	2.1.2.2 создавать, копировать, перемещать и удалять файлы и папки; 2.1.2.3 использовать контекстное меню в своей работе	1	23.09	
5	Раздел 2 – Творчество и компьютер (сквозная тема: «Моя семья и друзья»)	Продолжаем разрабатывать программы	2.4.1.1 реализовывать алгоритм ветвления	1	30.09	
6			Исполнение алгоритма	2.4.1.2 реализовывать заданный в словесной форме алгоритм	1	7.10
7		Создание собственного персонажа	2.4.2.1 создавать персонаж во встроенном графическом редакторе игровой среды программирования;	1	14.10	
8-9		Редактирование рисунка	2.2.2.1 копировать и отражать фрагмент рисунка; 2.2.2.2 редактировать рисунок (обрезка, поворот, изменение размера)	1	21.10 28.10	

II четверть 8 часов

10	Раздел 3 – Слово за слово (сквозная тема: «Моя школа», «Мой родной край»)	Знакомство с клавиатурой	2.4.2.2 организовать управление спрайтом с клавиатуры	1	11.11		
11		Клавиатурный тренажер	2.2.1.1 набирать текст в клавиатурном тренажере	1	18.11		
12		Работа с клавиатурой. Проектная работа	2.2.1.1 набирать текст в клавиатурном тренажере	1	25.11		
13		Работа с текстом	2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами	1	02.12		
14		Работа с текстом	2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами	1	09.12		
15		Проектная работа	2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами	1	16.12	перенос	
16		Создание мультфильма	2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами	1	23.12		
17		Управление спрайтами для создания мультфильма	2.4.1.1 реализовывать алгоритм ветвления; 2.4.2.2 организовать управление спрайтом с клавиатуры; 2.4.2.3 организовать текстовый диалог между персонажами	1	30.12		
18		Создание мультфильма. Проектная работа					

III четверть 10 часов

18	Раздел 4 – Мультимедиа (сквозная тема: «В здоровом теле – здоровый дух!»)	Устройства для записи и воспроизведения звука	2.1.1.1 оглачивать устройства ввода и вывода;	1	13.01		
19		Запись и воспроизведение звука	2.2.4.1 использовать программы для записи и воспроизведения звука	1	20.01		
20		Звуковые эффекты	2.2.4.2 редактировать звуковые файлы	1	27.01		
21	Звуковые эффекты. Проектная работа	2.2.4.2 редактировать звуковые файлы	1	03.02			
22	Редактирование звука	2.2.4.2 редактировать звуковые файлы	1	10.02			
23	Раздел 5 – Робототехника	Движение робота	2.5.2.1 организовать движение робота по заданному в словесной форме алгоритму	1	17.02		



24	ка: датчики (связанная тема: «Традиции и фольклор»)	Запуск программы для робота	2.5.3.1 использовать датчик касания	1	24.02		
25		Запуск программы для робота. Проектная работа	2.5.3.1 использовать датчик касания	1	03.03		
26		Звук для робота	2.5.1.1 загружать аудиофайл для робота	1	10.03		
27		Звук для робота. Проектная работа	2.5.1.1 загружать аудиофайл для робота	1	17.03		
28	Раздел 6 – Робототехника: проект «Танцующий робот» (связанная тема: «Окружающая среда», «Путешествие»)	Идея для проекта	2.2.1.2 записывать свои идеи в текстовом редакторе; 2.3.2.1 осуществлять обмен данными между приложениями	1	31.03		
29		Знакомство с текстовым редактором	2.2.1.2 записывать свои идеи в текстовом редакторе; 2.3.2.1 осуществлять обмен данными между приложениями	1	07.04		
30		Запись своих идей в текстовом редакторе	2.2.1.2 записывать свои идеи в текстовом редакторе; 2.3.2.1 осуществлять обмен данными между приложениями	1	14.04		
31		Идея для проекта. Проектная работа	2.2.1.2 записывать свои идеи в текстовом редакторе; 2.3.2.1 осуществлять обмен данными между приложениями	1	21.04		
32		Алгоритм для проекта	2.4.1.3 составлять алгоритм решения задачи	1	28.04		
33		Создание «Танцующего робота»	2.4.1.1 реализовывать алгоритм ветвления; 2.5.3.1 использовать датчик касания;	1	05.05		
34		Аудиофайл для робота	2.5.1.1 загружать аудиофайл для робота; 2.5.1.2 использовать звук при разработке программы для робота;	1	12.05		
35		Создание «Танцующего робота». Проектная работа	2.4.1.1 реализовывать алгоритм ветвления; 2.5.3.1 использовать датчик касания;	1	19.05		
36		Проектная работа	2.4.1.2 реализовать заданный в словесной форме алгоритм; 2.5.2.1 организовать движение робота по заданному в словесной форме алгоритму;	1	26.05		