

**Пояснительная записка
к календарно-тематическому планированию уроков
по предмету «Цифровая грамотность», «Тифология»**

Учебная программа по предмету "Цифровая грамотность" разработана в соответствии с Государственными общеобразовательными стандартами дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего общего образования, утвержденных Приказом Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348 "Об утверждении государственных профессиональных стандартов дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального послесреднего образования" (зарегистрирован в Реестре государственной регистрации нормативных правовых актов под № 29031).

Целью изучения предмета "Цифровая грамотность" является 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.

3. Задачи программы:

- 1) предоставлять 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 информационно-коммуникационных технологий для общения, обмена информацией и сотрудничества;
 - 5) прививать обучающимся правила безопасной работы с компьютером и уважение авторских прав.
- Базовое содержание учебного предмета "Цифровая грамотность" для 1 класса:
- 1) "Информационный этикет: Сохраняем свое здоровье: Информация вокруг нас: Информация и компьютер: Безопасность при работе в сети Интернет.
 - 2) "Мой первый рисунок": Фигуры; Действия с фигурами.
 - 3) "Алгоритмы в нашей жизни": Алгоритмы в нашей жизни.
 - 4) "Программирование": Знакомство с Scratch: Моя первая программа.

Учебник «Информационно-коммуникационные технологии»:

1 класс: Сагимбаева А.Е., Ермухамбетова М.А. Бидайбеков Е.Ы. «Алматықтан баспасы», 2021 год

Календарно-тематическое планирование

Цифровая грамотность

дисциплина

1

класс

Итого 16 часов, в неделю 0.5 часов

№ п/п	Раздел/сквозная тема	Тема урока	Цели урока	Цели, которые сможет освоить учащийся	Кол-во часов	Сроки	Результат на конец полугодия (+,-); комментарий	Примечание														
1	Раздел 1. Информационный этикет Сквозная тема: «Путешествие»	Сохраняем свое здоровье	1.1.3.1 соблюдать правила поведения во время работы за компьютером для сохранения своего здоровья; 1.1.1.2 называть основные устройства компьютера	+	1	11.01	оценил															
2									Информация вокруг нас	1.1.2.1 определять виды информации по способу восприятия	+	1	18.01	оценил								
3									Информация и компьютер	1.1.3.1 различать виды информации по форме представления;	+	1	25.01	оценил и оценил								
4									Безопасность при работе в сети Интернет	1.1.4.1 приводить примеры использования сети Интернет в жизни человека; 1.1.4.3 определять опасности передачи личной информации при общении в сети Интернет	+	1	01.02	оценил								
5									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	15.02	оценил							
6																	1.2.1.3 выбирать цвет фона на палитре для создания изображения; 1.2.1.5 изменять заливку фигуры при ее создании	+	1	22.02	оценил	
7																		+	1	29.02	оценил	

9	Действия с фигурами	1.2.2.2 использовать инструменты: Копировать, Вырезать, Вставить при создании изображения; 1.2.2.4 использовать инструмент Заливка цветом для создания изображения	+	1	07.03	исполнено	08.01.2	
4 четверть								
10			+	1	04.04	сделано		
11-	Раздел 3 – Алгоритмы в нашей жизни	1.3.1.1 объяснить понятия алгоритм, действие и команда; 1.3.1.3 привести примеры применения различных видов алгоритмов в жизни	+	1	11.04			
12-13	Раздел 4 – Программирование	1.4.1.1 выбрать Спрайт из библиотеки для фигуры персонажа;	+	2	18.04-25.04			
14	Программирование	1.4.1.2 выбрать фон из библиотеки для сцены	+	1	02.05			
15	Описание программы	1.4.2.1 реализовать алгоритм по готовому сценарию в игровой среде программирования (Scratch (скречу));	+	1	16.05			
16		1.4.2.2. разрабатывать линейный алгоритм в игровой среде программирования (Scratch (скречу)) по условию задачи;	+	1	23.05			
					Всего:	19 часов		