|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Учебная неделя**  **№ п/п** | **Тема урока** | **Характеристика деятельности учащихся** | **Формирование УУД** |
| 1 неделя | 1. Раскрась как хочешь | Работать по правилам игры: выполнять, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, искать информацию для решения задачи (на листах определений). | **1.**Коммуникативные:  сотрудничать с одноклассниками при выполнении учебной задачи.  **2**.Познавательные:  находить информацию (текстовую, графическую, изобразительную) в учебнике, анализировать ее содержание. Анализ, синтез, выбор оснований для сравнения.  **3**.Регулятивные:  оценивать результаты выполненного задания: «Проверь себя».  Самооценка  **4.** Личностные. Формирование основ личностно-этической ориентации. |
| 2 неделя | 2. Правило раскрашивания | Раскрашивать картинки и фигурки в отсутствии ограничений и по правилу раскрашивания.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах. | **1 2 3 4** |
| 3 неделя | 3. Проект «Моё имя» | Понимать и принимать задачу, видеть её практическую ценность (развитие мотивов учебной деятельности).  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* изготавливать с помощью компьютерного ресурса нагрудную карточку (бедж). | 1 2 4 |
| 4 неделя | 4. Цвет | Работать по правилам игры. Раскрашивать фигурки и области фиксированным цветом.  Выбирать произвольно цвета для раскрашивания в рамках фиксированного набора. | 2 4 |
| 5 неделя | 5. Области | Работать по правилам игры. Раскрашивать фигурки и области фиксированным цветом.  Выбирать произвольно цвета для раскрашивания в рамках фиксированного набора. | 2 4 |
| 6 неделя | 6. Соединяем линией | Сравнивать фигурки по различным признакам. Работать по правилам игры. Выполнять действия «соедини», «обведи» в соответствии с правилами игры. | 2 4 |
| 7 неделя | 7. Одинаковые (такая же) Разные. | Выполнять действия «соедини», «обведи» в соответствии с правилами игры. Соединять две одинаковые фигурки. Обводить (выделять) две или несколько одинаковых фигурок. Раскрашивать области фигурок. | 2 4 |
| 8 неделя | 8. Обводим | *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «карандаш» для выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах. | 1 2 4 |
| 9 неделя | 9. Бусины. | Осуществлять сравнение и классификацию по форме и цвету бусин. Выделять бусину из набора по описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин. | 2 4 |
| 10 неделя | 10. Одинаковые и разные бусины. | Осуществлять сравнение и классификацию по форме и цвету бусин. Выделять бусину из набора по описанию. Раскрашивать (достраивать) бусину по описанию. Выделять из набора две или несколько одинаковых бусин. | 2 4 |
| 11 неделя | 11. Проект «Разделяй и властвуй», 1 часть | Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог и др. Находить две одинаковые фигурки в большом наборе хорошо различимых фигурок. Применять общие информационные методы для решения задачи (использовать метод разбиения задачи на подзадачи). | 1 2 3 4 |
| 12 неделя | 12. Вырезаем и наклеиваем в окно. | Работать по правилам игры. Выполнять действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне» в соответствии с правилами игры. | 2 4 3 |
| 13 неделя | 13. Сравниваем фигурки наложением. | Сравнивать фигурки наложением. Вырезать и наклеивать в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисовать (строить) в окне бусину по описанию.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах. | 2 3 4 |
| 14 неделя | 14. Рисуем в окне. | *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах. | 2 3 4 |
| 15 неделя | 15. Все, каждый. | Работать по правилам. Выполнять действие «пометь галочкой» в соответствии с правилами игры. Выделять все объекты (фигурки, бусины) удовлетворяющие условию обводкой или галочкой. | 2 4 |
| 16 неделя | 16. Помечаем галочкой. | Выполнять действие «пометь галочкой» в соответствии с правилами игры. | 2 3 4 |
| 17 неделя | 17. Контрольная работа 1. |  | 1 2 3 |
| 18 неделя | 18. Выравнивание, решение дополнительных и трудных задач. | Применять общие информационные методы для решения задачи (проводить полный перебор объектов | 2 3 4 |
| 19 неделя | 19. Проект «Фантастический зверь». | Осваивать способы решения задач творческого характера (построение объекта из готовых частей). Работать в компьютерной адаптированной среде: собирать с помощью инструмента «лапка» изображение фантастического животного, выбирать для своего животного фон и звук. | 2 3 4 |
| 20 неделя | 20. Русские буквы и цифры. | Осваивать знаковую систему родного языка. Выделять русские буквы и цифры из набора букв и знаков. Выделять одинаковые буквы и цифры.  *Работать в компьютерной адаптированной среде:* использовать инструмент «текст» в компьютерных задачах | 1 2 4 |
| 21 неделя | 21. Цепочка: бусины в цепочке. | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек. | 2 4 |
| 22 неделя | 22. Цепочка: следующий и предыдущий. | . Выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, содержащему понятия: связанные с общим порядком элементов в цепочке, «следующий/предыдущий», «раньше/позже». | 1 3 |
| 23 неделя | 23. Проект «Вырезаем бусины» | Изготавливать телесную модель цепочки бусин – картонные бусины и нить (ось цепочки).  Нанизывать телесные цепочки бусин по описанию. | 1 2 3 4 |
| 24 неделя | 24. Раньше, позже. | Изготавливать телесную модель цепочки бусин – картонные бусины и нить (ось цепочки).  Нанизывать телесные цепочки бусин по описанию. | 2 4 |
| 25неделя | 25. Числовой ряд. Числовая линейка. | Строить и достраивать числовую линейку. | 1 3 |
| 26 неделя | 26. Одинаковые и разные цепочки. | Выделять из набора две или несколько одинаковых цепочек. Достраивать цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными). | 2 4 |
| 27 неделя | 27. Проект «Записная книжка». | Представлять информацию в виде базы данных, обмениваться информацией при помощи компьютерного ресурса. Работать в компьютерной адаптированной среде: изготовление при помощи компьютерного ресурса базы данных об учениках класса, изготовление бумажной записной книжки. | 1 2 3 4 |
| 28 неделя | 28. Мешок. Пустой мешок. Есть, нет. | Знакомиться с важнейшими информационными понятиями, строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде мешков и таблиц. Выделять, достраивать и строить мешок по описанию, содержащему понятия: есть, нет, всего, в том числе пустой мешок. | 1 2 3 |
| 29 неделя | 29. Одинаковые и разные мешки. | Выделять в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки. Заполнять одномерную таблицу для данного мешка. | 1 2 3 |
| 30 неделя | 30. Таблица для мешка (одномерная). | Строить мешок по его одномерной таблице. | 2 3 |
| 31 неделя | 31. Решение задач. | *Работать в компьютерной адаптированной среде:* собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах. | 1 2 4 |
| 32 неделя | 32. Контрольная работа 2. | *Работать в компьютерной адаптированной среде:* собирать мешок с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах. | 1 2 3 |
| 33 неделя | 33. Выравнивание, решение необязательных и трудных задач. | Обрабатывать и анализировать информацию. Искать графическую и текстовую информацию в рамках одной задачи. Сопоставлять описание объекта и его изображение. | 1 2 3 4 |
| 34 неделя | 34. Решение проектных задач. | Обрабатывать и анализировать информацию. Искать графическую и текстовую информацию в рамках одной задачи. Сопоставлять описание объекта и его изображение. | 1 2 3 4 |