

**НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА**  
**«ОСНОВИ ІНФОРМАТИКИ»**  
для **5-10** класів для дітей з інтелектуальними порушеннями  
помірного та важкого ступенів

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України*

**2020**

**ББК 74.3**  
**П78**

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України  
(Лист МОН від 25.08.2020 №1/9-469)*

**Автори-упорядники:**

**Литвин І.М.**, кандидат педагогічних наук, завідувач ресурсного центру підтримки інклюзивної освіти КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради»;

**Хронік Т.Є.**, директор Комунального закладу «Корсунь-Шевченківський багатопрофільний навчально-реабілітаційний центр «Надія» Черкаської обласної ради»;

**Томіленко О.В.**, вчитель-дефектолог Комунального закладу «Корсунь-Шевченківський багатопрофільний навчально-реабілітаційний центр «Надія» Черкаської обласної ради».

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Оновлення змісту вивчення навчального предмету «Основи інформатики» у спеціальних закладах загальної середньої освіти для дітей з порушеннями інтелектуального розвитку помірного та важкого ступеня пов'язано зі змінами стратегічних напрямків освіти - орієнтація на діяльнісний підхід та формування в учнів важливих життєвих компетенцій. Лише з поширенням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) навчання може мати форми особистісно-орієнтованого, гнучкого динамічного процесу. Розповсюдження нових цифрових медіа й навчальних середовищ обумовлюють зростаючу важливість ІКТ-компетентностей, які сьогодні майже всюди визнаються одними з ключових в системі освіти.

Головна **мета** навчального предмету «Основи інформатики» у відповідності з вимогами Державного стандарту навчання дітей з особливими освітніми потребами - ознайомлення учнів з інформаційно-комунікаційними технологіями та формування у дітей ключових компетентностей для реалізації їх творчого потенціалу і соціалізації в суспільстві.

Зміст навчального предмету «Основи інформатики» у спеціальних закладах загальної середньої освіти для дітей з порушеннями інтелектуального розвитку помірного та важкого ступеня являє собою узагальнений і скорочений виклад основ інформаційно-комунікаційних технологій, адаптованим до можливостей і особливостей дітей.

*Основними завданнями* навчального предмета є формування в дітей з порушеннями інтелектуального розвитку помірного та важкого ступеня:

- початкових навичок використовувати інформаційно-комунікаційні технології;
- початкових навичок роботи з різними пристроями для вивчення інших предметів, а також для розв'язування практичних соціальних, комунікативних завдань;
- початкових уявлень про інформацію, її властивості, особливості опрацювання, передавання та зберігання;
- початкових навичок використовувати інформацію з навчальною метою;
- алгоритмічного, логічного та критичного мислення.

Вивчення навчального предмета «Основи інформатики» сприяє формуванню і розвитку у дітей з порушеннями інтелектуального розвитку помірного та важкого ступеня *ключових компетентностей*, серед яких можна виділити предметну ІКТ-компетентність, міжпредметні, комунікативні та соціальні компетентності.

ІКТ-компетентність, як предметна, передбачає впевнене критичне та безпечне використання ІКТ-засобів у навчанні й повсякденному житті.

У контексті навчання дітей з особливими освітніми потребами предметна ІКТ-компетентність розглядається як здатність учня сприймати, обмінюватись та використовувати інформацію в конкретній життєвій або навчальній ситуації.

Предметна ІКТ-компетентність учнів виявляється у таких ознаках:

- усвідомлювати власні інформаційні потреби;
- виявляти джерела інформації та здійснювати результативний пошук;
- здійснювати аналіз й оцінку якості інформації;
- організовувати та структурувати інформацію;
- ефективно використовувати інформацію;
- створювати й обмінюватись новими знаннями.

Діяльнісний вимір предметної ІКТ-компетентності пов'язаний з такими вміннями у дітей з порушеннями інтелектуального розвитку помірного та тяжкого ступеня:

***технологічними:***

- сприймати інформацію від вчителя/вчительки, з підручників, електронних джерел; обмінюватися інформацією в спілкуванні між собою;
- отримати початкові навички використання різноманітних засобів інформаційних технологій для вирішення навчальних завдань;
- сприймати та представляти інформацію у вигляді тексту: читати та змінювати тексти, визначати ключові слова в тексті, створювати та опрацьовувати текст;
- сприймати різноманіття графічних даних: зображення, фото, піктограми, карти, схеми, діаграми;
- створювати власні зображення у вигляді малюнків та творчо опрацьовувати готові зображення;
- презентувати інформацію у вигляді слайдів.

***Телекомунікаційними:***

- усвідомлювати свої інформаційні потреби та прагнути до їх задоволення через пошук;
- виражати свою індивідуальність у процесі створення та публікації інформаційних продуктів.

***Алгоритмічними та логічними:***

- формулювати команди для виконавця, складати алгоритми за зразком, шукати помилки в послідовності команд, аналізувати зміст завдань на складання алгоритму для виконавців;

- розрізняти алгоритмічні структури: слідування, цикли, розгалуження;
- виконувати алгоритми у визначеному середовищі.

Навчальна програма для дітей 5-10 класів з порушенням інтелектуального розвитку помірного та важкого ступенів «Основи інформатики» розроблена на основі Типової освітньої програми спеціальних закладів загальної середньої освіти II ступеня для дітей з особливими освітніми потребами (наказ Міністерства освіти і науки України від 10.06.2019 № 808, таблиця 19.1).

Уроки «Основи інформатики» згідно навчального плану проводяться 1 раз на тиждень (35 годин на рік).

Програма складається з наступних розділів: зміст навчального матеріалу, кількість відведених годин на вивчення, навчальні досягнення учнів та спрямованість корекційно-розвиткової роботи.

Програма побудована лінійно-концентрично. Зміст понять поступово розширюється і доповнюється. Концентричність передбачає повернення до подання та опрацювання тем у кожному класі. Лінійність має за мету ознайомити учнівство з деякими простими середовищами, що забезпечують навчальну необхідність за змістом програм. Поняття інформації, її властивостей, форм подання та використання у навчальному процесі розширюється і доповнюється на кожному етапі навчання. Таким чином забезпечується поступове нарощування складності матеріалу, його актуалізація, повторення, закріплення, що сприяє формуванню ключових та предметної компетентностей і способів діяльності на вищому рівні узагальнення.

Програмою встановлена послідовність тем предмета, яка дозволяє при вивченні кожного з розділів використовувати знання і вміння, набуті під час вивчення попередніх розділів. Учитель може змінювати порядок вивчення тем та самостійно визначає обсяг (кількість годин) на вивчення кожної теми курсу, а також на повторення, узагальнення та систематизацію під час вивчення кожної теми, вибудовуючи найбільш доречну для конкретного класу траєкторію навчання.

На початковому етапі програмою передбачається ознайомлення учнів з різноманітним *засобів інформаційно-комунікаційних технологій* для сприймання, створення, опрацювання та обміну інформацією, учні практично знайомляться з різноманітним засобів комп'ютерної техніки: портативними та стаціонарними комп'ютерами, мобільними пристроями, що наявні у школі та вдома, поглиблюють знання про їх різноманіття й призначення та

вдосконалюють навички їх використання, розширюють уявлення про застосування їх для зберігання, опрацювання та передавання інформації.

За допомогою підібраних учителем/учителькою вправ учні опановують навичками впевненої роботи маніпуляторами (миша або тачскрин, тачпад), вчать використовувати клавіатуру в середовищах, необхідних для навчання з усіх інших предметів. Систематичну роботу з формування навичок роботи з клавіатурою слід передбачити на кожному уроці інформатики, підбираючи для цієї мети ігри, вправи з дотриманням дидактичних принципів наступності, послідовності.

Розкриття тем програми про *інформацію*, її властивостей та дій з інформацією базується на розумінні дитиною поняття «інформація». Учні мають вміти наводити приклади інформації, властивостей інформації, форм подання та дій з інформацією з повсякденного застосування.

Під час ознайомлення учнівства з властивостями, видами інформації, діями з нею спочатку пропонується розглянути ті, що зустрічаються у житті людини, а потім називати й такі, що відбуваються з використанням засобів інформаційних технологій.

Програмою передбачено сформувати в учнів уявлення про те, що людина в житті постійно зустрічається з інформацією, працює з нею та може використовувати при цьому сучасні засоби ІТ з умінням захистити свій інформаційний простір.

Демонстрація переваг використання засобів ІТ для опрацювання різної інформації у навчальних ситуаціях сприятиме формуванню цілісної картини навколишнього світу.

Вивчення змісту програми про *використання інформаційних технологій* починається з прикладів використання різноманітних засобів ІТ для навчання з інших предметів, як наприклад, перегляд навчальних відео, картин художників, слухання музичних творів, читання художніх творів, вдосконалення навичок усного рахунку в математичних тренажерах.

Практичні дії зі створення учнями власних продуктів починається під час ознайомлення з середовищами для створення та змінювання зображень. Під час практичних занять у графічних та текстових редакторах, редакторах презентацій, (як і спеціального програмного забезпечення, інстальованого на комп'ютер, так і в онлайн середовищах Інтернету), формуються навички створювати та змінювати зображення, тексти, презентації для навчання.

Передбачається, що учні матимуть вибір у визначенні зручних саме для їх віку середовищ обробки зображень, текстів, презентацій з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом.

У ході реалізації цієї змістової лінії учні навчаться змінювати та створювати найпростіші зображення, презентації, текстові документи; працювати зі схемами, діаграмами, картами; перетворювати інформацію з однієї форми подання в іншу (текстову, графічну, числову, звукову).

*Комунікаційні технології* опановуються учнями у процесі практичного ознайомлення з мережею Інтернет та практичним використанням упродовж усіх тем вивчення навчального предмету. Основну увагу приділено опануванню початковими практичними навичками використання мережі Інтернет для перегляду, сприймання та пошуку інформації у вигляді тексту, зображень, відео. На основі початкових кроків роботи в браузері пропонується ознайомити учнів зі складовими частинами вікна програми, поняттям «папка», як середовище зберігання закладок.

Для формування міжпредметних компетенцій в навчальному предметі програмою передбачено вивчення питань, пов'язаних з алгоритмами та їх виконавцями. У результаті ознайомлення з ними учні повинні розуміти поняття виконавця, його середовища, команди, системи команд виконавця алгоритму, отримати перші уявлення про основні алгоритмічні структури, зокрема, слідування, розгалуження та повторення, навчитися виконувати готові алгоритми, а також складати прості алгоритми для виконавців, які працюють у певному зрозумілому для відповідної вікової категорії середовищі, використовуючи просту систему їхніх команд. Головною метою вивчення алгоритмів є вміння розв'язувати значущі для учнівства задачі з їх повсякденного життя, застосовуючи алгоритмічний підхід: уміння планувати послідовність дій для досягнення мети, передбачати можливі наслідки.

У програмі передбачено під час вивчення кожної теми використовувати матеріали інших навчальних предметів, постійно здійснювати підтримку вивчення цих предметів. Доцільно організовувати навчання у захищених закритих середовищах з можливістю учнів співпрацювати між собою для розвитку як ІКТ, так і комунікативних та соціальних компетенцій; навчальні завдання створювати й з метою розвитку логічного та критичного мислення, пам'яті, просторової та творчої уяви учнівства.

<b>5-й клас</b> <b>(35 год./1год. на тиждень)</b>				
№ з\п	К-сть год.	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Спрямованість корекційно-розвиткова роботи
1	1	<b>Безпека життєдіяльності при роботі на комп'ютері</b> Правила поведінки в комп'ютерному класі. Безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Загальні санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.	<b>Учень/учениця:</b> - <i>знає</i> правила поведінки в комп'ютерному класі; - <i>знає</i> правила безпеки життєдіяльності при роботі на комп'ютері; - <i>виконує</i> під керівництвом вчителя санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.	Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль в навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.
2	6	<b>Інформація. Дії з інформацією</b> Поняття про інформацію. Сприймання людиною інформації. Властивості інформації. Види інформації за способом сприймання: зорова, слухова, нюхова, смакова, дотикова. Пристрої для роботи з інформацією.	<b>Учень/учениця:</b> - <i>має уявлення</i> про інформацію; - <i>розуміє</i> за допомогою яких органів чуття людина сприймає інформацію; - під керівництвом вчителя <i>дотримується</i> правил безпечного користування пристроями у кабінеті інформатики; - <i>розпізнає</i> за допомогою вчителя	Розвивати спостережливість, увагу, пам'ять, просторове мислення, пізнавальну активність. Формувати в учнів розуміння про сфери застосування сучасних комп'ютерів та їх можливості. Розвивати світогляд. Розвивати пізнавальний інтерес.



			сучасні пристрої для роботи з інформацією.	
3	10	<p><b>Комп'ютери та інші пристрої</b> Комп'ютер та інші пристрої для роботи з інформацією. Увімкнення та вимкнення комп'ютера та інших пристроїв. Робочий стіл. Значки робочого столу. Використання миші та інших маніпуляторів для вибору та переміщення об'єктів. Клавіатура. Уведення окремих символів. Зміна мовних режимів. <b>Комп'ютерний практикум:</b> <i>«Ігри, ігрові завдання з використанням маніпулятора «миша».</i></p>	<p><b>Учень/учениця:</b> - має уявлення про різноманіття сучасних пристроїв для роботи з інформацією; - <i>уміє</i> з допомогою вчителя увімкнути та вимкнути комп'ютер та інші пристрої (за умови їх використання); - <i>уміє</i> з допомогою вчителя знаходити необхідні для роботи значки на <i>робочому столі</i> та <i>розпочинає</i> роботу в програмах; - <i>уміє</i> з допомогою вчителя використовувати маніпулятори для вибору та переміщення об'єктів; - <i>уміє</i> з допомогою вчителя змінити мовні режими на клавіатурі та ввести окремі символи.</p>	<p>Розвивати логічне та евристичне мислення. Збагачувати активний та пасивний словник. Розвивати аналізатори (кінестетичний, слуховий, зоровий). Формувати лексичний запас з інформатики.</p>
4	5	<p><b>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером</b> Комп'ютерні ігри (навчальні, логічні, розвиваючі, ігри на</p>	<p><b>Учень/учениця:</b> - має уявлення про ігрові цілі; - під керівництвом вчителя <b>розуміє</b> правила і прийоми гри;</p>	<p>Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук. Розвиток орієнтації у просторі.</p>

		кмітливості, на орієнтування на площині екрану), тренажери.	- <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися меню гри.	Формування навички уважно слухати і сприймати інструкцію вчителя;
--	--	---	---	---

<b>6-й клас</b> <b>(35 год. / 1год. на тиждень)</b>				
№ з\ п	К-сть год	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Спрямованість корекційно-розвиткової роботи
1	1	<p><b>Безпека життєдіяльності при роботі на комп'ютері</b> Правила поведінки в комп'ютерному класі. Безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Загальні санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>знає</i> правила поведінки в комп'ютерному класі;</li> <li>- <i>знає</i> правила безпеки життєдіяльності при роботі на комп'ютері;</li> <li>- <i>виконує</i> під керівництвом вчителя санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.</li> </ul>	<p>Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль в навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.</p>
2	10	<p><b>Побудова комп'ютера</b> <b>Монітор.</b> Призначення, принцип роботи. <b>Системний блок.</b> Внутрішні пристрої комп'ютера: процесор, жорсткий диск, пам'ять комп'ютера. <b>Пристрої введення інформації в пам'ять комп'ютера.</b></p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>з допомогою вчителя показує</i> основні складові апаратної частини комп'ютера (монітор, системний блок, маніпулятор «миша» та клавіатура);</li> <li>- <i>має уявлення</i> про внутрішні пристрої ПК;</li> <li>- <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися клавіатурою</li> </ul>	<p>Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій.</p> <p>Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.</p>

		<p><b>Миша.</b> Управління комп'ютером за допомогою «миші». Ліва, права клавіші миші, коліщатко. Вигляд курсора в залежності від завдання. Операції перетягування, виділення та копіювання за допомогою «миші».</p> <p><b>Клавіатура.</b> Положення рук, прив'язка клавіш до пальців. Групи клавіш: алфавітно-цифрові, спеціальні, функціональні. Поетапне засвоєння буквених клавіш. Великі та прописні букви. Комбінації клавіш <b>Shift+</b>. Цифрові клавіші. Знаки та символи: «+»; «-»; «=». Цифро-знаковий ряд клавіш.</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> «Клавіатурний тренажер». Комп'ютерні ігри з використанням «миші», конструктори, тренажери.</p>	<p>комп'ютера та маніпулятором «миша»;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися знайомими алфавітно-цифровими та керуючими клавішами;</li> <li>- <i>переміщує</i> з допомогою вчителя об'єкт та повертає його на місце;</li> <li>- <i>виконує</i> з допомогою вчителя прості тренувальні завдання на клавіатурному тренажері.</li> </ul>	<p>Розвиток пам'яті на основі запам'ятовування апаратної частини комп'ютера (монітор, системний блок, маніпулятор «миша» та клавіатура).</p> <p>Розвивати дрібну моторику (клавіатурні тренажери, розвиваючі ігри).</p>
3	9	<p><b>Інтернет</b> Початкові уявлення про Інтернет.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має загальні уявлення про</i></li> </ul>	<p>Розвивати пізнавальний інтерес, щодо оволодіння засобами і прийомами</p>

		<p>Поняття браузера, як програми для роботи в Інтернеті. Вікно браузера. Кнопки керування вікном. Маніпуляції з вікном. Вкладки браузера. Посилання. Правила безпечної роботи в Інтернеті.</p> <p>Ігри для вдосконалення навичок роботи з маніпуляторами, клавіатурою.</p> <p>Перегляд навчальних відео, картин художників, читання окремих частинок тексту.</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> вдосконалення навичок усного рахунку в математичних тренажерах.</p>	<p>Інтернет;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>уміє</i> з допомогою вчителя розпочати роботу в браузері, додавати вкладки, закривати вкладки, завершувати роботу з браузером; змінити розмір вікна браузера, згорнути, розгорнути вікно;</li> <li>- <i>використовує у своєму мовленні слова браузер, Інтернет, вікно, вкладка, відкрити, закрити браузер.</i></li> </ul>	<p>пошуку інформації в мережі Інтернет та Інтернет-спілкуванні.</p> <p>Підвищувати адаптивні можливості учнів, їх соціальне орієнтування за рахунок додатково набутих навичок і вмінь.</p> <p>Формувати світогляд та стиль життя сучасної людини.</p>
4	9	<p><b>Файли та папки. Вікна та операції над вікнами</b></p> <p>Поняття файлу та папки. Вкладенні папки. Перегляд вмісту папок.</p> <p>Основні об'єкти вікна (рядок заголовка, кнопки керування,</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має уявлення</i> про файли і папки, їх призначення;</li> <li>- <i>уміє</i> з допомогою вчителя відкривати потрібну папку, переглядати її вміст та закривати;</li> </ul>	<p>Формувати вміння виділяти, головне, орієнтуватися в ситуації, вбачати зв'язки і відносини між об'єктами. Корегувати недоліки мислення, мовлення, пам'яті, уваги, сприйняття. Формувати в учнів розуміння того, що: порядок виконання будь-якої</p>

		<p>робоча область). Операції над вікнами. Поняття меню. Контекстне меню. Різні способи запуску програм на виконання. Робота з розвиваючими програмами.</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> виконання операцій з файлами і папками. Розміщення файлів в потрібних папках.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>показує</i> з допомогою вчителя основні об'єкти вікна (рядок заголовка, кнопки керування, робоча область);</li> <li>- <i>має уявлення</i> призначення кнопок керування вікном;</li> <li>- <i>уміє</i> з допомогою вчителя змінювати розміри вікон;</li> <li>- <i>уміє</i> з допомогою вчителя змінювати положення вікон на екрані;</li> <li>- <i>уміє</i> згортати і розгортати вікна.</li> </ul>	<p>роботи визначається планом, спрямованим на досягнення конкретного результату.</p>
5	5	<p><b>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером</b></p> <p>Комп'ютерні ігри (навчальні, логічні, розвиваючі, ігри на кмітливість, на орієнтування на площині екрану), тренажери.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має уявлення</i> про ігрові цілі;</li> <li>- під керівництвом вчителя <i>розуміє</i> правила і прийоми гри;</li> <li>- <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися меню гри.</li> </ul>	<p>Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук.</p> <p>Розвиток орієнтації у просторі.</p> <p>Формування навички уважно слухати і сприймати інструкцію вчителя.</p>

<b>7 клас</b> <b>(35 год./ 1 год. на тиждень )</b>				
№ з\п	К-сть год.	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Спрямованість корекційно-розвиткової роботи
1	1	<p><b>Безпека життєдіяльності при роботі на комп'ютері</b></p> <p>Правила поведінки в комп'ютерному класі. Безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Загальні санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>знає</i> правила поведінки в комп'ютерному класі;</li> <li>- <i>знає</i> правила безпеки життєдіяльності при роботі на комп'ютері;</li> <li>- <i>виконує</i> санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.</li> </ul>	<p>Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль в навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.</p>
2	9	<p><b>Комп'ютерні мережі</b></p> <p>Поняття про комп'ютерну мережу. Поняття про мережу Інтернет. Поняття веб-сторінки, її адреси.</p> <p>Правила пошуку даних в Інтернеті. Збереження даних, знайдених в Інтернеті. Безпечна робота в Інтернеті</p> <p>Пошук зображень, текстів, відео,</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має загальні уявлення</i> про мережі, мережу Інтернет, вікна браузера;</li> <li>- <i>уміє</i> з допомогою вчителя розпочати роботу в браузері та зберегти дані знайдені в інтернеті;</li> <li>- <i>має загальні уявлення</i> як знайти з допомогою вчителя додаткову інформацію по ключовим словам;</li> </ul>	<p>Залучати дітей в процес самостійного пошуку.</p> <p>Розвивати полісенсорне сприймання.</p> <p>Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій.</p> <p>Розвивати дослідницькі вміння, уяву та творчість учнів.</p>

		<p>карт в Інтернеті по ключових словах.</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> «Клавіатурний тренажер». Комп'ютерні ігри.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>знає та дотримується</i> правил безпечної роботи в Інтернеті;</li> <li>- <i>використовує у своєму мовленні</i> слова <i>мережа Інтернет, ключові слова, папка.</i></li> </ul>	<p>Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.</p>
3	10	<p><b>Склад комп'ютера.</b> <b>Основні пристрої ПК.</b> <b>Системний блок:</b> процесор, жорсткий диск, оперативна пам'ять. Пристрої вводу інформації. Монітор. <b>Клавіатура.</b> Розташування клавіш на клавіатурі. Групи клавіш. Букви, знаки, символи, цифри. <b>Робочий стіл</b> та панель завдань. Зміна властивостей Робочого столу і панелі завдань</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> «Клавіатурний тренажер». Маніпулятор Миша. Зміна властивостей робочого столу.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має уявлення</i> про базову конфігурацію ПК;</li> <li>- <i>продовжує з допомогою</i> вчителя <i>знайомитись</i> з групами клавіш на клавіатурі;</li> <li>- <i>удосконалює</i> навички роботи на клавіатурі;</li> <li>- <i>з допомогою вчителя</i> знайомиться з структурою Робочого столу.</li> </ul>	<p>Формування позитивних якостей особистості, складових вихованості. Виховання правил поведінки в сім'ї, школі, громадських місцях тощо. Збагачення, уточнення активного словника лексиною, що позначає моральні категорії.</p>
4	9	<p><b>Графіка</b> Поняття комп'ютерної графіки.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має уявлення</i> про комп'ютерну</li> </ul>	<p>Розвивати вміння керувати об'єктами і процесами.</p>



		<p>Програми для створення за змінювання графічних зображень. Створення зображень. Зображення з геометричних фігур. Змінювання готових зображень. Доповнення зображень підписами у вигляді кількох слів. Пристрої для створення та опрацювання графічних зображень.</p>	<p>графіку та способи її подання; - <i>впізнає</i> значки та назви середовищ для створення та змінювання графічних зображень; - <i>уміє</i> з допомогою вчителя створювати найпростіші зображення та змінювати їх, використовує для цього інструменти графічних редакторів, додавати підписи з одного слова до зображень; - <i>розпізнає</i> з допомогою вчителя пристрої, що використовуються для створення та опрацювання графічних зображень; - <i>використовує</i> у своєму мовленні слова зображення, картина, фото, палітра.</p>	<p>Розвивати творчу направленість в діяльності учнів: від вміння виконувати поставленні завдання за зразком, інструкцією до варіативного виконання завдань, прагнення до самостійності у виконанні завдань.</p>
5	5	<p><b>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером</b> Комп'ютерні ігри (навчальні, логічні, розвиваючі, ігри на кмітливість, на орієнтування на площині екрану), тренажери.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b> - <i>має</i> уявлення про ігрові цілі; - під керівництвом вчителя <i>розуміє</i> правила і прийоми гри; - <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися меню гри.</p>	<p>Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук. Розвиток орієнтації у просторі. Формування навички уважно слухати і сприймати інструкцію вчителя;</p>

<b>8 клас</b> <b>(35 год. / 1 год. на тиждень)</b>				
№ з\ п	К-сть год	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Спрямованість корекційно-розвиткова роботи
1	1	<b>Безпека життєдіяльності при роботі на комп'ютері</b> Правила поведінки в комп'ютерному класі. Безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Загальні санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.	<b>Учень/учениця:</b> - <i>знає</i> правила поведінки в комп'ютерному класі; - <i>знає</i> правила безпеки життєдіяльності при роботі на комп'ютері; - <i>виконує</i> санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.	Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль в навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.
2	9	<b>Графіка</b> Програми та онлайн середовища для роботи з графічними даними. Середовище графічного редактора. Панель інструментів. Палітра кольорів. Колір фігури і колір фону. Створення та змінювання простих зображень. Доповнення малюнка підписом . Створення зображень з	<b>Учень/учениця:</b> - <i>має</i> уявлення про середовища обробки графічних даних; - <i>орієнтується</i> з допомогою вчителя в середовищі графічного редактора; - <i>обирає і використовує</i> з допомогою вчителя потрібні інструменти середовища графічного редактора для створення зображення за зразком ; - <i>задає і змінює</i> з допомогою вчителя	Розвивати вміння керувати об'єктами і процесами. Розвивати творчу направленість в діяльності учнів: від вміння виконувати поставленні завдання за зразком, інструкцією до варіативного виконання завдань, прагнення до самостійності у виконанні завдань.

		геометричних фігур. <b>Комп'ютерний практикум:</b> <i>Малювання в графічному редакторі Paint на вільну тему. Внесення змін у зображення.</i>	колір фігури і колір фону; - <i>створює</i> з допомогою вчителя підпис ; - <i>використовує</i> у своєму мовленні слова <i>палітра, фон, інструменти.</i>	Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.
3	9	<b>Текст</b> Середовища для читання текстів. Закладки в тексті, цитати тощо. Віртуальні бібліотеки, довідники, енциклопедії, словники. Текстові редактори. Переміщення в текстовому документі. Виділення частин тексту. Змінювання текстів. Основні команди редагування: вирізати, копіювати, вставити, видалити. Уведення символів за допомогою клавіатури. Доповнення текстів зображеннями.	<b>Учень/учениця:</b> - <b>має уявлення</b> про особливості роботи в середовищах для читання та змінювання текстів; - <b>має уявлення</b> про призначення віртуальних бібліотек та текстових редакторів; - <b>уміє</b> з допомогою вчителя здійснювати переміщення по тексту; виділяти фрагменти тексту; змінювати шрифт тексту: розмір, колір, накреслення символів; доповнювати текстовий документ графічними зображеннями; - <b>використовує</b> з допомогою вчителя основні команди редагування: «копіювати, вирізати, вставити, видалити»; - <b>використовує</b> у своєму	Корегувати недоліки мислення, мовлення, пам'яті, уваги, сприйняття. Формувати уявлення про переваги опрацювання текстів сучасними електронними пристроями над паперовими засобами. Розвивати полісенсорне сприймання.

			<i>мовленні слова шрифти, копіювати, вирізати, вставити, видалити.</i>	
4	10	<p><b>Комп'ютерні мережі</b>          Поняття про комп'ютерну мережу. Поняття про мережу Інтернет. Поняття веб-сторінки, її адреси.          Правила пошуку даних в Інтернеті. Збереження даних, знайдених в Інтернеті. Безпечна робота в Інтернеті          Пошук зображень, текстів, відео, карт в Інтернеті по ключових словах.  <i><b>Комп'ютерний практикум:</b></i>  <i>«Клавіатурний тренажер».</i>  <i>Комп'ютерні ігри.</i></p>	<p><b>Учень/учениця</b>          - має загальні уявлення про мережі, мережу Інтернет, вікна браузера;          - <i>уміє</i> з допомогою вчителя розпочати роботу в браузері та зберегти дані знайдені в інтернеті;          - має загальні уявлення як знайти з допомогою вчителя додаткову інформацію по ключовим словам;          - <i>знає</i> та <i>дотримується</i> правил безпечної роботи в Інтернеті;          - <i>використовує</i> у своєму мовленні слова <i>мережа Інтернет, ключові слова, папка.</i></p>	<p>Залучати дітей в процес самостійного пошуку.          Розвивати полісенсорне сприймання.          Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій.          Розвивати дослідницькі вміння, уяву та творчість учнів.          Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.</p>
5	6	<p><b>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером</b>          Комп'ютерні ігри (навчальні, логічні, розвиваючі, ігри на кмітливість, на орієнтування на площині екрану), тренажери.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b>          - має уявлення про ігрові цілі;          - під керівництвом вчителя <i>розуміє</i> правила і прийоми гри;          - <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися меню гри.</p>	<p>Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук.          Розвиток орієнтації у просторі.          Формування навички уважно слухати і сприймати інструкцію вчителя;</p>

<b>9 клас</b> <b>(35 год./ 1 год. на тиждень )</b>				
№ з\ п	К-сть год.	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Спрямованість корекційно-розвиткова роботи
1	1	<b>Безпека життєдіяльності при роботі на комп'ютері</b> Правила поведінки в комп'ютерному класі. Безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Загальні санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.	<b>Учень/учениця:</b> - <i>знає</i> правила поведінки в комп'ютерному класі; - <i>знає</i> правила безпеки життєдіяльності при роботі на комп'ютері; - <i>виконує</i> санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.	Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль в навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.
2	9	<b>Текст</b> Орієнтування в списку книг електронної бібліотеки. Середовище текстового редактора. Поєднання елементів на аркуші текстового документа: взаємне розміщення тексту, зображень, схем. Абзаци, посилання, заголовки,	<b>Учень/учениця:</b> - <i>має уявлення</i> про різноманіття електронних книг та бібліотек; - <i>має уявлення</i> про гармонійне розміщення об'єктів на аркуші текстового документа; - <i>має уявлення</i> про призначення заголовків, абзаців, посилань; - <i>орієнтується</i> з допомогою вчителя	Корегувати недоліки мислення, мовлення, пам'яті, уваги, сприйняття.  Формувати уявлення про переваги опрацювання текстів сучасними електронними пристроями над паперовими засобами.  Розвивати полісенсорне сприймання.

		<p>зміст.</p> <p>Вдосконалення текстів через виділення кольором, шрифтами фрагментів тексту, окремих слів.</p> <p>Списки. Послідовні списки у текстах.</p> <p>Таблиці. Доповнення готових таблиць.</p>	<p>у змісті текстового документу;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>вміє</i> допомогою вчителя створити текст з 3-4 слів; поєднувати текст, зображення, схеми на аркуші текстового документа розташовувати текст лінійно, у вигляді списку, дотримуючись закономірності, даного в прикладі; доповнювати таблиці даними.</li> <li>- <i>використовує</i> у своєму мовленні слова: , мітка, список, коментар.</li> </ul>	
3	7	<p><b>Алгоритми і виконавці</b></p> <p>План дій. Поняття алгоритму.</p> <p>Алгоритми і виконавці.</p> <p>Складання алгоритмів для виконавців.</p> <p>Порядок виконання команд виконавцем.</p> <p>Пошук пропущених дій в знайомій послідовності.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має</i> уявлення про алгоритми та виконавців алгоритмів;</li> <li>- <i>виконує</i> з допомогою вчителя прості алгоритми за прикладом;</li> <li>- <i>виконує</i> з допомогою вчителя план дій, що приводить до заданої мети;</li> <li>- <i>визначає</i> з допомогою вчителя правильний порядок подання команд виконавцю у знайомому алгоритмі;</li> <li>- <i>знаходить</i> з допомогою вчителя пропущену команду в знайомій</li> </ul>	<p>Формувати в учнів розуміння про програмні засоби загального та спеціального призначення.</p> <p>Формувати в учнів навички усвідомленого використання інструментів та можливостей комп'ютерних програм.</p> <p>Формувати вміння виділяти, головне, орієнтуватися в ситуації, вбачати зв'язки і відносини між об'єктами.</p>

			<p>послідовності ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>використовує у своєму мовленні слова план дій, алгоритм, схема.</i></li> </ul>	
4	6	<p><b>Робота з презентаціями</b> Презентація та слайди. Середовище редактора презентацій. Відкриття презентації та її запуск на перегляд. Текстові та графічні об'єкти слайдів. Переміщення об'єктів на слайді.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має загальні уявлення про презентацію та слайди;</i></li> <li>- <i>орієнтується з допомогою вчителя у середовищі редактора презентацій;</i></li> <li>- <i>вміє з допомогою вчителя відкривати та запускати презентацію на перегляд</i></li> <li>- <i>використовує у своєму мовленні слова презентувати, презентація, слайди.</i></li> </ul>	<p>Розвивати пізнавальний інтерес в учнів, щодо створення та використання у процесі навчання комп'ютерних публікацій та презентацій.</p> <p>Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій.</p> <p>Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.</p>
5	6	<p><b>Комп'ютерні мережі</b> Поняття про комп'ютерну мережу. Поняття про мережу Інтернет. Поняття веб-сторінки, її адреси. Правила пошуку даних в Інтернеті. Збереження даних, знайдених в Інтернеті. Безпечна робота в Інтернеті</p>	<p><b>Учень/учениця</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має загальні уявлення про мережі, мережу Інтернет, вікна браузера;</i></li> <li>- <i>уміє з допомогою вчителя розпочати роботу в браузері та зберегти дані знайдені в інтернеті;</i></li> </ul>	<p>Залучати дітей в процес самостійного пошуку.</p> <p>Розвивати полісенсорне сприймання.</p> <p>Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій.</p> <p>Розвивати дослідницькі вміння, уяву та творчість учнів.</p>

		<p>Пошук зображень, текстів, відео, карт в Інтернеті по ключових словах.</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> «Клавіатурний тренажер». Комп'ютерні ігри.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- має загальні уявлення як знайти з допомогою вчителя додаткову інформацію по ключовим словам;</li> <li>- знає та дотримується правил безпечної роботи в Інтернеті;</li> <li>- використовує у своєму мовленні слова <i>мережа Інтернет, ключові слова, папка</i>.</li> </ul>	<p>Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.</p>
6	5	<p><b>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером</b></p> <p>Комп'ютерні ігри (навчальні, логічні, розвиваючі, ігри на кмітливість, на орієнтування на площині екрану), тренажери.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- має уявлення про ігрові цілі;</li> <li>- під керівництвом вчителя <i>розуміє</i> правила і прийоми гри;</li> <li>- <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися меню гри.</li> </ul>	<p>Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук.</p> <p>Розвиток орієнтації у просторі.</p> <p>Формування навички уважно слухати і сприймати інструкцію вчителя;</p>



<b>10 клас</b> <b>(35 год. / 1 год. на тиждень )</b>				
№ з\п	К-сть год	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Спрямованість корекційно-розвиткова роботи
1	1	<p><b>Безпека життєдіяльності при роботі на комп'ютері</b></p> <p>Правила поведінки в комп'ютерному класі. Безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Загальні санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>знає</i> правила поведінки в комп'ютерному класі;</li> <li>- <i>знає</i> правила безпеки життєдіяльності при роботі на комп'ютері;</li> <li>- <i>виконує</i> санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером.</li> </ul>	<p>Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль в навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.</p>
2	9	<p><b>Алгоритми з розгалуженням і повторенням</b></p> <p>Алгоритми з розгалуженням. Цикли: повторення задану кількість разів. Повторення до виконання умови. Алгоритми з циклами. Створення та виконання алгоритмів з розгалуженням та циклами для виконавців у середовищі програмування для дітей.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>уміє</i> з допомогою вчителя виконувати та записувати алгоритми з розгалуженням та циклами;</li> <li>- <i>впорядковує</i> з допомогою вчителя об'єкти за деякою ознакою;</li> <li>- <i>будує висловлювання</i> з допомогою вчителя з</li> </ul>	<p>Формувати в учнів розуміння про програмні засоби загального та спеціального призначення. Формувати в учнів навички усвідомленого використання інструментів та можливостей комп'ютерних програм. Формувати вміння виділяти, головне, орієнтуватися в ситуації,</p>

		Сортування та впорядкування об'єктів за деякою ознакою. Використання логічних висловлювань з «якщо - то...».	використанням зв'язки «якщо - то» у заданій ситуації; <i>використовує у своєму мовленні слова розгалуження, цикл.</i>	вбачати зв'язки і відносини між об'єктами.
3	10	<b>Робота з презентаціями</b> Презентація та слайди. Середовище редактора презентацій. Відкриття презентації та її запуск на перегляд. Текстові та графічні об'єкти слайдів. Переміщення об'єктів на слайді. Створення та редагування текстових об'єктів. Вставлення зображень та тексту. Форматування текстових і графічних об'єктів слайду. Збереження презентацій.	<b>Учень/учениця</b> - має уявлення про середовище редактора презентацій;; - розрізняє, переміщує та додає з допомогою вчителя текстові вікна/поля, графічні зображення до слайду; - створює з допомогою вчителя один слайд презентації та наповнює його; - використовує у своєму мовленні слова <i>презентація, слайд-шоу, слайди.</i>	Розвивати пізнавальний інтерес в учнів, щодо створення та використання у процесі навчання комп'ютерних публікацій та презентацій. Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій. Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування
4	9	<b>Компютерні мережі</b> Поняття про комп'ютерну мережу. Поняття про мережу Інтернет. Поняття веб-сторінки, її адреси. Правила пошуку даних в Інтернеті. Збереження даних, знайдених в Інтернеті. Безпечна робота в Інтернеті	<b>Учень/учениця</b> - має загальні уявлення про мережі, мережу Інтернет, вікна браузера; - <i>уміє</i> з допомогою вчителя розпочати роботу в браузері та зберегти дані знайдені в	Залучати дітей в процес самостійного пошуку. Розвивати полісенсорне сприймання. Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій.

		<p>Пошук зображень, текстів, відео, карт в Інтернеті по ключових словах.</p> <p><b>Комп'ютерний практикум:</b> «Клавіатурний тренажер».</p> <p>Комп'ютерні ігри.</p>	<p>інтернеті;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має</i> загальні уявлення як знайти з допомогою вчителя додаткову інформацію по ключовим словам;</li> <li>- <i>знає</i> та <i>дотримується</i> правил безпечної роботи в Інтернеті;</li> <li>- <i>використовує</i> у своєму мовленні слова <i>мережа Інтернет, ключові слова, папка.</i></li> </ul>	<p>Розвивати дослідницькі вміння, уяву та творчість учнів.</p> <p>Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування.</p>
5	5	<p><b>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером</b></p> <p>Комп'ютерні ігри (навчальні, логічні, розвиваючі, ігри на кмітливість, на орієнтування на площині екрану), тренажери.</p>	<p><b>Учень/учениця:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>має</i> уявлення про ігрові цілі;</li> <li>- під керівництвом вчителя <i>розуміє</i> правила і прийоми гри;</li> <li>- <i>вміє</i> з допомогою вчителя користуватися меню гри.</li> </ul>	<p>Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук.</p> <p>Розвиток орієнтації у просторі.</p> <p>Формування навички уважно слухати і сприймати інструкцію вчителя;</p>