

**Модельна навчальна програма
«Інформатика»
для 5-6 класів спеціальних закладів загальної середньої освіти
для дітей із порушеннями інтелектуального розвитку
(автор Кликова С. О.)**

*«Рекомендовано Міністерством освіти і науки України»
(наказ Міністерства освіти і науки України від 26.04.2022 № 383 у редакції
наказу Міністерства освіти і науки України 28.07.2022 № 672)*

Пояснювальна записка

Модельна навчальна програма «Інформатика» для 5-6 класів спеціальних закладів загальної середньої освіти для дітей із порушеннями інтелектуального розвитку укладена відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898 та наказу Міністерства освіти і науки України від 07 грудня 2021 року № 1317 «Про затвердження типової освітньої програми для 5-10 (11) класів спеціальних закладів середньої освіти для осіб з особливими освітніми потребами».

Реформа Нової української школи передбачає масштабне та глибоке оновлення підходів до навчання та змісту освіти. Динаміка сфери сучасних інформаційних технологій також вимагає постійного перегляду сутнісного наповнення та методичного супроводу інформатичної освіти.

Модельна навчальна програма «Інформатика» для 5-6 класів відповідає на ці виклики і визначає орієнтовну послідовність досягнення очікуваних результатів навчання дітей з інтелектуальними порушеннями на етапі адаптаційного циклу освіти, який сприяє переходу від початкової освіти до базового предметного навчання.

Концепція модельної навчальної програми з інформатики для учнів із порушеннями інтелектуального розвитку ґрунтується на принципах:

особистість учня, розвиток можливостей дитини із порушеннями інтелектуального розвитку, корекція порушень його психофізичного розвитку;

збалансованість між вимогами сучасної науки, представленої у навчальному предметі (інтегрованому курсі), та доступністю, доцільністю, достатністю навчального матеріалу для засвоєння учнями.

Програма побудована з урахуванням дидактичних вимог до змісту освіти, орієнтована як на повторення вивченого матеріалу, так і на поступове розширення і поглиблення знань учнів від класу до класу, враховує вимоги концепції Нової української школи, що передбачає розвиток дитини відповідно до її вікових та індивідуальних психофізіологічних можливостей, особливостей і потреб, формування загальнолюдських цінностей, підтримку життєвого оптимізму, розвиток самостійності, творчості й допитливості.

В основу модельної навчальної програми покладено компетентнісний підхід, що зорієнтовує процес навчання дитини з інтелектуальними порушеннями не лише на оволодіння певними знаннями, а й на формування у неї вміння ефективно застосовувати їх на практиці.

Опанування програмою передбачає формування ключових компетентностей, визначених у Державному стандарті базової середньої освіти: формування інформаційно-комунікаційної компетентності; математичної компетентності; екологічної грамотності та здорового життя; техніки і технологій; вільного володіння державною мовою; навчання впродовж життя;

громадянської та соціальної компетентності; культурної компетентності; підприємливості й фінансової грамотності; соціальної і громадянської компетентності.

Метою інформатичної освітньої галузі, визначеної Державним стандартом базової середньої освіти, є: розвиток особистості учня, здатного використовувати цифрові інструменти і технології для розв'язання завдань, формування вмінь критично мислити, безпечно та відповідально діяти в інформаційному суспільстві.

Мета модельної навчальної програми з інформатики відповідає окресленій меті освітньої галузі та конкретизує її через досягнення таких цілей для учня:

розпізнавати у навколишньому середовищі задачі, які розв'язуються за допомогою цифрових пристроїв та технологій, розв'язувати їх;

розвинути здатність застосовувати здобуті інформаційно-комунікаційні компетентності на практиці для розв'язування навчальних задач в інших освітніх галузях;

творчо виражати себе через створення інформаційних продуктів;

відповідально і безпечно використовувати цифрові пристрої та технології, турбуючись про здоров'я та безпеку;

етично спілкуватися та співпрацювати з іншими безпосередньо та через мережі.

Відповідно до окресленої мети головними завданнями модельної навчальної програми з інформатики є:

розвиток особистості дитини із порушеннями інтелектуального розвитку як грамотного та впевненого користувача інформаційними технологіями;

розвиток уміння відповідально застосовувати інформаційні технології (включаючи нові та незнайомі технології) у повсякденному житті;

розвиток уміння алгоритмічно мислити, представляти складну дію у вигляді організованої послідовності простих дій, уміння діяти за алгоритмом;

розвиток відповідального ставлення до інформаційних технологій, для захисту власного інформаційного простору;

розвиток умінь презентувати себе, власну творчість, результати індивідуальної та групової діяльності за допомогою цифрових пристроїв.

Виконання завдань даної програми потребує:

забезпечення для кожної дитини адекватного (особисто для неї), темпу і способів засвоєння знань, неодноразового повторення і закріплення вивченого матеріалу;

чергування завдань різної складності, зміни видів діяльності протягом уроку;

спірання на практичні завдання, оцінки та самооцінки результатів на кожному занятті;

спірання на елементарні знання з предметів загальноосвітнього курсу.

Модельна навчальна програма з інформатики передбачає можливість інтеграції інформатичної освітньої галузі з іншими навчальними предметами через розв'язування завдань, формування наскрізних умінь учнів, інформаційної грамотності та культури.

Розвиток компетенції роботи з текстовими редакторами дозволить співробітництво з такими освітніми галузями: мовно-літературною, математичною, природничою, громадянською та історичною.

Модельна навчальна програма побудована за концентрично-лінійним принципом, з поступовим поглибленням та нарощуванням складності.

Значна частина тем, вивчення яких розпочинається в 5-му класі, продовжується в 6-му класі з відповідним ускладненням та розширенням змісту. Таким чином забезпечується актуалізація навчального матеріалу, його повторення, закріплення, що сприяє формуванню ключових та предметних компетентностей і способів діяльності на більш високому рівні узагальнення. Основою для досягнення очікуваних результатів навчання, визначених у модельній програмі, є діяльнісний підхід, що базується на доборі інформаційних об'єктів, під час опрацювання яких формуються відповідні ключові та предметні компетентності, а також алгоритмічний підхід, що полягає у поданні способів виконання завдань у вигляді алгоритмів. Це сприятиме розвитку в учнів з порушеннями інтелектуального розвитку алгоритмічного мислення, ознаками якого є уміння поділяти задачі на під задачі, чітко формулювати правила виконання окремих операцій та визначати їх послідовність. Методи і прийоми навчання орієнтуються на «зону найближчого розвитку» дитини із порушеннями інтелектуального розвитку, забезпечують адекватний темп і способи засвоєння знань, доступність і науковість матеріалу, неодноразове повторення і закріплення вивченого.

Особливості реалізації програми

Програма визначає системну наскрізну роботу вчителя, яка здійснюється упродовж навчального року під час опрацювання різних тем. Учитель самостійно визначає порядок її реалізації з урахуванням змісту навчального матеріалу, рівня та можливостей пізнавальної діяльності та стану розвитку психічних процесів здобувачів освіти.

Навчальний матеріал інформаційної складової доповнюється практичною роботою на клавіатурному тренажері, комп'ютерними іграми (навчальними, розвивальними, логічними), вправами, завданнями по введенню та форматуванню тексту, створенню графічних об'єктів.

Під час вивчення предмету слід чергувати завдання різної складності, змінювати види навчальної діяльності протягом уроку: усне опитування, тести за вибором відповіді, завдання на пошук помилок, визначення відповідності, самостійні та практичні роботи за комп'ютером тощо.

Змістовний розділ (5 клас) «Комп'ютерні програми-ігри, тренажери (навчальні і розвиваючі) – практика управління комп'ютером» передбачає відповідну роботу на уроках протягом року.

Розділ модельної навчальної програми «Комп'ютерна графіка», не лише формує уявлення про комп'ютерну графіку, а й розвиває здатність практично застосовувати здобуті вміння працювати мишею для розв'язування навчальних задач.

Розділ модельної програми «Текстові документи» окрім знайомства з можливостями створення і опрацювання текстів на комп'ютері закріплює навички роботи на клавіатурі, формує ключові предметні компетентності, демонструє практичне застосування набутих вмінь.

Змістовний розділ (6 клас) «Робота над проєктом», передбачає: узагальнення знань про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування; формування навичок усвідомленого використання інструментів та можливостей програмних засобів, що вивчалися протягом навчального року; формування навичок взаємодії при виконанні спільного завдання; підвищення адаптивних можливостей учнів, їх соціальне орієнтування.

Очікувані результати навчання, визначені програмою, враховують неоднорідність контингенту здобувачів освіти з інтелектуальними порушеннями, результати навчання, що спеціально позначені (*), є максимально низькими.

Розподіл навчальних годин для вивчення предмету «Інформатика» забезпечується вчителем з урахуванням загальної кількості годин відведених на вивчення предмету та без порушення змісту навчального предмету.

ІНФОРМАТИКА

5 клас

Зміст навчального матеріалу	Види навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Напрями корекційно-розвиткової роботи
Вступ			
<p>Правила поведінки в комп'ютерному класі. Правила техніки безпеки та загальні гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером. Організація робочого місця.</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Перегляд і обговорення тематичного відео. Дидактичні ігри: «Знайди помилку», «Хто більше знає». Пояснення з опорою на наочність. Виконання вправ, тестових завдань. Складання алгоритму дій, рекомендацій стосовно безпечної поведінки в комп'ютерному класі. Наведення прикладів пов'язаних із життєдіяльністю.</p>	<p>Учень/учениця: - знає правила поведінки в комп'ютерному класі; - знає правила безпеки життєдіяльності при роботі за комп'ютером; - розуміє як правильно організувати робоче місце за комп'ютером; - виконує санітарно-гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером; - пояснює алгоритми дій або рекомендації стосовно безпечної поведінки в комп'ютерному класі; *(з допомогою вчителя).</p>	<p>Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль у навчальній діяльності, точність виконання вказівок учителя. Розвивати слухову увагу та логічне мислення. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки та загальні гігієнічні вимоги при роботі за комп'ютером. Формувати навички орієнтування на робочому місці, площині екрану, зошиті у навчальних текстах, завданнях.</p>
Введення в інформаційну культуру. Знайомство з комп'ютером			
<p>Поняття про інформацію. Дії з інформацією. Роль інформації у житті людини. Види інформації, способи її</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Перегляд і обговорення тематичного відео.</p>	<p>Учень/учениця: - розуміє що таке інформація її роль в житті людини; - знає види інформації і</p>	<p>Розвивати пізнавальний інтерес. Формувати знання та уявлення про</p>

<p>сприймання і перетворення. <u>Комп'ютер.</u> Призначення комп'ютера, практичне застосування у сучасному житті. Основні пристрої, що входять до складу комп'ютера (системний блок, монітор, клавіатура, миша), знайомство з термінами (назвами). Правила увімкнення та вимкнення комп'ютера. Загальне уявлення про <u>Робочий стіл.</u> Значки робочого столу. Кнопка «Пуск» - головне меню. Уявлення про <u>комп'ютерні програми.</u> Огляд деяких програм, встановлених на комп'ютер. Запуск програм, знайомство з вікном програми, завершення роботи з програмою. Пристрої введення інформації. <u>Миша та її призначення.</u> Управління комп'ютером за допомогою «миші» (перетягування, виділення та копіювання об'єктів). Ліва,</p>	<p>Складання словника термінів з інформатики. Обмін думками на тему «Наш помічник комп'ютер». Розгадування кросвордів, ребусів з основних понять теми. Розв'язування логічних задач, тестових завдань. Практичні завдання на визначення основних частин комп'ютера. Пояснення з опорою на наочність, індивідуальна робота: вибір та запуск потрібної програми, коректне завершення роботи програми, комп'ютера. Комп'ютерні програми-ігри, вправи з лівою кнопкою миші: перетягування, виділення та копіювання об'єктів, конструювання за допомогою миші. Керування програмами за допомогою миші. Робота на «клавіатурному тренажері» тренування набору символів лівою і правою рукою прив'язка клавіш до пальців. Вправи, комп'ютерні ігри на оволодіння навичками роботи з групами клавіш клавіатури.</p>	<p>розуміє способи її сприймання і перетворення; - розуміє призначення комп'ютера, наводить приклади використання комп'ютерних технологій в сучасному житті людини; - знає і називає основні складові апаратної частини комп'ютера (монітор, системний блок, маніпулятор «миша» та клавіатура); - має уявлення про комп'ютерні програми; - вміє вмикати і вимикати комп'ютер, коректно завершує роботу комп'ютера, програми; - вміє орієнтуватися на площині екрану, знаходити необхідні для роботи значки на Робочому столі; - розуміє основні поняття і терміни; – вибирає та запускає потрібну програму, орієнтується у вікні програми; - розуміє призначення пристрою введення</p>	<p>комп'ютерні технології і способи їх практичного застосування. Формувати лексичний запас з інформатики, вміння користуватися термінологічним словником. Формувати навички орієнтування площині екрану монітора, зошиті, у навчальних текстах, завданнях. Корегувати зорове сприйняття Розвивати логічне та евристичне мислення. Формувати елементарні навички управління комп'ютером. Розвивати дрібну моторику (клавіатурні тренажери, розвиваючі ігри). Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук. Розвивати творчу направленість в діяльності учнів: від</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>права клавіші миші, коліщатко. Вигляд курсору в залежності від завдання. <u>Клавіатура</u> та її призначення. Правила роботи на клавіатурі. Положення рук, прив'язка клавіш до пальців. Зміна мовного режиму клавіатури. Знайомство з групами клавіш клавіатури: клавіші управління курсором, алфавітно-цифрові клавіші, спеціальні клавіші. Додаткова цифрова клавіатура.</p>		<p>інформації – миша; - уміє використовувати пристрій введення інформації – миша для вибору та переміщення об'єктів; - вміє виконувати основні операції, за допомогою миші; - розуміє призначення клавіатури; – виконує правила роботи на клавіатурі; – вміє змінювати мовний режим клавіатури; – знає розміщення та призначення деяких груп клавіш на клавіатурі; – виконує прості тренувальні вправи на клавіатурному тренажері; – використовує у своєму мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>вміння виконувати поставленні завдання за зразком, інструкцією до варіативного виконання завдань. Розвивати самостійність у виконанні завдань.</p>
Комп'ютерна графіка			
<p>Графічні зображення їх види. Уявлення про комп'ютерну графіку й малювання на комп'ютері. Знайомство з графічним редактором програмою для малювання</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Обговорення з опорою на наочність, приклади із життєдіяльності. Складання словника термінів з</p>	<p>Учень/учениця: - має уявлення про комп'ютерну графіку; - розрізняє види графічних зображень; - розуміє призначення</p>	<p>Формувати уявлення про комп'ютерну графіку. Розвивати дослідницькі вміння, уяву та творчість учнів. Формувати розуміння</p>

<p>TuxPaint. Знайомство з основними елементами вікна програми. Знайомство з інструментами для створення малюнків і розфарбовування малюнків. Конструювання малюнків в графічному редакторі за допомогою готових форм. Створення комбінованих малюнків (за допомогою готових форм і інструментів для малювання).</p>	<p>інформатики. Виконання вправ, тестових завдань. Складання алгоритму дій стосовно виконання практичного завдання. Розфарбовування комп'ютерних малюнків за зразком. Робота в графічному редакторі з інструментами для створення і розфарбовування малюнків (за зразком). Малювання в графічному редакторі на вільну тему. Конструювання малюнків в графічному редакторі з готових форм. Гра «Збери картинку». Комп'ютерні програми-ігри (навчальні та розвиваючі).</p>	<p>графічного редактора; - розуміє правила роботи з малюнками в середовищі графічного редактора; - використовує інструменти графічного редактора для створення малюнку; - обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в графічному редакторі; - вміє використовувати мишу для виконання практичного завдання; - використовує у своєму мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>правил роботи з комп'ютерними програмами. Розвивати дрібну моторику Розвивати вміння виконувати поставленні завдання за зразком, інструкцією до варіативного виконання завдань. Розвивати прагнення до самостійності у виконанні завдань.</p>
Текстові документи			
<p>Текстові документи. Основні об'єкти текстового документа. Призначення текстових редакторів. Знайомство з можливостями найпростішого текстового редактора Блокнот, з основними елементами вікна програми. Знайомство з етапами роботи з текстовим документом на комп'ютері.</p>	<p>Пояснення з демонстрацією. Обговорення з опорою на наочність, приклади із життєдіяльності. Складання словника термінів. Розгадування кросвордів, ребусів з основних понять теми. Виконання вправ, тестових завдань. Складання алгоритму дій стосовно виконання практичного завдання.</p>	<p>Учень/учениця: - розуміє призначення текстових редакторів; - виділяє основні об'єкти тексту; - вміє завантажувати текстовий редактор Блокнот; - знає основні елементи вікна текстового редактора Блокнот; - розуміє правила і</p>	<p>Корегувати недоліки мислення, мовлення, пам'яті, уваги, сприйняття. Розвивати полісенсорне сприймання. Формувати уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування. Розвивати дрібну</p>

<p>Правила введення тексту. Редагування текстового документу. Створення текстового документу за зразком.</p>	<p>Виконання практичних вправ і завдань в програмі Блокнот: введення окремих слів, словосполучень, речень, великих і прописних літер, знаків пунктуації з використання груп клавіш (алфавітно-цифрові клавіші, спеціальні клавіші). Редагування тексту (клавіші видалення символів праворуч і ліворуч, клавіші управління курсором для роботи з об'єктами тексту). Введення тексту за зразком Введення цифр з додаткової цифрової клавіатури. Вправи на «клавіатурному тренажері».</p>	<p>прийоми роботи з текстом; - виконує практичні завдання в текстовому редакторі за допомогою клавіатури; - розуміє призначення деяких груп клавіш на клавіатурі; - використовує у своєму мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>моторику Формувати навички використання особистого досвіду дитини. Розвивати застосування отриманих знань у різних життєвих ситуаціях. Розвивати навички шукати позитивне в будь-якому результаті. Формувати навички орієнтування у вікні програми, зошиті, завданнях.</p>
Мережеві технології та Інтернет. Безпека та відповідальність			
<p>Початкові уявлення про Інтернет. Браузер, як програми для пошуку інформації в Інтернеті. Вікно браузера. Основи роботи з браузером. Правила пошуку інформації в Інтернеті. Ключові слова та запити. Правила безпечної роботи в Інтернеті.</p>	<p>Пояснення з демонстрацією. Обговорення з опорою на приклади із життєдіяльності. Складання словника термінів. Складання алгоритму дій стосовно виконання практичного завдання. Добір ключових слів, для пошуку потрібної інформації в Інтернеті. Пошук в Інтернеті зображень, відео, карт. Виконання та ілюстрування</p>	<p>Учень/учениця: - має уявлення про світову мережу Інтернет; - розуміє можливості використання глобальної мережі Інтернет; - розуміє основи роботи з браузером для роботи в Інтернеті; - розуміє правила пошуку інформації в</p>	<p>Розвивати пізнавальний інтерес щодо оволодіння способами і прийомами пошуку інформації в мережі Інтернет Формувати розуміння важливості дотримання правил безпеки в користуванні мережею Інтернет. Залучати учнів в процес</p>

	правил безпеки в Інтернеті. Виконання вправ, тестових завдань.	Інтернеті; - за допомогою вчителя добирає ключові слова, здійснює пошук інформації різних типів в мережі Інтернет; - виконує правила і алгоритм дій безпечного користування Інтернетом.	самостійного пошуку. Формувати навички використання особистого досвіду здобувача освіти.
Комп'ютерні програми-ігри, тренажери (навчальні і розвиваючі) – практика управління комп'ютером (протягом року)			
Комп'ютерні ігри (логічні, навчальні, розвиваючі, ігри на кмітливість, на орієнтування на площині екрану). Правила і прийоми гри в комп'ютерних іграх. Меню гри.	Практика управління комп'ютером за допомогою комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри і вправи на розвиток і корекцію пізнавальних процесів. Вправи на комп'ютерних тренажерах.	Учень/учениця: - розуміє правила і прийоми гри; - розуміє послідовність виконання правил гри; - усвідомлює ігрові цілі; вміє користуватися меню гри.	Формувати елементарні навички управління комп'ютером. Розвивати дрібну моторику. Розвивати прагнення до самостійності у виконанні завдань.

ІНФОРМАТИКА

6 клас

Зміст навчального матеріалу	Види навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Напрями корекційно-розвиткової роботи
Вступ			
<p>Техніка безпеки і санітарно-гігієнічні норми під час роботи за комп'ютером. Правила поведінки в комп'ютерному класі.</p>	<p>Перегляд мультимедійної презентації. Перегляд і обговорення тематичного відео. Формулювання правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі та дотримання санітарних норм. Виконання тестових завдань. Складання алгоритму дій, рекомендацій стосовно безпечної поведінки в комп'ютерному класі.</p>	<p>Учень/учениця:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знає і виконує правила поведінки в комп'ютерному класі; - знає і виконує правила з техніки безпеки і санітарно-гігієнічні вимоги під час роботи за комп'ютером; - розуміє алгоритм рекомендацій стосовно безпечної поведінки у комп'ютерному класі та під час роботи за комп'ютером. 	<p>Формувати в учнів організованість, дисциплінованість, самоконтроль у навчальній діяльності, точне виконання вказівок учителя. Розвивати слухову увагу і логічне мислення. Формувати в учнів навички дотримання правил безпеки та загальні гігієнічні вимоги під час роботи за комп'ютером.</p>
Інформаційні процеси і комп'ютер. Основи комп'ютерної грамотності			
<p>Інформація та інформаційні процеси Інформація. Що вивчає наука Інформатика. Інформаційні процеси (збирання, опрацювання, передавання, збереження, захист). Пристрої для роботи з інформацією. Способи подання інформації. Носії</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Перегляд і обговорення тематичного відео. Виконання тестових завдань, вправ, розгадування ребусів з основних понять теми. Складання словника термінів з інформатики. Вправи на визначення</p>	<p>Учень/учениця:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знає поняття інформації; * (розуміє); - знає що вивчає наука Інформатика; * (розуміє); - розуміє способи отримання, опрацювання, передачі, зберігання інформації; - розуміє способи 	<p>Розвивати увагу, пам'ять, спостережливість, пізнавальну активність. Формувати вміння пов'язувати знакові символи з певними повідомленнями, встановлювати взаємозв'язки між ними. Розвивати світогляд</p>

<p>інформації. Кодування і декодування інформації (на елементарному рівні із застосуванням життєвих прикладів).</p>	<p>інформаційних процесів (практично, через приклади життєдіяльності). Виконання практичних завдань (письмово, комп'ютерні-ігри): на кодування і декодування інформації. Вправи на визначення способів подання інформації (числа, букви, малюнки тощо).</p>	<p>перетворення інформації; - розпізнає пристрої для роботи з інформацією; - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики; * (розуміє слова-терміни).</p>	<p>розвивати пізнавальний інтерес. Розвивати логічне та евристичне мислення. Формувати навички використання особистого досвіду здобувачів освіти. Формувати розуміння значення інформації у життєдіяльності.</p>
<p>Персональний комп'ютер та його складові: Комп'ютер універсальний пристрій для роботи з інформацією. Монітор. Призначення, принцип роботи. Системний блок. Внутрішні пристрої комп'ютера: процесор, жорсткий диск, пам'ять комп'ютера. Пристрої введення інформації у пам'ять комп'ютера: Миша. Ліва, права клавіші миші, коліщатко. Операції перетягування, виділення та копіювання за допомогою «миші». Клавіатура. Положення рук,</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Перегляд і обговорення тематичного відео. Складання словника термінів з інформатики. Практичні завдання на визначення пристроїв, що входять в склад комп'ютера: складання схеми побудови комп'ютера, добір пристроїв комп'ютера за значенням їх властивостей. Ігрові завдання, вправи з використанням миші: перетягування, виділення, копіювання. Клавіатурні тренажери, вправи на оволодіння навичками роботи на клавіатурі.</p>	<p>Учень/учениця: - знає призначення основних складових апаратної частини комп'ютера; - має уявлення про внутрішні пристрої ПК; - знає основні поняття і терміни; * (розуміє); - відрізняє пристрої введення інформації в складі комп'ютера; - вміє користуватися маніпулятором «миша»; - вміє користуватися знайомими алфавітно-цифровими та керуючими клавішами; - виконує прості тренувальні завдання на клавіатурному тренажері;</p>	<p>Формувати в учнів розуміння призначення комп'ютера та його основних складових. Формувати вміння виділяти, головне, орієнтуватися в ситуації, вбачати зв'язки і відносини між об'єктами. Формувати вміння класифікувати об'єкти за певною ознакою. Розвиток уміння співвідносити дії очей і рук. Розвиток орієнтації у просторі. Розвивати дрібну моторику. Розвивати логічне</p>

<p>прив'язка клавіш до пальців. Поетапне засвоєння клавіш клавіатури. Групи клавіш: алфавітно-цифрові, спеціальні, функціональні. Комбінації клавіш. Великі та прописні букви. Знаки та символи. Цифро-знаковий ряд клавіш.</p>		<p>- використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>мислення. Розвивати увагу, пам'ять, спостережливість, пізнавальну активність.</p>
<p>Алгоритм - послідовність дій для виконання певного завдання. Команди і виконавці</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Обговорення з опорою на приклади із життєдіяльності. Складання словника термінів з інформатики. Створення алгоритму для виконання завдання. Комп'ютерні-ігри – практика управління виконавцем.</p>	<p>Учень/учениця: - розуміє, що порядок виконання будь-якої роботи визначається планом; - розуміє, що таке алгоритм; - розуміє, що команда – це речення, яке спонукає до дії; - вміє складати алгоритми для виконання певного завдання; *(за допомогою вчителя); - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>Формувати в учнів розуміння того, що порядок виконання будь-якої роботи визначається планом, спрямованим на досягнення конкретного результату. Розвивати алгоритмічне мислення. Розвивати пам'ять, логічне мислення.</p>
<p>Відомості про операційну систему Windows. Робочий стіл. Об'єкти Робочого столу. Вікна Windows. Діалогові вікна. Основні об'єкти вікна.</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Виконання тестових завдань, вправ, розгадування ребусів з основних понять теми. Складання словника термінів з</p>	<p>Учень/учениця: - знає про операційну систему Windows; *(має уявлення); - розуміє поняття «Робочий стіл»; *(показує</p>	<p>Розвивати логічне та евристичне мислення. Збагачувати активний та пасивний словник. Розвивати аналізатори (кінестетичний, слуховий,</p>

<p>Комп'ютерне меню та його типи. Головне меню комп'ютера.</p> <p>Папки і файли. Знайомство з папками і файлами. Стандартні дії з файлами і папками: (створення, збереження, відкриття, видалення, копіювання, перейменування).</p> <p>Провідник – диспетчер файлів, призначення, використання. Кошик - призначення, використання.</p>	<p>інформатики.</p> <p>Вибір та запуск потрібної програми. Керування вікнами. Налаштування Робочого столу; дати і часу.</p> <p>Керування комп'ютером за допомогою меню.</p> <p>Створення особистої папки, файлу, стандартні дії з папками і файлами.</p> <p>Пошук файлів і папок через Провідник. Видалення файлів, відновлення з Кошика, очищення кошика (робота з контекстним меню).</p> <p>Клавіатурні тренажери, тренажер для удосконалення навичок роботи мишею.</p> <p>Комп'ютерні ігри (програми) і вправи на розвиток і корекцію пізнавальних процесів.</p>	<p>Робочий стіл);</p> <ul style="list-style-type: none"> - називає основні об'єкти «Робочого столу»; * (з допомогою вчителя); - знає призначення кнопки «Пуск»; *(розуміє); - знає про комп'ютерне меню та його типи; про Головне меню; *(розуміє); - знає поняття комп'ютерне вікно та об'єкти вікна; * (розуміє); - вміє керувати комп'ютерними вікнами, реагувати на діалогові вікна; * (з допомогою вчителя); - розуміє як керувати комп'ютером за допомогою меню; * (з допомогою вчителя); - знає про файли та папки; * (має уявлення); - вміє виконувати стандартні дії з файлами та папками; * (з допомогою вчителя); - розуміє призначення Провідника, Кошика; - користується Провідником, Кошиком; * (з 	<p>зоровий).</p> <p>Формувати лексичний запас з інформатики.</p> <p>Розвивати навички критичного мислення.</p> <p>Формувати вміння слухати один одного під час обговорення навчального матеріалу та складання спільного висновку.</p> <p>Розвивати пам'ять, логічне мислення.</p> <p>Розвивати дрібну моторику.</p> <p>Формувати лексичний запас з інформатики.</p> <p>Розвивати прагнення до самостійності у виконанні завдань.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		допомогою вчителя); - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.	
Програмне забезпечення. Прикладні програми			
Комп'ютерна програма. Види програм. Вікно програми і його основні елементи. Огляд деяких програм, встановлених на комп'ютері.	Пояснення з демонстрацією деяких програм, встановлених на комп'ютері, обговорення. Виконання тестових завдань, вправ, розгадування ребусів з основних понять теми. Складання словника термінів з інформатики. Керування роботою програм з використанням елементів інтерфейсу та інструментів управління. Комп'ютерні програми-ігри, тренажери - практика управління комп'ютером.	Учень/учениця: - знає про комп'ютерні програми; - називає види програм; * (з допомогою вчителя); - називає елементи вікна стандартних програм; * (з допомогою вчителя); - вміє запускати програми на виконання; * (з допомогою вчителя); - виконує стандартні дії з вікнами програм; *(з допомогою вчителя); - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.	Формувати в учнів розуміння про програмні засоби загального та спеціального призначення. Формувати розуміння правил роботи з комп'ютерними програмами. Формувати лексичний запас з інформатики. Формувати знання і уявлення про комп'ютерні технології та способи їх застосування. Формувати розуміння правил роботи з комп'ютерними програмами.
Калькулятор. Призначення, можливості, вікно програми, меню програми.	Пояснення з демонстрацією програми. Складання словника термінів з інформатики. Виконання завдань, вправ з основних понять теми. Складання алгоритму пошуку програми.	Учень/учениця: – розуміє призначення програми Калькулятор; – розуміє призначення певних кнопок, потрібних для роботи з програмою; – вміє робити прості обчислення у програмі	Розвивати логічне мислення. Розвивати вміння керувати об'єктами і процесами. Розвивати дрібну моторику.

	<p>Керування роботою програми з використанням елементів інтерфейсу та інструментів управління.</p> <p>Виконання завдань (розрахунків) з використанням програми Калькулятор.</p> <p>Комп'ютерні програми-ігри, тренажери (розвиваючі, навчальні, логічні).</p>	<p>Калькулятор; * (з допомогою вчителя)</p> <ul style="list-style-type: none"> – вміє використовувати додаткову числову клавіатуру; - вміє користуватись Головним меню комп'ютера для пошуку програм; * (з допомогою вчителя) - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики. 	
<p>Графічний редактор Paint, призначення та можливості. Елементи вікна графічного редактора Paint (назва файлу, панель інструментів, рядок меню, палітра, стрічки прокрутки). Інструменти графічного редактора для малювання. Інструменти для розмальовування малюнка. Палітра. Створення листівки.</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації, Виконання тестових завдань, вправ, розгадування ребусів з основних понять теми.</p> <p>Складання словника термінів з інформатики.</p> <p>Складання алгоритму пошуку програми Paint.</p> <p>Керування роботою програм з використанням елементів інтерфейсу та інструментів управління.</p> <p>Малювання в Paint з використанням інструментів графічного редактора.</p> <p>Розфарбовування малюнків, використання палітри. Відміна внесених змін.</p> <p>Малювання за зразком, на вільну</p>	<p>Учень/учениця:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знає про призначення та можливості графічного редактора; * (має уявлення); – вміє завантажувати графічний редактор; *(з допомогою учителя); – вміє використовувати інструменти графічного редактора для створення малюнку; – наводить приклади використання графічного редактора для навчальної діяльності; *(з допомогою вчителя); – розуміє правила роботи з малюнками в середовищі графічного редактора; – вміє створювати 	<p>Розвивати творчу направленість у діяльності учнів: від вміння виконувати поставлені завдання за зразком, інструкцією до варіативного виконання завдань, прагнення до самостійності у виконанні завдань.</p> <p>Розвивати вміння керувати об'єктами і процесами.</p> <p>Розвивати дослідницькі вміння, уяву та творчість учнів.</p> <p>Формувати розуміння правил роботи з комп'ютерними програмами.</p> <p>Формувати лексичний</p>

	<p>тему. Копіювання малюнка. Конструювання комп'ютерних малюнків з геометричних фігур. Створення листівки. Збереження у файлі.</p>	<p>найпростіші зображення та змінювати їх, використовує для цього інструменти графічних редакторів; - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>запас з інформатики.</p>
<p>Опрацювання тексту на комп'ютері. Призначення текстових редакторів. Технологія обробки текстової інформації. Основні можливості програми WordPad. Елементи вікна текстового редактора WordPad (меню, панель інструментів, панель форматування). Курсор, текстове поле, лінійки, стрічки прокрутки. Правила введення тексту. Введення тексту. Редагування тексту. Форматування тексту. Прийоми форматування тексту: виділення, копіювання, переміщення, видалення і вставлення фрагментів тексту. Прийоми доповнення тексту</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації, Виконання тестових завдань, вправ, розгадування ребусів з основних понять теми. Складання словника термінів з інформатики. Складання алгоритму пошуку програми WordPad. Керування роботою програм з використанням елементів інтерфейсу та інструментів управління. Робота з вікном програми: знайомство з меню, панеллю інструментів, стрічками прокрутки. Введення тексту. Редагування тексту (прийоми виправлення помилок). Форматування тексту. Робота з шрифтами: зміна розміру шрифту. Вирівнювання тексту:</p>	<p>Учень/учениця: – вводить слова, речення, прості тексти за зразком, *(з допомогою вчителя); – розуміє призначення та основні можливості текстового редактора; – розуміє основні дії з текстом, які можна виконувати за допомогою текстового редактора; – наводить приклади використання текстового редактора; – вміє завантажувати текстовий редактор; *(з допомогою вчителя); – знає основні елементи вікна текстового редактора; *(орієнтується); – вміє працювати з фрагментами тексту; обирати й використовувати потрібний</p>	<p>Формувати уявлення про переваги опрацювання текстів сучасними електронними пристроями над паперовими засобами. Корегувати недоліки мислення, мовлення, пам'яті, уваги, сприйняття. Розвивати полісенсорне сприймання. Формувати в учнів навички усвідомленого використання інструментів та можливостей текстового редакторів. Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій. Розвивати логічне, аналітичне мислення. Розвивати дрібну</p>

<p>малюнком. Робота деформованим текстом.</p>	<p>3 по лівому краю; по правому краю; по центру; по ширині сторінки. Форматування фрагменту тексту: застосування жирного, курсивного накреслення, підкреслення до виділеного фрагменту тексту. Зміна кольору шрифту. Робота з деформованим текстом. Доповнення тексту малюнком. Збереження документу у файлі. Порівняння вікон текстових редакторів Блокнот і WordPad, пошук відмінностей. Добір програми для виконання практичного завдання.</p>	<p>шрифт, змінювати розмір, накреслення та колір символів; * (з допомогою вчителя); – вміє створювати та зберігати текстовий файл; * (з допомогою вчителя); – використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>моторику.</p>
<p>Редактор презентацій. Поняття презентації. Використання презентацій. Середовище редактора презентацій. Слайди. Додавання слайдів до презентації. Текстові і графічні об'єкти слайдів. Форматування текстових об'єктів слайдів. Ілюстрування презентації. Переміщення об'єктів на слайді.</p>	<p>Пояснення з демонстрацією мультимедійної презентації. Перегляд і обговорення тематичного відео. Обговорення з опорою на приклади із життєдіяльності. Виконання тестових завдань, розгадування ребусів з основних понять теми. Складання словника термінів з інформатики. Знайомство з середовищем редактора презентацій.</p>	<p>Учень/учениця: - знає поняття комп'ютерної презентації; *(розуміє); - наводить приклади застосування комп'ютерних презентацій; *(з допомогою вчителя); - розуміє правила створення, перегляду та збереження комп'ютерної презентації; - розуміє властивості</p>	<p>Формувати вміння виділяти головне, орієнтуватися в ситуації, вбачати зв'язки і відносини між об'єктами. Розвивати пізнавальний інтерес щодо створення та використання у процесі навчання комп'ютерних презентацій. Формувати навички застосування отриманих знань у різних життєвих</p>

<p>Шаблони оформлення презентації. Етапи створення презентації. Перегляд презентації.</p>	<p>Складання орієнтовної системи дій форматування об'єкту презентації. Виконання практичного завдання: основні операцій над об'єктами слайда; опрацювання об'єктів на слайдах за зразком. Створення презентації на основі шаблону, що складаються із текстових слайдів та слайдів з малюнками. Ілюстрування презентації, додавання малюнка. Додавання слайдів до презентації. Перегляд презентації. Збереження презентації.</p>	<p>об'єктів слайду; - вміє створювати найпростішу комп'ютерну презентацію на основі шаблону, що складаються із текстових слайдів та слайдів з малюнками; - вміє зберігати і переглядати презентацію; * (з допомогою вчителя); - використовує у мовленні слова-терміни з інформатики.</p>	<p>ситуаціях. Розвивати пізнавальний інтерес до використання інформаційних та комунікаційних технологій. Формувати знання й уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування. Формувати лексичний запас з інформатики.</p>
<p>Глобальна мережа Інтернет. Безпека та відповідальність.</p>			
<p>Загальні уявлення про комп'ютерні мережі. Глобальна комп'ютерна мережа Інтернет – історія створення. Правила безпечного користування Інтернетом. Пошук інформаційних матеріалів в Інтернет, гіперпосилання. Знайомство з Веб-сторінкою, веб-сайтом. Приклади веб-сайтів для дітей, для навчання. Спілкування в Інтернет. Етикет спілкування</p>	<p>Перегляд і обговорення тематичного відео. Пояснення з демонстрацією. Складання словника термінів. Пошук потрібної інформації в Інтернеті за гіперпосиланнями. Виконання завдань: пошук інформації на сайтах для навчання. Створення повідомлень на доступних ресурсах, дотримуючись правил етикету спілкування у цифрових мережах. Виконання та ілюстрування</p>	<p>Учень/учениця: - має уявлення про світову мережу Інтернет; - розуміє можливості використання глобальної мережі Інтернет; - розуміє способи пошуку інформації в Інтернеті; - виконує правила і алгоритм дій безпечного користування Інтернетом; - дотримується етикету спілкування у цифрових мережах;</p>	<p>Розвивати пізнавальний інтерес, щодо оволодіння засобами і прийомами пошуку інформації в мережі Інтернет та Інтернет-спілкуванні. Підвищувати адаптивні можливості учнів, їх соціальне орієнтування за рахунок додатково набутих навичок і вмій. Формувати світогляд та стиль життя сучасної людини.</p>

у цифрових мережах.	правил безпеки в Інтернеті.	- за допомогою учителя використовує он-лайнві ресурси для навчання та спілкування, реєструється на них за допомогою безпечних паролів.	
Робота над проектом (узагальнення знань)			
Комплексний колективний проєкт (способи практичного застосування комп'ютерних технологій, усвідомленого використання інструментів та можливостей програмних засобів). Етапи виконання комплексного колективного проєкту. План виконання проєкту. Вибір програмних засобів для опрацювання даних різних типів і створення відповідних інформаційних продуктів. Пошук матеріалів для проєкту. Подання результатів, захист проєкту.	Визначення етапів виконання проєкту. Розподілення ролей учасників проєкту. Складання плану виконання проєкту. Визначення завдань проєкту. Пошук, опрацювання і збереження матеріалів для виконання завдань проєкту. Використання он-лайн ресурсів для комунікації з учасниками групи та пошуку матеріалів проєкту. Подання та оцінювання результатів виконання проєкту.	Учень/учениця: - бере участь у створенні спільного інформаційного проєкту; * (з допомогою вчителя); - обирає програмні засоби для опрацювання різних типів даних; * (з допомогою вчителя); - розуміє роль членів групи і користь співробітництва для виконання спільного завдання; - дотримується правил взаємодії під час створення колективного проєкту; - з допомогою вчителя складає план виконання своєї роботи із створення інформаційного продукту відповідно до ролі в групі; - пояснює вибір програмних засобів для опрацювання даних різних типів;	Формувати світогляд та стиль життя сучасної людини. Підвищувати адаптивні можливості учнів, їх соціальне орієнтування за рахунок набутих навичок і вмінь. Формувати знання й уявлення про комп'ютерні технології та способи їх практичного застосування. Розвивати пізнавальний інтерес в учнів. Формувати в учнів навички усвідомленого використання інструментів та можливостей програмних засобів. Формувати навички взаємодії при виконання спільного завдання.

		<ul style="list-style-type: none">- використовує он-лайн ресурси для пошуку інформації і комунікації; дотримується правил етикету спілкування у цифрових мережах;- бере участь у представленні результатів групової роботи.	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--