

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор Чернівецького ліцею № 10

О. В. Попадюк

« » _____ 2022р.

**Індивідуальний навчальний план з вивчення інформатики
для учнів 2-х класів Чернівецького ліцею № 10,
що навчаються за сімейною(домашньою) формою навчання**

Інформатична освітня галузь. Предмет – інформатика

Типова освітня програма початкової освіти, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. (затверджена наказом МОН України від 12.08.2022 № 743-22)

Підручник: Інформатика. Автори: М.Корнієнко, С.Крамаровська, І.Зарецька

Термін	Тема	Зміст навчальної діяльності	Очікувальні результати
I семестр	Інформація. Дії з інформацією	Навколишній світ та інформація. Види інформації за способом подання.	<i>пояснює</i> значення інформації для життя людини, наводить приклади із власного досвіду [2 ІФО 1.1]; <i>наводить приклади</i> значення інформації для себе особисто [2 ІФО 1.1]; <i>називає</i> органи чуття, якими людина отримує інформацію із навколишнього середовища [2 ІФО 1.1]; <i>наводить приклади</i> інформації у різних видах: текстовій, графічній, звуковій тощо [2 ІФО 1.1]; <i>розрізняє</i> правдиву і неправдиву інформацію, припущення і фантазію [2 ІФО 1.4]; <i>використовує</i> мережі для отримання інформації та спілкування під контролем дорослих [2 ІФО 3.3]; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень [2 ІФО 2.2]
	Комп'ютерні пристрої для	Комп'ютерна техніка, як засіб здійснення дій з інформацією.	<i>розуміє</i> , що комп'ютер та інші комп'ютерні пристрої це інструменти для виконання дій з інформацією [2 ІФО 1.1];

	здійснення дій із інформацією		<i>наводить приклади</i> технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію [2 ІФО 1.1]; <i>використовує</i> цифрові пристрої у близькому для себе середовищі [2 ІФО 3.1]; <i>пояснює</i> , чому і як потрібно захищати себе і цифрові пристрої [2 ІФО 4.1]; <i>звертається</i> за допомогою у випадку наявності проблем та збоїв у роботі комп'ютера [2 ІФО 3.2]; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень [2 ІФО2.2]
	Об'єкт. Властивості об'єкта	Створення простих геометричних моделей об'єктів за описом їх властивостей. Зміна значень властивостей об'єкта (колір контуру, колір фону, форма об'єкта)	<i>називає</i> об'єкти навколишнього світу, властивості конкретних об'єктів та значення властивостей; [2 ІФО1.3] <i>описує</i> об'єкт називаючи його властивості та їх значення; [2 ІФО 1.3] <i>порівнює</i> об'єкти за значеннями властивостей; [2 ІФО1.3] <i>спостерігає</i> за об'єктами, <i>визначає</i> спільні та відмінні ознаки/властивості; [2 ІФО 1.3]; <i>наводить приклади</i> об'єктів, що відповідають заданим властивостям; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень [2 ІФО2.2]
II семестр	Комп'ютерні програми. Меню та інструменти	Меню комп'ютерної програми. Огляд різних прикладів меню. Інструменти комп'ютерних програм. Графічний редактор. Інструменти графічного редактора та їх налаштування. Створення та редагування не складних малюнків. Добір кольорової гама малюнка. Збереження малюнків	<i>запускає</i> знайомі програми [2 ІФО 2.4]; <i>завершує</i> роботу з програмою[2 ІФО 2.4]; <i>називає</i> інструменти малювання у графічному редакторі [2 ІФО 2.4]; <i>обирає</i> інструмент малювання для досягнення конкретного результату; <i>створює</i> не складні малюнки за зразком [2 ІФО 2.4]; <i>створює</i> зображення об'єктів що складаються з геометричних фігур та <i>змінює</i> значення властивостей [2 ІФО2.4]; 2.4]; <i>вміє</i> змінити колір контуру або тла об'єкта обравши зразком колір іншого об'єкта за допомогою відповідних інструментів графічного редактора [2 ІФО 2.4]; <i>виконує</i> завдання із розфарбування або перефарбування малюнків [2 ІФО 2.4]; <i>пропонує</i> власні кольорові рішення малюнка [2 ІФО2.4]; <i>пояснює</i> добір кольорів [2 ІФО 2.4]; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень [2 ІФО2.2]
	Створення інформаційних моделей.	Перенесення фрагментів малюнка. Виділення і впорядкування даних за певною ознакою.	<i>об'єднує</i> об'єкти за їх властивостями або значеннями властивостей [2 ІФО 1.3]; <i>створює</i> візуальну відповідь простих та складених геометричних задач [2 ІФО 2.4]; <i>виділяє</i> та

	Змінення готових. Використання	Прості та складені сюжетні геометричні задачі. Копіювання фрагментів малюнку.	переносить фрагменти малюнка [2 ІФО 2.4]; створює графічні відповіді до навчальних завдань [2 ІФО 2.4]; знаходить приклади повторення і послідовності дій у повсякденній діяльності, близькому для себе середовищі [2 ІФО 2.1]; визначає закономірність об'єктів [2 ІФО 1.3]; відтворює послідовність об'єктів із заданою закономірністю [2 ІФО 2.1]; оцінює результати своїх навчальних досягнень [2 ІФО 2.2]
	Алгоритми	Створення малюнків за готовими алгоритмами Складання власних графічних алгоритмів	визначає послідовність кроків для виконавців [2 ІФО 2.1]; знаходить помилки у алгоритмах [2 ІФО 2.2]; визначає результат виконання лінійного алгоритму побудови простого геометричного зображення [2 ІФО 2.2] створює малюнок за лінійним алгоритмом [2 ІФО 2.4]; пропонує власні алгоритми створення не складних геометричних зображень [2 ІФО 2.4]; оцінює результати своїх навчальних досягнень [2 ІФО 2.2]

Виконавець: вчитель інформатики Мельник В.В.