

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор _____ Яна ОШИЙКО

« 03 » вересня 2024р.

**Індивідуальний навчальний план з вивчення інформатики
для учнів 4-х класів Білоцерківської гімназії “Звитяга” Білоцерківської міської ради Київської області,
що навчаються за індивідуальною (екстернатною) 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

Електронний підручник: <https://pidruchnyk.com.ua/1470-nformatika-korniyenko-4-klas.html>

<i>Термін</i>	<i>Тема</i>	<i>Зміст навчальної діяльності</i>	<i>Очікувальні результати</i>	<i>Сторінки підручника</i>
I семестр	Інформація. Дії з інформацією	Пошук інформації у мережі Інтернет. Інформаційна взаємодія. Критичне оцінювання інформації	вміє здійснювати простий пошук інформації у мережі Інтернет [4 ІФО 1.2]; знає адреси деяких сайтів, зокрема електронних бібліотек, сайтів з навчальним контентом [4 ІФО 3.1]; висловлює припущення про достовірність інформації, отриманої з різноманітних джерел [4 ІФО 1.4]; розрізняє факти і судження; [4 ІФО 1.4] добирає належні засоби для спілкування з іншими особами, зокрема з людьми з особливими потребами безпосередньо та через Інтернет [4 ІФО 4.2]; пояснює наслідки використання інформаційних технологій, відповідальність за свою діяльність в Інтернеті [4 ІФО 4.1]; дотримується правил використання власних і чужих творів [4 ІФО 4.3]	С. 4-33

	Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією	Сучасні носії інформації. Організація роботи цифрового пристрою(введення, збереження, опрацювання, збереження або виведення даних). Збереження інформації. Пам'ять комп'ютера (внутрішня та зовнішня) Огляд конструкторів з робототехніки	наводить приклади сучасних різновидів комп'ютерних пристроїв [4 ІФО 1.1]; зберігає дані на цифрових носіях[4 ІФО 1.2]; пояснює, як організована робота з даними у будь-якому цифровому пристрої [4 ІФО 1.2]; має уявлення про процес створення роботів [4 ІФО 1.1]; контролює час використання цифрових пристроїв [4 ІФО4.1]	с. 34-51
II семестр	Об'єкт. Властивості об'єкта	Об'єкти для створення моделей. Форматування та редагування об'єктів. Додавання анімаційних ефектів до об'єктів	класифікує об'єкти за їх властивостями; зіставляє ознаки моделей реального і цифрового світу [4ІФО 1.3]; аналізує вплив подій на властивості об'єкта [4 ІФО 1.3]; досліджує об'єкти за допомогою створених моделей [4 ІФО 1.3]; вміє створювати просту анімацію[4 ІФО 2.4]	с.54-55
	Комп'ютерні програми. Меню та інструменти	Середовище програмування. Команди та інструменти. Проекти	вміє відкривати та завершувати роботу у знайомих середовищах для програмування (офлайн та онлайн)[4 ІФО 1.2]; називає інструменти середовища та пояснює їх призначення [4 ІФО 3.2]; описує порядок створення проектів[4 ІФО 2.3]; вміє відкривати готові та зберігати створені проекти [4 ІФО 2.4]	с.52-53
	Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання	Складові частини об'єктів. Дії об'єктів. Математичні моделі. Розв'язування задач з використанням математичного моделювання	називає складові об'єкта [4 ІФО 1.3]; називає які дії можна виконувати над об'єктом, які дії може виконувати об'єкт [4 ІФО 1.3]; наводить приклади необхідності моделювання для розв'язування конкретних задач [4 ІФО 1.3]; називає етапи створення інформаційної моделі [4 ІФО 1.3]; створює математичні моделі [4 ІФО 1.3] прогнозує та формулює очікуваний результат [4 ІФО 2.2]; коментує успішні та невдалі кроки у процесі роботи [4 ІФО 2.5]	с.56-59
	Алгоритми	Середовище виконання алгоритму. Алгоритми з розгалуженням, складання алгоритмів з повторенням.	визначає алгоритмічні структури [4 ІФО 2.1]; створює алгоритми з розгалуженням у середовищі програмування [4 ІФО 2.1];	с. 60-89

		Створення програмованих проєктів, зокрема анімаційних історій. Ігри та стратегії перемоги	розробляє алгоритми (зокрема, для власної чи групової діяльності) з послідовних дій, умов, повторень [4 ІФО 2.1]; аналізує та впорядковує послідовності [4 ІФО 1.2]; знаходить помилки в алгоритмах та виправляє їх [4 ІФО 2.2]; вміє розробляти спільний із однокласниками проєкт під керівництвом вчителя [4 ІФО 2.5]; наводить приклади ігор та стратегій перемоги [4 ІФО 2.5]; оцінює результати своїх навчальних досягнень та результати своїх однокласників [4 ІФО 1.4]	
--	--	--	---	--

Виконавець: вчитель інформатики Савичева Т.І.