

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

**Директор Рівненського ліцею №11**

\_\_\_\_\_ **Л.О. Сияк**

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ **2023**

**Індивідуальний навчальний план**

**для учнів 6-х класів,**

**які здобувають освіту за індивідуальною формою навчання (сімейна, екстернат)**

**на 2023 – 2024 навчальний рік**

**Предмет вивчення:** інформатика 6 клас

**Рекомендований підручник:** [https://drive.google.com/file/d/11FDVSSDgXydzEhY\\_syl\\_jXFnQ50Z0oY/view](https://drive.google.com/file/d/11FDVSSDgXydzEhY_syl_jXFnQ50Z0oY/view)

**Навчальна програма:** Розроблена на основі модельної програми «Інформатика, 5-6 клас для закладів загальної середньої освіти» (автори Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакоотько В.В.)

*«Рекомендовано Міністерством освіти і науки України»*

**Рекомендоване навантаження:** I семестр – 1 год, II семестр – 1 год.

**Терміни написання підсумкових семестрових контрольних робіт:**

I семестр 11.12.2023 – 22.12.2023

II семестр 20.05.2024 – 31.05.2024

# Інформатика

Блок, тема	Очікувані результати
<b>Змістова лінія «Інформаційні процеси та системи»</b>	
<b>Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології (2 год.)</b>	
Цифрові пристрої. Призначення цифрових пристроїв. Використання цифрових пристроїв і технологій для реалізації інформаційних процесів.	Пояснює призначення і використовує цифрові пристрої і технології для здійснення інформаційних процесів у повсякденному житті та навчальній діяльності.  Обирає цифрові пристрої та/чи інформаційні технології для розв'язання задачі.  Висловлює міркування щодо сучасних інформаційних технологій і їх місця в суспільстві.  Розуміє призначення, можливості та обмеження цифрових пристроїв різного типу, зумовлені їх складовими, використовує їх для власних потреб у навчанні і житті.
Санітарно-гігієнічні правила роботи з цифровими пристроями. Класифікація цифрових пристроїв за призначенням.	
Цифрові технології. Використання цифрових технологій. Використання цифрових інновацій для навчання, комунікації і творчості. Переваги і недоліки використання цифрових технологій в сучасному суспільстві.	Описує вплив цифрових технологій на навколишнє середовище і добробут суспільства.  Розрізняє себе в реальному і віртуальному світі, передбачає власний “цифровий слід”.
<b>Змістова лінія «Інформаційні технології»</b>	
<b>Тема 2. Комп'ютерні презентації (4 год.)</b>	
Етапи створення комп'ютерної презентації.	Обирає істотні властивості об'єктів і їх значення, необхідні для подання цих об'єктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми.  Обирає цифрові пристрої та/чи інформаційні технології для розв'язання задачі.
Анімація об'єктів на слайді.	Обирає спосіб структурування і візуалізації зібраних чи отриманих даних з використанням різних видів інфографіки.
Анімація слайдів.	Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів.  Створює інформаційні продукти та оцінює їх якість за вказаними критеріями.
Налаштування показу комп'ютерної презентації.	Оцінює власні можливості і доступні ресурси для створення інформаційних продуктів з метою розв'язання життєвих/навчальних проблем.  Дотримується авторських прав і враховує різні типи дозволів на використання інформаційних ресурсів у власній і груповій роботі і творчості.

Блок, тема	Очікувані результати
<b>Змістова лінія «Інформаційні технології»</b>	
<b>Тема 3. Текстові документи (4 год.)</b>	
Списки в текстовому документі.	Обирає істотні властивості об'єктів і їх значення, необхідні для подання цих об'єктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми.
Таблиці в текстовому документі.	Оцінює власні можливості і доступні ресурси для створення інформаційних продуктів з метою розв'язання життєвих/навчальних проблем.
Схеми та зображення в текстовому документі.	Використовує дані різних типів для створення інформаційних продуктів.
Формати текстових документів.	Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів.
<b>Змістова лінія «Інформаційні технології»</b>	
<b>Тема 4. Графічні зображення (5 год.)</b>	
Базові поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки. Програми для опрацювання графічних зображень.	Обирає істотні властивості об'єктів і їх значення, необхідні для подання цих об'єктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми.  Оцінює власні можливості і доступні ресурси для створення інформаційних продуктів з метою розв'язання життєвих/навчальних проблем.
Створення, редагування і форматування зображень. Шари, їх використання. Додавання тексту до графічних зображень та його форматування.	Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів.  Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів.
<b>Змістова лінія «Інформаційні технології»</b>	
<b>Тема 5. Електронні таблиці (7 год.)</b>	
Поняття моделі. Види моделей. Інформаційні моделі. Математичні моделі.	Обирає істотні властивості об'єктів і їх значення, необхідні для подання цих об'єктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми.  Оцінює власні можливості і доступні ресурси для створення інформаційних продуктів з метою розв'язання життєвих/навчальних проблем.  Використовує готові чи створені моделі для дослідження, експериментує з ними.
Гіпотеза. Перевірка гіпотези з використанням моделі. Експеримент. Добір даних для перевірки гіпотез. Табличний процесор. Арифметичні обчислення.	Пояснює вибір програмних засобів для опрацювання даних різних типів (принаймні трьох) і створення відповідних інформаційних продуктів.
Стовпчасті та кругові діаграми.	Обирає спосіб структурування і візуалізації зібраних чи отриманих даних з використанням різних видів інфографіки.
Комп'ютерний експеримент. Опрацювання	Аналізує дані для підтвердження чи спростування тверджень.

Блок, тема	Очікувані результати
результатів експерименту	
<b>Змістова лінія «Алгоритмізація та програмування»</b>	
<b>Тема 6. Алгоритми та програми (11 год.)</b>	
<p>Алгоритми і програми з вкладеними циклами. Алгоритми і програми з вкладеними розгалуженнями. Алгоритми і програми з циклами з передумовою. Алгоритми і програми з вкладеними циклами і розгалуженнями</p>	<p>Розробляє алгоритми, поєднуючи базові структури, для розв'язання задач. Корегує алгоритм за потреби складає і налагоджує програмні проекти для розв'язання задач/проблем і творчого самовираження. Розділяє задачу на підзадачі та розв'язує їх, комбінуючи проєкт із блоків команд. Складає план виконання своєї роботи із створення інформаційного продукту відповідно до ролі в групі. Пояснює роль членів групи і користь співробітництва для виконання спільного завдання із створення інформаційного продукту. Бере участь у спільному створенні інформаційного продукту, враховуючи власний і груповий емоційний стан. Використовує онлайн-сервіси та онлайн-ресурси для індивідуальної або групової діяльності і комунікації.</p>
<b>Тема 6. Практикум з використання інформаційних технологій (2 год.)</b>	
<p>Етапи виконання проєкту. Складання плану виконання проєкту. Визначення завдань проєкту. Пошук, аналіз, опрацювання матеріалів, виконання завдань проєкту. Вибір засобів для подання результатів проєкту. Подання та оцінювання результатів виконання проєкту.</p>	<p>Бере участь у спільному проєкті (он-лайн та оф-лайн) із створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів. Організовує власне інформаційне середовище на основі доступних пристроїв і технологій, налаштовує програмні та апаратні засоби залежно від власних потреб. Пояснює роль членів групи і користь співробітництва для виконання спільного завдання із створення інформаційного продукту. Пропонує і дотримується правил взаємодії і прийняття спільних рішень під час створення колективного проєкту. Складає план виконання своєї роботи із створення інформаційного продукту відповідно до ролі в групі. Пояснює вибір програмних засобів для опрацювання даних різних типів (принаймні трьох) і створення відповідних інформаційних продуктів. Створює інформаційні продукти та оцінює їх якість за вказаними критеріями. Розрізняє різні типи дозволів на використання чужих інформаційних ресурсів і дотримується їх у власній чи груповій роботі. Зазначає джерела, використані у своїх роботах. Використовує онлайн-сервіси та онлайн-ресурси для індивідуальної або групової діяльності і комунікації. Розширює спектр засобів і способів комунікації, які використовує, враховуючи потреби свої та інших осіб. Дотримується правил кібербезпеки. Дотримується правил етикету спілкування у цифрових мережах. Бере участь у представленні результатів групової роботи. Коментує свою та чужу діяльність із створення інформаційного продукту, за потреби надає конструктивні відгуки.</p>

Блок, тема	Очікувані результати
	<p data-bbox="443 98 1500 170">Виявляє наполегливість, коли стикається з помилками і проблемами під час роботи над проектом.</p> <p data-bbox="443 188 1251 226">Описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід.</p>