**2 клас**

*35 годин* (1година на тиждень)

|  |  |
| --- | --- |
| **Зміст навчального матеріалу** | **Державні вимоги до навчальних досягнень учня/учениці** |
| **Інформація**  Поняття про інформацію.  Зміст та завдання курсу «Інформатика».  Сприймання людиною інформації.  Властивості інформації.  Види інформації за способом сприймання: зорова, слухова, нюхова, смакова, дотикова.  Приватна та публічна інформація. Захист особистої приватної інформації. Безпека використання інформації.  Пристрої для роботи з інформацією.  Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики.  **Комп’ютери та інші пристрої**  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.  Використання пристроїв для навчання: перегляд зображень (образотворче мистецтво), читання текстів (літературне читання, мови), слухання мелодій (музичне мистецтво).  Виділення обраного тексту в середовищах для читання.  Клавіатура. Уведення окремих символів. Зміна мовних режимів.  Організація робочого місця під час навчання з різними пристроями.  **Інтернет**  Початкові уявлення про Інтернет. Поняття браузера, як програми для роботи в Інтернеті. Вікно браузера. Кнопки керування вікном. Маніпуляції з вікном.  Вкладки браузера. Посилання. Закладка.  Правила безпечної роботи в Інтернеті.  Інформація для дітей та для дорослих. Приватна (особиста, сімейна) та публічна інформація.  Вікові обмеження на перегляд вмісту сторінок.  Ігри для вдосконалення навичок роботи з маніпуляторами, клавіатурою.  Перегляд навчальних відео, картин художників, читання текстів, вдосконалення навичок усного рахунку в математичних тренажерах.  **Графіка**  Поняття ком’ютерної графіки. Програми для створення за змінювання графічних зображень. Створення зображень.  Зображення з геометричних фігур. Змінювання готових зображень.  Доповнення зображень підписами чи коментарями у вигляді кількох слів.  Сервіси для перегляду зображень картин художників. Віртуальні мистецькі галереї, екскурсії до музеїв.  Пристрої для створення та опрацювання графічних зображень.  Пошук зображень в Інтернеті для природознавства (музичного та образотворчого мистецтв, читання тощо). Право на зображення. Розрізнення дозволів на використання чужих зображень.  **Команди та виконавці**  Поняттям команди. Порівняння команди й спонукального речення. Команди й виконавці.  Послідовність дій. Приклади послідовності дій у природі. Виконання послідовних дій. Пошук помилок в послідовності дій.  Ігрові вправи з надання команд виконавцям у середовищах програмування.  Порівняння двох або більше предметів.  Об’єднання предметів у групи за певними заданими ознаками. Назви групи однорідних предметів. Визначення ознак предметів, впізнавання предметів за даними ознаками. Складові частини предметів.  Ігри на змінювання послідовності дій, пошук помилок в послідовностях; об’єднання предметів у групи, вилучення зайвого за певними ознаками. | Учень/учениця:  ***має уявлення*** про інформацію;  ***розуміє*** за допомогою яких органів чуття людина сприймає інформацію;  для чого вивчають інформатику;  ***розрізняє*** приватну та публічну інформацію;  ***наводить приклади*** видів інформації за способом сприймання;  властивостей інформації (без називання терміну) на конкретних прикладах;  ***називає*** правила безпечної поведінки в кабінеті інформатики;  ***дотримується*** правил безпечного користування пристроями у кабінеті інформатики;  ***використовує у своєму мовленні*** слова *інформація, інформатика, приватна, публічна інформація* та називає 3 сучасних пристрої для роботи з інформацією.  Учень/учениця:  ***має уявлення*** про різноманіття сучасних пристроїв для роботи з інформацією;  ***наводить приклади*** використання пристроїв для роботи з інформацією у школі, вдома;  ***уміє*** увімкнути та вимкнути комп’ютер та інші пристрої (за умови їх використання);  ***уміє*** ***знаходити*** необхідні для роботи значки на *Робочому столі* та ***розпочинає*** роботу в програмах;  ***орієнтується в середовищах*** для перегляду зображень, читання текстів, слухання музики та ***завершує*** роботу з ними;  ***уміє*** ***використовувати*** маніпулятори для вибору та переміщення об’єктів;  ***уміє*** змінитимовні режими на клавіатурі та ввести окремі символи;  ***уміє відшукати*** необхідну інформацію в тексті та виділити частину тексту;  ***прагне*** використовувати пристрої з навчальною метою;  ***володіє*** навичками раціональної організації робочого місця;  ***використовує у своєму мовленні*** слова *робочий стіл, програма, комп’ютер, ноутбук, смартфон, клавіатура, мишка, тачпад* (за умови використання)*.*  Учень/учениця:  ***має загальні уявлення*** про Інтернет; ***пояснює*** призначення програми-браузера;  ***уміє*** розпочати роботу в браузері, додавати вкладки, закривати вкладки, завершувати роботу з браузером; відкривати необхідні для навчання сторінки через закладки, переходити за посиланнями, переглядати навчальне відео чи його заданий фрагмент; змінити розмір вікна браузера, згорнути, розгорнути вікно;  ***розрізняє*** дитячу інформацію та інформацію для дорослих;  ***розуміє*** про існування вікових обмежень на перегляд вмісту сторінок;  ***наводить при клади*** приватної та публічної інформації;  ***наводить приклади*** приватної інформації, яку не повідомляють незнайомцям в Інтернеті;  ***дотримується*** правил безпеки в Інтернеті щодо нерозголошення приватної (особистої та сімейної) інформації;  ***має уявлення*** про початкові норми авторського права щодо використання інформації;  ***використовує у своєму мовленні*** слова *браузер, Інтернет, вікно, вкладка, відкрити, закрити браузер, посилання, закладка, відео.*  Учень/учениця:  ***має уявлення*** про комп’ютерну графіку та способи її подання;  ***впізнає*** значки та назви середовищ для створення та змінювання графічних зображень;  ***уміє*** створювати найпростіші зображення та змінювати їх, використовує для цього інструменти графічних редакторів;  додавати підписи чи коментарі з кількох слів до зображень;  ***уміє*** відшукати та переглядати в Інтернеті картину художника (задане зображення тварини, рослини тощо) та додати до закладок в браузері;  ***прагне*** поважного ставлення до особистої інформації інших людей;  ***називає*** 3-5 пристроїв, що використовуються для створення та опрацювання графічних зображень;  ***використовує у своєму мовленні*** слова *зображення, картина, фото, палітра, дозвіл на використання.*  Учень/учениця:  ***має уявлення*** про команду, виконавців; послідовність дій;  ***відрізняє*** команди від спонукальних речень;  **вміє *надавати команди*** виконавцю в середовищах програмування;  ***шукати*** помилки в послідовності команд;  ***наводить*** приклади послідовних дій в побуті;  ***знаходить*** повторюваність подій в казках, повторювані стани у природі;  ***знаходить*** помилки в поданих записах послідовних дій;  ***дотримується*** певного порядку дій в іграх;  ***об’єднує*** предмети в групу за певними ознаками, придумує назву групі; ***вилучає зайві*** предмети з групи за ознаками, впізнає предмети за даними ознаками та обирає з групи;  ***об’єднує*** складові частини одного предмета в ігрових середовищах;  ***використовує у своєму мовленні*** слова *команда, виконавець, порядок дій, послідовні дії.* |