

ЗАТВЕРДЖЕНО

Рішення педагогічної ради

Протокол № 1

від «30» серпня 2022 р.

**ІНФОРМАТИКА
НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ДЛЯ 5 КЛАСУ**

**Розроблена на основі модельної програми
«Інформатика, 5-6 клас для закладів загальної середньої освіти»
(авт. Морзе Н.В., Барна О.В.)**

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(наказ МОН від 12.07.2021 № 795)*

Зміст навчальної програми забезпечує підручник

Н. В. Морзе, О.В. Барна. Інформатика: Підручник для 5 кл. закладів загальної середньої освіти / Н. В. Морзе, О.В. Барна. — Київ: УОВЦ «Оріон», 2022. — 256 с.

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(наказ Міністерства освіти і науки України від 08.02.2022 № 140)*

Укладачі:

Соломчук Я.В.

Галянт С.А.

I. Вступ

Навчальна програма з інформатики для 5–6 класів закладів загальної середньої освіти **відповідає** Закону України «Про повну загальну середню освіту» від 16 січня 2020 року № 463-ІХ, Державному стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898 (далі — Державний стандарт), Типовій освітній програмі для 5–9 класів закладів загальної середньої освіти, затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 19 лютого 2021 року № 235, модельній програмі «Інформатика, 5-6 клас для закладів загальної середньої освіти» (авт. Морзе Н.В., Барна О.В.).

Програма реалізує **мету інформатичної освітньої галузі** відповідно до вимог Державного освітнього стандарту: розвиток особистості учня, здатного використовувати цифрові інструменти і технології для розв’язування проблем, розвитку, творчого самовираження, забезпечення власного і суспільного добробуту, критично мислити, безпечно та відповідально діяти в інформаційному суспільстві.

В основу навчального курсу «Інформатика» для 5 класу покладено розвивально-компетентнісний підхід, що передбачає формування предметних і ключових компетентностей, а також розвиток певних мисленнєвих навичок та обчислювального мислення. Програма ґрунтується на реалізації провідних ідей світових освітніх систем щодо підготовки громадян цифрового суспільства. Очікувані результати навчання можуть бути досягнуті через зміст та пропонувані види навчальної діяльності, які об’єднані у три концепти: комп’ютер як напрямок науки, комп’ютер як інструмент, комп’ютер у суспільстві, що реалізуються 4-ма змістовними лініями: інформація, дані, моделі; цифрові пристрої; цифрова творчість; безпека та відповідальність.

У результаті навчання учень/учениця:

- знаходить, аналізує, перетворює, узагальнює, систематизує та подає дані, критично оцінює інформацію для розв’язання життєвих проблем;
- створює інформаційні продукти і програми для ефективного розв’язання задач/проблем, творчого самовираження індивідуально та у співпраці з іншими особами за допомогою цифрових пристроїв чи без них;
- усвідомлено використовує інформаційні та комунікаційні технології і цифрові інструменти для доступу до інформації, спілкування та співпраці як творець та (або) споживач, а також самостійно опановує нові технології;
- усвідомлює наслідки використання інформаційних технологій для себе, суспільства, навколишнього природного середовища, дотримується етичних, культурних і правових норм інформаційної взаємодії.

Програма **передбачає** гнучке компонування навчального матеріалу у тематичні блоки, міжпредметну інтеграцію із іншими освітніми галузями, можливість впроваджувати на уроках інформатики інноваційні педагогічні технології (навчання за методом навчальних проєктів, дослідницько-пізнавальне навчання, проблемне та практико зорієнтоване навчання, формувального оцінювання тощо)

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1 год на тиждень, 35 год на рік:

Інформація і комп'ютер	(8 год.)
Алгоритми та програми для роботи з графікою	(8 год.)
Алгоритми і програми для роботи з текстами	(10 год.)
Алгоритми і програми для роботи з мультимедіа	(8 год.)

Резервні уроки – 1 год

II. Зміст навчання інформатики

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
1. Інформація і комп'ютер (_8_ год.)				
1	Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером. Комп'ютерні мережі. Безпечне користування інтернетом.	Піклуємось про безпеку: Чи може робота з комп'ютером бути безпечною?	<ul style="list-style-type: none"> ● складає історію про правила життєдіяльності під час роботи з комп'ютером («що станеться, якщо...»); ● хронометрує за допомогою гаджетів тривалість роботи за комп'ютером; ● встановлює нагадування про перерви в роботі із пристроями; ● обговорює у групах ситуації та пропонує заходи безпеки під час використання інтернету; ● виконує тренувальні вправи в програмі клавіатурного тренажера для покращення навичок роботи з клавіатурою; 	<ul style="list-style-type: none"> ● розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом; ● наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних; ● демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних
2	Використання мережі інтернет для навчання.	Використовуємо інтернет: Як використовувати інтернет з користю?	<ul style="list-style-type: none"> ● Розпізнає приклади онлайн-сервісів (інтернет-порталів, енциклопедій, електронних бібліотек, навчальних ресурсів) ● перекладає вебсторінки та тексти за допомогою онлайн-перекладачів; ● створює короткі повідомлення іноземною мовою, використовує голосове введення тексту для перекладу слів і висловів на іноземну мову; ● виконує проєкт зі створення інформаційного плаката про онлайн-сервіс для навчання шкільним предметам, електронних словників та е-енциклопедій, для творчості, створення історій; 	<ul style="list-style-type: none"> ● наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей; ● використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання; ● демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних; ● використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			<ul style="list-style-type: none"> • проводить у групі віртуальні екскурсії з використанням цифрових пристроїв і доповненої реальності; 	
3	Проблема, причина та наслідок. Інформація, дані, повідомлення.	Досліджуємо за допомогою гаджетів: Чому сучасний дослідник потребує гаджету?	<ul style="list-style-type: none"> • розпізнає причину та наслідок • формулює гіпотезу • пояснює терміни інформація, повідомлення, дані • розуміє способи подання повідомлень • виділяє особливості даних різних типів та порівнює їх, наводить приклади пристроїв для роботи з різними даними • за допомогою цифрових інструментів виконує індивідуальний навчальний проєкт зі збору даних з певної теми, яка вивчається на інших предметах; 	<ul style="list-style-type: none"> • розпізнає дані різних типів і наводить їх приклади; • обирає та застосовує цифрові інструменти для збирання чи отримання даних; • визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;
4	Комп'ютер як пристрій опрацювання даних. Складові комп'ютерів та їхнє призначення. Поняття про інфографіку. Карти знань	Складаємо модель комп'ютера: Які пристрої потрібні мені для навчання?	<ul style="list-style-type: none"> • групує цифрові пристрої за їх функціями і призначенням; • створює лінію часу з ілюстрацією зміни цифрових пристроїв • розпізнає складові комп'ютера і розповідає про їх призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження; • проєктує інформаційну модель комп'ютера за заданими критеріями; • створює схеми для класифікації об'єктів за їх властивостями; 	<ul style="list-style-type: none"> • виділяє групи цифрових пристроїв за їх функціями і призначенням; • називає складові комп'ютера і розповідає про їх призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження; • розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
				<ul style="list-style-type: none"> • пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язування конкретних задач
5	<p>Виконавці алгоритмів та їхні системи команд.</p> <p>Способи опису алгоритму.</p> <p>Програма.</p> <p>Середовище опису й виконання алгоритмів.</p>	<p>Програмуємо пристрої:</p> <p>Як навчитися управляти комп'ютерними пристроями?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • описує способи подання алгоритму, наводить приклади різних способів • розрізняє виконавців алгоритму та команди, які вони здатні виконати • розробляє алгоритм опрацювання події у власному проєкті відповідно до умов та завдань проєкту; • 	<ul style="list-style-type: none"> • розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології; • називає приклади виконавців алгоритму та команди із системи команд вказаного виконавця • розпізнає комп'ютерні середовища для виконання алгоритму
6	<p>Операційна система та її інтерфейс.</p> <p>Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).</p>	<p>Встановлюємо програми:</p> <p>Для чого використовують різні програми на комп'ютері?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • розв'язує ситуаційні завдання на вибір застосунку та отриманий результат; • створює схему про призначення операційної системи; • формулює запитання щодо зміни інтерфейсу програмного середовища; • змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; • створює схеми для класифікації об'єктів за їх властивостями; 	<ul style="list-style-type: none"> • наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних; • пояснює призначення операційної системи; • розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них
2. Алгоритми та програми для роботи з графікою (_8_ год.)				

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
7	Комп'ютерна графіка та її особливості. Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах та в інтернеті.	Стаємо фотокореспондентами: Як зберегти пам'ять про прекрасне?	<ul style="list-style-type: none"> ● створює колаж, фотоальбом із графічних зображень; ● бере участь у проєкті в малих групах із фотофіксацією та відеофіксацією процесів у природі; ● бере участь у дослідницькому проєкті за визначеною роллю з використанням гаджета та спеціальних застосунків; ● створює схеми для класифікації об'єктів за їх властивостями; 	<ul style="list-style-type: none"> ● використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; ● розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
8	Растровий графічний редактор та його інструменти.	Стаємо дизайнерами: Як створити комп'ютерну модель реального об'єкта?	<ul style="list-style-type: none"> ● будує інформаційні моделі реальних об'єктів у середовищі графічного редактора офісних пакетів; ● змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; 	<ul style="list-style-type: none"> ● використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; ● обирає і застосовує засоби для побудови зображення в одному з графічних редакторів
9	Об'єкти та їхні властивості. Дії над об'єктами. Зміна властивостей об'єктів.	Створюємо моделі: Які виконавці існують в середовищі Скретч?	<p>добирає/створює виконавців та добирає команди середовища;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● створює власний проєкт у середовищі виконання алгоритмів для побудови, навчальних моделей 	<ul style="list-style-type: none"> ● визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
10	Лінійні алгоритми	Проектуємо роботу робота-художника: Як будувати зображення за проектом?	<ul style="list-style-type: none"> створює власний проєкт у середовищі виконання алгоритмів для побудови графічних зображень, 	<ul style="list-style-type: none"> планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
11	Постановка проблеми, закономірності.	Створюємо орнамент: Як за допомогою комп'ютера можна малювати орнаменти?	<ul style="list-style-type: none"> формулює проблему та розбиває її на підпроблеми, добирає цифрові пристрої та програмні продукти для вирішення підпроблем; відповідно до проблеми виділяє істотні та неістотні властивості об'єктів, будує відповідну графічну/математичну модель; добудовує графічне зображення за визначеною закономірністю даних; 	<ul style="list-style-type: none"> визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; створює/обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень; оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
12	Алгоритми із повторенням	Складаємо алгоритми: Чи завжди більше означає краще?	<ul style="list-style-type: none"> перетворює лінійний алгоритм у циклічний за визначеною закономірністю; 	<ul style="list-style-type: none"> планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			<ul style="list-style-type: none"> • обирає кращу стратегію для створення свого алгоритму, пропонує її для обговорення в групі; • добирає критерії та перевіряє правильність виконання алгоритму; 	<p>план під час виконання завдання;</p> <ul style="list-style-type: none"> • розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
1. Алгоритми і програми для роботи з текстами (_10_ год.)				
13	Програмне забезпечення для опрацювання текстів. Введення, редагування та форматування символів і абзаців. Сторінки документа та їх форматування.	Працюємо з текстами: Як створити свою книгу?	<ul style="list-style-type: none"> • створює мінікнигу за результатами проєктної діяльності 	<ul style="list-style-type: none"> • використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; • розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; • створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку;
14	Вставлення графічних зображень та побудова векторних	Поєднуємо текст і графіку: Як поєднати текст і графіку?	<ul style="list-style-type: none"> • створює запрошення, що містить ілюстрацію; • змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; 	<ul style="list-style-type: none"> • дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; • описує власну діяльність і набутий досвід під час

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
	зображень в офісних пакетах.		<ul style="list-style-type: none"> записує текстовий алгоритм у вигляді блок-схеми та навпаки, перетворює блок-схемний опис алгоритму в блоки команд середовища; 	<p>створення інформаційного продукту;</p> <ul style="list-style-type: none"> бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;
15	Вставлення графічних зображень та побудова векторних зображень в офісних пакетах.	Створюємо анімовані історії: Як «оживити» комікси?	<ul style="list-style-type: none"> створює схему про програми для роботи з графічними даними; створює анімовані історії для демонстрації іншим правил захисту особистого простору, пристроїв і даних; 	<ul style="list-style-type: none"> оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
16	Комп'ютерні мережі. Локальна мережа. Використання мережевих папок.	Використовуємо мережі: Для чого створили й використовують комп'ютерні мережі?	<ul style="list-style-type: none"> складає порівняльну схему призначення комп'ютерних мереж; малює схему локальної мережі в навчальному класі; складає інструкцію з використання мережевих папок у навчальному класі; проєктує інформаційну модель домашньої локальної мережі; 	<ul style="list-style-type: none"> наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до інтернету;
17	Пошук інформації в інтернеті. Завантаження даних з інтернету.	Досліджуємо інтернет: Як шукати, щоб знаходити?	<ul style="list-style-type: none"> впорядковує алгоритм з зберігання результатів пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; виділяє у друкованому та електронному тексті ключові слова для пошуку; 	<ul style="list-style-type: none"> зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			<ul style="list-style-type: none"> ● шукає помилки в таблиці з пошуковими запитаннями та їх результатами; ● створює закладки та складає список посилань на інформаційні джерела для розв'язування життєвої/навчальної проблеми ● використовує QR-коди для доступу та зберігання даних з інтернету; 	інформації та/чи файлів на носіях;
18	Авторське право Однорівневі списки.	Поважаємо авторське право: Які права мають учні?	<ul style="list-style-type: none"> ● складає правила про дотримання авторського права під час створення власних інформаційних продуктів; ● змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; ● зазначає джерела, використані у своїх роботах 	<ul style="list-style-type: none"> ● створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа ● пояснює важливість дотримання принципів академічної доброчесності та авторського права в інформаційній діяльності; ● розрізняє різні типи дозволів на використання чужих інформаційних ресурсів і дотримується їх у власній чи груповій роботі
19	Команди розгалуження. Алгоритми з розгалуженнями.	Створюємо вікторину: Як створити вікторину в середовищі Скретч?	<ul style="list-style-type: none"> ● порівнює та перевіряє алгоритми, створені іншими, пропонує шляхи їх покращення; ● добирає критерії та перевіряє правильність виконання алгоритму; <ul style="list-style-type: none"> ● складає вікторину про різні типи дозволів на використання чужих інформаційних ресурсів і знаходить помилки про некоректне використання 	<ul style="list-style-type: none"> ● обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язування задачі, і визначає їх допустимі значення;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			чужих інформаційних ресурсів у різних інформаційних продуктах	
4 Алгоритми і програми для роботи з мультимедіа (8 год.)				
20	Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій.	Працюємо разом: Як використати готову презентацію?	<ul style="list-style-type: none"> створює інфографіку за результатами спільної проєктної діяльності; створює презентації за результатами проєктної діяльності; зазначає джерела, використані у своїх роботах 	<ul style="list-style-type: none"> використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів; пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проєкту;
21	Об'єкти презентації та засоби управління її демонстрацією.	Розробляємо мультимедіа: Як створити власний мультфільм?	<ul style="list-style-type: none"> створює в групі ролики, що містять мультимедіа, засобами середовища опрацювання презентацій, відповідно до обраної ролі; 	<ul style="list-style-type: none"> створює мультимедійні презентації;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			<ul style="list-style-type: none"> ● змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; ● 	
22	Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	Створюємо рекламу: Як рекламувати власний продукт?	<ul style="list-style-type: none"> ● аналізує та оцінює інформаційні продукти (власні та створені іншими) за критеріями; ● презентує рекламу продукту з використанням даних різних типів; 	<ul style="list-style-type: none"> ● дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; ● планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;
23	Типи слайдів. Налаштування показу презентацій.	Створюємо модель: Якою є моя мрія?	<ul style="list-style-type: none"> ● створює презентацію про власний виріб; 	<ul style="list-style-type: none"> ● бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;
24	Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією.	Презентуємо проєкт: Як яскраво виступати перед аудиторією?	<ul style="list-style-type: none"> ● створює презентації за результатами проєктної діяльності; ● складає план проєктної діяльності та виготовлення інформаційних продуктів; ● планує виконання основних етапів дослідницько-пізнавального проєкту у класі в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми з використанням цифрових технологій ● створює власне друковане портфоліо для виставки робіт; ● 	<ul style="list-style-type: none"> ● описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
25	Алгоритми з повтореннями та розгалуженнями	Розробляємо гру: Як створити свою комп'ютерну гру?	<ul style="list-style-type: none"> ● створює власний проєкт у середовищі виконання алгоритмів для побудови мультимедійних ігор, ● представляє результати своїх індивідуальних проєктів, складених в середовищі виконання алгоритмів, в малій групі; ● оцінює результати проєктів, створених іншими розробниками, за рубриками 	<ul style="list-style-type: none"> ● описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи); ● надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи; ● описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід;

III. Перелік навчально-методичного і матеріально-технічного забезпечення навчального процесу

- Платформа NeoLMS
- Браузер
- Графічний редактор
- Текстовий процесор
- Онлайн-перекладач
- <https://crello.com/uk/>
- <https://time.graphics/editor>
- Карти знань
- Середовище опису й виконання алгоритмів (Скретч)
- Операційна система
- Онлайн-середовище для створення аватарки
- Онлайн інструменти для створення колажу
- Програма для створення зображень онлайн
- Редактор презентацій

IV. Система оцінювання результатів навчання

Базується на положеннях Рекомендацій щодо оцінювання навчальних досягнень учнів 5-6 класів, які здобувають освіту відповідно до нового Державного стандарту базової середньої освіти, затверджених наказом Міністерства освіти і науки України 01 квітня 2022 р за. № 289 та Загальних критеріях оцінювання результатів навчання учнів 5-6 класів, які здобувають освіту відповідно до нового Державного стандарту базової середньої освіти (додаток №2 до наказу №289)

Основними видами оцінювання результатів навчання учнів, що проводяться закладом, є формувальне, поточне та підсумкове: тематичне, семестрове, річне.

Система оцінювання (бальна/рівнева):

- 10,11,12 - В
- 7,8,9 - Д
- 4,5,6 - С
- 1,2,3 – П

Критерії оцінювання предметних та особистісних результатів

Рівні навчальних досягнень	Бали	Характеристика навчальних досягнень учня (учениці)
Початковий	1	Учень (учениця): засвоїв знання у формі окремих фактів; з допомогою вчителя або з використанням підручника розпізнає і називає окремі інформаційні об'єкти; знає та дотримується правил безпечної поведінки під час роботи в комп'ютерному класі. 2
	2	Учень (учениця): розпізнає та виділяє інформаційні об'єкти, пояснює свій вибір та може фрагментарно відтворити знання про них; з допомогою вчителя фрагментарно виконує окремі навчальні завдання та практичні роботи на комп'ютері, допускає помилки.
	3	Учень (учениця): з допомогою вчителя відтворює незначну частину навчального матеріалу (менше половини); відповідає на запитання, що потребують однослівної відповіді; навчальні завдання виконує фрагментарно за значної допомоги вчителя; потребує постійної активізації та допомоги; способи навчально-пізнавальної діяльності (практичні і розумові уміння і навички) застосовує на рівні копіювання зразка способу діяльності.
Середній	4	Учень (учениця): з допомогою вчителя відтворює значну частину навчального матеріалу (більше половини); у відповідях може допускати помилки; за значної допомоги вчителя виконує навчальні завдання, допускає помилки; має елементарні, нестійкі навички роботи на комп'ютері; за інструкцією і з допомогою вчителя фрагментарно виконує практичні роботи, потребує детального кількаразового їх пояснення, допускає помилки.
	5	Учень (учениця): самостійно, але не повно, відтворює значну частину навчального матеріалу; ілюструє розуміння базових понять інформатики прикладами з підручника або пояснення вчителя, відповідає на окремі запитання; з допомогою вчителя виконує навчальні завдання з частковим поясненням, допускає помилки; за детальною інструкцією і з допомогою вчителя виконує практичні роботи, не вміє пояснити свої дії, допускає помилки.
	6	Учень (учениця): самостійно відтворює значну частину навчального матеріалу, відповідь буде у засвоєній послідовності, ілюструє її власними прикладами; з частковою допомогою вчителя виконує навчальні завдання з достатнім поясненням, допускає помилки; має стійкі навички виконання елементарних дій з опрацювання даних на комп'ютері; способи навчально-пізнавальної діяльності застосовує за зразком у подібній ситуації; потребує стимулювання й значної допомоги вчителя, коли працює самостійно.
Достатній	7	Учень (учениця): самостійно відтворює основний навчальний матеріал з окремими неточностями, застосовуючи необхідну термінологію, вміє наводити власні приклади на підтвердження певних тверджень; пояснює та обґрунтовує способи виконання навчальних завдань, аналізує отриманий результат, робить неповні висновки з допомогою вчителя, використовує різні джерела відомостей для виконання навчального завдання; практичні роботи

		на комп'ютері виконує самостійно за інструкцією; самостійно виправляє вказані вчителем помилки.
	8	Учень (учениця): відтворює засвоєний навчальний матеріал в іншій послідовності, не порушуючи логічних зв'язків, інтерпретує та деталізує питання, ідентифікує терміни та поняття; з незначною допомогою вчителя визначає спосіб розв'язування навчального завдання, частково аргументує свої міркування; самостійно знаходить необхідні відомості, систематизує та узагальнює їх; самостійно виконує навчальне завдання, знаходить та виправляє допущені помилки. Має стійкі практичні навички виконання основних дій з опрацювання даних на комп'ютері; самостійно виконує практичні роботи, що відповідають вимогам навчальної програми, аналізує одержані результати, швидко й оперативно виправляє помилки.
	9	Учень (учениця): вільно відтворює навчальний матеріал та відповідає на поставлені запитання, використовує загальновідомі докази із самостійною і правильною аргументацією; самостійно формулює мету виконання навчального завдання, добирає форми представлення результату та необхідні відомості; аргументовано обирає раціональний спосіб виконання навчального завдання, самостійно виконує навчальні завдання з несуттєвими помилками, знаходить та виправляє допущені помилки.
Високий	10	Учень (учениця): системно відтворює навчальний матеріал у межах програми; дає повні, змістовні відповіді на поставлені запитання; робить логічні висновки, обґрунтовує свою думку, висуває припущення; виконує різні типи навчальних і життєвих завдань (як типових, так і нестандартних, творчих) під опосередкованим керівництвом учителя, розробляє алгоритм виконання запропонованого навчального завдання, пропонує нові шляхи розв'язування навчальних завдань; знаходить додаткові джерела відомостей, використовує запропоновані схеми класифікації для структурування відомостей та даних, порівнює і зіставляє відомості з кількох джерел, уміє стисло і логічно подавати узагальнену інформацію; самостійно приймає рішення, прогнозує наслідки власної поведінки за незначної допомоги дорослих.
	11	Учень (учениця): логічно та усвідомлено відтворює навчальний матеріал у межах навчальної програми з інформатики; обґрунтовано відповідає на запитання; аргументовано використовує знання у нестандартних ситуаціях; раціонально використовує комп'ютер і комп'ютерні засоби для розв'язування завдань, пов'язаних з опрацюванням даних, їх пошуком, зберіганням, поданням і передаванням; розуміє мету власної навчальної діяльності та самостійно визначає завдання для її досягнення, вміє виявляти проблеми та розв'язувати їх, формулювати гіпотези
	12	Учень (учениця): має системні, міцні знання в обсязі та в межах вимог навчальної програми з інформатики, усвідомлено використовує їх у стандартних та нестандартних ситуаціях; самостійно планує особисту навчальну діяльність та оцінює її результати, уміє приймати рішення, швидко вибрати потрібний спосіб діяльності із кількох відомих, застосовувати способи діяльності за аналогією і в нових ситуаціях.

Тематичне оцінювання здійснюється на основі поточного оцінювання із урахуванням результатів виконання учнями навчальних проєктів.

Оцінка за семестр ставиться за результатами тематичного оцінювання та контролю груп загальних результатів відображених у Свідоцтві досягнень:

ЗР1) працює з інформацією, даними моделями;

ЗР2) створює інформаційні продукти;

ЗР3) працює в цифровому середовищі

ЗР4) безпечно й відповідально працює з інформаційними технологіями

Річне оцінювання здійснюється на підставі загальної оцінки результатів навчання за I та II семестри.

Окремі підсумкові контрольні роботи не проводяться.

Семестрове та підсумкове (річне) оцінювання результатів навчання здійснюють за 12-бальною системою (шкалою), а його результати позначають цифрами від 1 до 12.

V. Список літератури та інформаційних ресурсів

1. Державний стандарт повної загальної середньої освіти. <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>
2. Модельна програма «Інформатика 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори Морзе Н.В., Барна О.В.) «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України» (наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 № 795).
https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model_navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inform.osv.haluz.5-6-kl/Inform.5-6-kl.Morze.Barna.14.07.pdf
3. Морзе Н., Барна О. Інформатика. Підручник для 5 кл. закладів загальної середньої освіти / Н. В. Морзе, О. В. Барна. — Київ: УОБЦ «Оріон», 2022. — 256 с. : іл https://lib.imzo.gov.ua/vibr-pdruchnikv-5-klas-2021---2022-roki/konkursniy-vdbr/7-nformatichna-osvtinya-galuz/nformatika-pdruchnik-dlya-5-klasu-zakladv-zagalno-seredno-osvti/nformatika-pdruchnik-dlya-5-klasu-zakladv-zagalno-seredno-osvti-avt-morze-n-v-barna-o-v-_1/
3. Рекомендації щодо оцінювання навчальних досягнень учнів 5-6 класів, які здобувають освіту відповідно до нового Державного стандарту базової середньої освіти, наказ Міністерства освіти і науки України 01.04.2022 р. № 289. <https://osvita.ua/doc/files/news/861/86195/OCINYuVANNYa OST818.pdf>

Групи результатів навчання	Рівень досягнення результатів навчання			
	Початковий	Середній	Достатній	Високий
Працює з інформацією, даними, моделями	Знає, розуміє, наводить приклади, повторює навчальні дії	Застосовує вміння, виконує дії	Аналізує, порівнює, класифікує, структурує, пояснює, ілюструє інформацію	Створює рішення, оцінює за критеріями, обґрунтовує, формує судження
Створює інформаційні продукти	Виконує дії у супроводі вчителя	Виконує дії за докладною інструкцією, з допомогою вчителя	Виконує дії самостійно або в групі, за інструкцією, шаблоном, зразком, сформульованим завданням	Виконує дії самостійно, творчо, оцінює за критеріями, генерує ідеї, знаходить власні розв'язки, опановує нові засоби чи інформаційні технології
Працює в цифровому середовищі	Виконує дії у супроводі вчителя	Виконує дії за докладною інструкцією, з допомогою вчителя	Виконує дії самостійно або в групі, за інструкцією, шаблоном, зразком, сформульованим завданням	Виконує дії самостійно, допомагає іншим, оцінює за критеріями, опановує нові, використовує ефективні прийоми роботи
Безпечно та відповідально працює з інформаційними технологіями	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку в знайомій ситуації, епізодично	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку у типовій ситуації, після нагадування	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку у новій та змодельованій ситуації	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку у нестандартній ситуації, оцінює таку поведінку за критеріями