

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

**Рішення педагогічної ради**

**Протокол № 1**

**від «30» серпня 2023 р.**

**ІНФОРМАТИКА  
НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ДЛЯ 6 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 6 кл. закладів загальної середньої освіти / Н. В. Морзе, О.В. Барна. — Київ: УОВЦ «Оріон», 2023. — 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

**1,5 год на тиждень, 52 год на рік:**

<b>Інформаційні процеси та системи</b>	<b>7 год.</b>
<b>Мережеві технології та інтернет</b>	<b>10 год.</b>
<b>«Комп'ютер як інструмент</b>	<b>18 год.</b>
<b>Об'єкти та моделі</b>	<b>2 год.</b>
<b>Алгоритми і програми</b>	<b>13 год</b>

Резервні уроки – 2 год

## II. Зміст навчання інформатики

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
<b>1. Інформаційні процеси та системи (7 год.)</b>			
1.	Інформаційні процеси та системи. Роль інформаційних технологій у житті сучасної людини.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● виділяє особливості інформаційних процесів та порівнює їх;</li> <li>● створює графічну модель інформаційної системи транспорту, медичного обслуговування, освіти; презентує в малій групі, аналізує та порівнює модель з іншими; змінює модель відповідно до отриманих пропозицій, формулює власні пропозиції іншим;</li> <li>● створює презентацію інформаційних процесів у бібліотеці, під час навчання в класі, у громадських місцях, розрахунках за покупки, роботі в інтернеті та інших за допомогою цифрових інструментів;</li> <li>● виконує індивідуальний навчальний проєкт про роль інформаційних технологій в житті людини;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● розрізняє та пояснює інформаційні процеси в навколишньому середовищі в контексті розв'язування конкретних задач;</li> <li>● описує призначення та застосування цифрових пристроїв і технологій для здійснення інформаційних процесів з використанням відповідної термінології;</li> <li>● моделює роботу простої інформаційної системи;</li> </ul>
2.	Апаратна і програмна складові інформаційної системи	<ul style="list-style-type: none"> <li>● проєктує інформаційну модель комп'ютера для конкретного користувача;</li> <li>● створює карту знань наслідків/ризиків встановлення і використання програмного забезпечення;</li> <li>● записує припущення «що буде, якщо...» щодо встановлення кількох прикладів програмного середовища, обговорює припущення у малих групах;</li> <li>● аналізує реальні кейс-приклади проблем з програмним та апаратним забезпеченням у власному інформаційному середовищі, встановлює їх причину, пропонує вирішення</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● описує взаємозв'язок програмного забезпечення комп'ютера з апаратною складовою;</li> <li>● наводить приклади наслідків/ризиків встановлення і використання програмного забезпечення;</li> </ul>

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
<b>2. Мережеві технології та інтернет (10 год.)</b>			
3.	Інформаційні джерела. Факти та судження. Цифровий слід. Критичне оцінювання інформації, отриманої з інтернету.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● в малих групах досліджує особливості онлайн-сервісів, робить презентацію та навчає способам використання сервісу інші групи (сервіси для навчання та дослідження, геосервіси, сервіси планування, відеосервіси, блоги);</li> <li>● заповнює таблицю з рубриками для оцінювання інформації з різних джерел;</li> <li>● розв'язує практичні ситуації розпізнавання фактів і суджень;</li> <li>● створює інфографіку щодо аргументації надійності джерел і достовірності інформації в медіатекстах, презентує та обговорює її в малій групі;</li> <li>● висловлює припущення щодо достовірності інформації та перевіряє їх за допомогою спеціальних ресурсів;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● наводить приклади онлайн-сервісів та їх функцій;</li> <li>● розпізнає факти і судження в інформаційних джерелах;</li> <li>● порівнює інформацію з різних джерел за наданими критеріями;</li> <li>● наводить аргументи щодо надійності джерел і достовірності інформації в медіатекстах;</li> <li>● використовує запропоновані ресурси для перевірки сумнівної інформації і надійності джерел;</li> <li>● наводить приклади переваг і небезпек використання цифрових технологій для навколишнього середовища і добробуту у знайомих ситуаціях;</li> <li>● розрізняє інформаційне «сміття» цифрового і нецифрового формату;</li> </ul>
4.	Комунікація за допомогою мережі. Безпека в мережевих спільнотах. Поняття про хмарні технології. Реєстрація у хмарному сервісі. Поняття про захищені паролі.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює віртуальну групу для комунікації в проєкті та бере участь у груповій взаємодії та співпраці;</li> <li>● будує схему порівняння хмарних і персональних ресурсів;</li> <li>● створює презентацію/інфографіку про хмарні ресурси;</li> <li>● створює ігровий проєкт про безпеку під час роботи з хмарними ресурсами;</li> <li>● бере участь у груповому проєкті про приклади використання цифрових технологій удома, на</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● обирає актуальні і безпечні засоби і способи комунікації для себе і пропонує їх іншим особам;</li> <li>● використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, спілкування, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності;</li> <li>● наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних;</li> <li>● створює і використовує надійні паролі;</li> </ul>

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
		<p>роботі у батьків, в школі та громаді з акцентом на переваги та недоліки;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● створює карту знань з безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних;</li> <li>● створює тестові завдання з питань безпеки в інтернеті;</li> <li>● реєструє самостійно на пропонованих вчителем сервісах, добираючи надійні паролі;</li> <li>● створює загадки та вікторини про цифровий слід;</li> <li>● спілкується із учасниками групи у цифрових мережах із дотриманням цифрового етикету;</li> <li>● формулює рубрики для оцінювання цифрової мережі та використовує їх;</li> <li>● грає в гру на порівняння ситуацій під час онлайн-спілкування;</li> <li>● створює рекламу й антирекламу для цифрової комунікації;</li> <li>● створює змістовні індивідуальні та групові повідомлення у цифрову мережу відповідно до призначення</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● не розголошує конфіденційні дані про себе та інших осіб;</li> <li>● пояснює, що таке «цифровий слід» та онлайн-репутація, відповідально формує їх у себе;</li> <li>● пояснює правила етикету спілкування у цифрових мережах і дотримується їх;</li> <li>● розпізнає небезпечні віртуальні спільноти і не бере участі в них;</li> <li>● розпізнає небезпечні/конфліктні ситуації під час онлайн-спілкування (зокрема внаслідок негативних чи зневажливих дописів), знає, до кого звернутися по допомогу в разі їх виникнення;</li> <li>● пояснює переваги і недоліки цифрової комунікації;</li> <li>● створює повідомлення на доступних ресурсах, додержуючи правил і враховуючи соціальні, культурні й інші особливості учасників онлайн-комунікації</li> </ul>
<b>3. «Комп'ютер як інструмент (18 год.)</b>			
5.	Програмне забезпечення для створення та відтворення простих аудіо- та відеоданих. Додавання до презентації аудіо-та відеоданих.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює колаж із фоторезультатів своєї діяльності у груповому проєкті;</li> <li>● бере участь у груповому проєкті для розв'язування життєвої чи навчальної проблеми з використанням цифрових технологій;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язування конкретних задач;</li> <li>● описує та оцінює позитивний і негативний вплив інформаційних технологій на власне життя і суспільство;</li> </ul>

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати	
	Схеми, діаграми. Створення діаграм і схем у різних програмних середовищах.			
6.	Публікація інформації в мережі інтернет. Поняття про мову розмітки тексту. Створення простих вебресурсів.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює дописи (текстові та відео) у блозі про поширення цифрових інновацій у громаді, суспільстві, застосування їх для навчання, комунікації і творчості та власному житті;</li> <li>● розробляє сценарій і створює комікс про вплив інформаційних технологій на життя людини;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● наводить приклади поширення цифрових інновацій у громаді, суспільстві, застосування їх для навчання, комунікації і творчості;</li> <li>● визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;</li> </ul>	
7.	Колажі, комікси. Створення колажів і коміксів в онлайн-середовищах. Блог та його створення в мережі інтернет. Відеоблог.			<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює таблиці з набору текстових та числових даних у текстовому документі та редакторі презентацій;</li> <li>● виконує розрахунки в електронних таблицях за результатами зібраних даних проєктної діяльності та будує за ними діаграми;</li> <li>● оцінює продукти інформаційної діяльності та пропонує ідеї щодо їх покращення;</li> </ul>
8.	Додавання, редагування та форматування таблиць в текстовому документі та редакторі презентацій. Поняття електронної таблиці. Табличні процесори, їхнє призначення. Середовище табличного процесора. Об'єкти електронних таблиць – аркуш, клітинка, діапазон клітинок			
9.	Типи даних: числові, грошові, дати, текст, відсотки. Введення, редагування й			

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
	форматування даних основних типів		продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;
10.	<p>Основні типи числових діаграм (гістограма, лінійна, кругова).</p> <p>Об'єкти діаграм, їх властивості. Побудова діаграм у середовищі табличного процесора.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● презентує результати власного/групового дослідження за допомогою таблиць, схем, діаграм;</li> <li>● ставить запитання до побудованих схем і діаграм та відповідає на них;</li> <li>● створює в групах презентацію про цифрові пристрої для різних категорій користувачів, презентує та обговорює її;</li> <li>● створює рекламний постер про новинки засобів і способів комунікації, презентує та обговорює його</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології;</li> <li>● розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;</li> <li>● планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;</li> <li>● пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проекту;</li> <li>● пропонує і дотримується правил взаємодії і прийняття спільних рішень під час створення колективного проекту;</li> <li>● наводить приклади та переваги конструктивної співпраці;</li> <li>● у разі потреби пропонує допомогу іншим особам;</li> <li>● бере участь у представленні результатів групової роботи;</li> <li>● описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи);</li> <li>● надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи;</li> </ul>

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
			<ul style="list-style-type: none"> <li>● описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід;</li> <li>● наводить приклади підвищення доступності цифрових пристроїв для різних категорій користувачів і пропонує за потреби ці рішення;</li> <li>● цікавиться новинками засобів і способів комунікації, розповідає про них;</li> <li>● зазначає джерела, використані у своїх роботах</li> </ul>
<b>4. Об'єкти та моделі (2 год)</b>			
11.	<p>Поняття про модель. Види моделей. Етапи побудови комп'ютерної моделі. Проведення комп'ютерного експерименту.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює модель прикладної задачі в середовищі табличного процесора;</li> <li>● розв'язує задачі з математики з використанням табличного процесора;</li> <li>● проводить експеримент з готовими моделями з математики та довілля для підтвердження чи спростування своїх гіпотез, обговорює результати;</li> <li>● планує експеримент, визначає суттєві та несуттєві властивості досліджуваного об'єкта, будує математичну модель в середовищі табличного процесора та презентує, обговорює його результати в групі;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● планує і реалізує експеримент з готовими чи створеними моделями для підтвердження чи спростування гіпотези;</li> <li>● робить висновки, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу;</li> <li>● пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон «якщо, то...», «що треба зробити, щоб...»</li> </ul>
12.	<p>Поняття про об'єкт у програмуванні. Властивості об'єкта. Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює та змінює властивості об'єктів у програмних проєктах</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язування задачі, і визначає їх допустимі значення;</li> </ul>

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
<b>5. Алгоритми і програми (13 год)</b>			
13.	Створення програмних об'єктів.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● виконує алгоритми у нових середовищах виконання алгоритмів та прогнозує результат;</li> <li>● перевіряє алгоритм, складений іншими, на наявність помилок,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● пропонує способи перевірки коректності алгоритму та використовує їх;</li> <li>● створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше);</li> </ul>
14.	Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події	<ul style="list-style-type: none"> <li>● пропонує авторові шляхи покращення алгоритму за заданим описом;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● проводить перевірку роботи програмного проєкту на заданих прикладах і робить висновки щодо коректності його роботи;</li> <li>● пропонує власні способи перевірки правильності роботи проєкту;</li> <li>● розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проєкту, і пропонує способи їх усунення;</li> <li>● докладає зусиль і виявляє гнучкість, використовуючи доступні ресурси і стратегії для подолання перешкод і розв'язування проблем під час реалізації програмних проєктів;</li> <li>● прогнозує зміну результату роботи проєкту внаслідок внесення змін до нього;</li> </ul>
15.	Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження	<ul style="list-style-type: none"> <li>● записує лінійний, розгалужений та циклічний алгоритм, складений блок-схемою, у команди середовища;</li> <li>● шукає помилки в готових лінійних, розгалужених та циклічних алгоритмах;</li> <li>● дописує програми та редагує їх у середовищі складання алгоритмів лінійних, розгалужених та циклічних алгоритмів;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● складає лінійні, розгалужені та циклічні алгоритми для розв'язування задач;</li> <li>● представляє алгоритм одним чи кількома способами;</li> <li>● поєднує базові структури для розв'язування задач;</li> </ul>

Номер теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
16.	Розв'язування задачі методом поділу на підзадачі.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● розбиває задачу на підзадачі, складає алгоритми для підзадач та поєднує їх;</li> <li>● складає із переліку наданих підзадач комплексну задачу, узгоджує їх взаємодію;</li> <li>● визначає та обговорює призначення підзадач у модульному проєкті;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● складає список підзадач для розв'язування великої або складної задачі;</li> <li>● визначає функціонал окремих частин проєкту;</li> <li>● складає проєкт з розв'язування окремих підзадач;</li> </ul>
17.	Практичне програмування роботів	<ul style="list-style-type: none"> <li>● створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування, представляє його та обговорює;</li> <li>● формулює завдання, які можуть виконувати роботи обраного типу;</li> <li>● створює та налагоджує прості проєкти для управління роботами;</li> <li>● у парах виконує алгоритм в ролі робота та налагоджувача</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● узгоджує взаємодію окремих підзадач у модульному проєкті</li> </ul>

### **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

Групи результатів навчання	Рівень досягнення результатів навчання			
	Початковий	Середній	Достатній	Високий
<b>Праця з інформацією, даними, моделями</b>	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
<b>Створює інформаційні продукти</b>	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
<b>Працює в цифровому середовищі</b>	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
<b>Безпечно та відповідально працює з інформаційними технологіями</b>	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

### 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 кількарядового 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](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 6 кл. закладів загальної середньої освіти / Н. В. Морзе, О. В. Барна. — Київ: УОВЦ «Оріон», 2023. — 256 с. : іл

[https://lib.imzo.gov.ua/wa-data/public/site/books2/6-kl-23/%D0%9E%D0%A0%D0%86%D0%9E%D0%9D\\_%D0%86%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0\\_6\\_%D0%BA%D0%BB\\_%D0%9C%D0%BE%D1%80%D0%B7%D0%B5\\_%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B0\\_2023\\_N.pdf](https://lib.imzo.gov.ua/wa-data/public/site/books2/6-kl-23/%D0%9E%D0%A0%D0%86%D0%9E%D0%9D_%D0%86%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%9C%D0%BE%D1%80%D0%B7%D0%B5_%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B0_2023_N.pdf)

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](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