

ЗАТВЕРДЖЕНО
Рішення педагогічної ради
від _____.____.202_ р.

ІНФОРМАТИКА
НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ДЛЯ 6 КЛАСУ

Розроблено на основі модельної програми
«Інформатика, 5-6 клас для закладів загальної середньої освіти»
(автори Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В.)

Відповідає підручнику з інформатики для 6 класів
закладів загальної середньої освіти
(авт. Ривкінд Й. Я., Лисенко Т. І., Чернікова Л. А., Шакотько В. В.)

I. ВСТУП

Навчальна програма з інформатики для 6 класу закладів загальної середньої освіти **відповідає:**

- ✓ Закону України «Про повну загальну середню освіту» від 16 січня 2020 року № 463-IX,
- ✓ 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» (автори Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В.).

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

Завдання навчання інформатики як навчального предмету передбачають формування в процесі навчання учнів/учениць ключових компетентностей, визначених у Державному стандарті базової середньої освіти (вільне володіння державною мовою; здатність спілкуватися рідною (у разі відмінності від державної) та іноземними мовами; математична компетентність; компетентності у галузі природничих наук, техніки і технологій; інноваційність; екологічна компетентність; навчання впродовж життя; громадянські та соціальні компетентності; культурна компетентність; підприємливість і фінансова грамотність), а також формування інформаційно-комунікаційної компетентності, яка в інформатичній освітній галузі є і ключовою, і предметною.

В основу навчального курсу «Інформатика» для 6 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.

Зміст навчального предмету Інформатика в 6 класі вибудовується за такими предметними змістовими лініями:

- ☐ **інформаційні процеси та системи;**
- ☐ **комп’ютерні мережі;**
- ☐ **інформаційні технології;**
- ☐ **алгоритмізація та програмування.**

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).

Компетентнісний потенціал інформаційної освітньої галузі зазначено в наступній таблиці

КЛЮЧОВІ КОМПЕТЕНТ-НОС ТІ	Уміння та ставлення
ВІЛЬНЕ ВОЛОДІННЯ ДЕРЖАВНОЮ МОВОЮ	Уміння: створювати цифрові інформаційні об'єкти державною мовою спілкуватися державною мовою з використанням інформаційно-комунікаційних технологій висловлюватися і дискутувати на тему сучасних цифрових технологій з використанням відповідної термінології презентувати українською мовою власну чи групову діяльність, зокрема з використанням цифрових технологій використовувати словники та інші програмні засоби для тлумачення слів, перевірки правопису, перекладу тексту і веб-сторінок, зокрема при голосовому введенні тексту Ставлення: надання переваги програмним засобам і ресурсам з інтерфейсом державною мовою визнання комунікаційної ролі інформаційних технологій

ЗДАТНІСТЬ СПІЛКУВАТИСЯ РІДНОЮ (У РАЗІ ВІДМІННОСТІ ВІД ДЕРЖАВНОЇ) ТА ІНОЗЕМНИМИ МОВАМИ	Уміння: створювати інформаційні об'єкти рідною мовою спілкуватися рідною мовою з використанням цифрових технологій використовувати програмні засоби, сервіси та ресурси з інтерфейсом рідною мовою використовувати програмні засоби для перекладу текстів рідною мовою використовувати словники та інші програмні засоби для тлумачення слів, перевірки правопису і перекладу Ставлення: усвідомлення ролі сучасних інформаційних технологій для здійснення перекладів рідною мовою <i>Здатність спілкуватися іноземними мовами</i> Уміння: створювати інформаційні об'єкти іноземними мовами спілкуватися іноземними мовами з використанням цифрових технологій використовувати програмні засоби, сервіси і ресурси з інтерфейсом іноземною мовою використовувати програмні засоби для перекладу текстів, зокрема при голосовому введенні тексту використовувати словники та інші програмні засоби для тлумачення іноземних слів оперувати міжнародною термінологією у сфері інформаційних технологій Ставлення: усвідомлення ролі сучасних інформаційних технологій для здійснення перекладів іноземними мовами розуміння необхідності володіння іноземними мовами для онлайн-навчання і спілкування
МАТЕМАТИЧНА КОМПЕТЕНТНІСТ Ь	Уміння: використовувати математичні методи для розв'язання задач засобами цифрових технологій створювати математичні моделі об'єктів і процесів для розв'язання задач різних предметних галузей засобами цифрових технологій проводити дослідження з використанням математичних моделей засобами цифрових технологій створювати діаграми різних типів засобами цифрових технологій для візуалізації числових даних та їх аналізу Ставлення: усвідомлення важливості математики як однієї з основ інформаційних технологій

КОМПЕТЕНТНОСТІ В ГАЛУЗІ ПРИРОДНИЧИХ НАУК, ТЕХНІКИ І ТЕХНОЛОГІЙ	Уміння: використовувати наукові методи для розв’язання задач природничо-технічного змісту засобами цифрових технологій проводити навчальні дослідження та експерименти природничо-технологічного змісту за допомогою цифрових технологій будувати та використовувати інформаційні моделі об’єктів, явищ і процесів для розв’язання проблем реального та віртуального світу, проводити експерименти і дослідження використовувати технологічні знаряддя і пристрої, зокрема робототехнічні визначати загальні фізичні принципи будови і функціонування інформаційних систем і середовищ, цифрових пристроїв Ставлення: усвідомлення впливу цифрових технологій на модернізацію інформаційних процесів у науці та техніці визнання ролі наукових ідей у розвитку інформаційних технологій залученість до формування власної наукової культури, культурних цінностей науки
ЕКОЛОГІЧНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ	Уміння: використовувати інформаційні системи, цифрові пристрої і програмні засоби для моніторингу та розв’язання проблем довкілля розв’язувати задачі екологічного змісту засобами цифрових технологій Ставлення: визнання необхідності застосування екологічних засад використання і утилізації цифрових пристроїв усвідомлення впливу інформаційно-комунікаційних технологій і пристроїв на довкілля

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙН А КОМПЕТЕНТНІСТ Ь	Уміння: розв'язувати проблеми з використанням цифрових пристроїв, інформаційно-комунікаційних технологій для власного і суспільного розвитку та добробуту знаходити, подавати, перетворювати, аналізувати, узагальнювати і систематизувати дані з використанням цифрових пристроїв і програм для розв'язання життєвих задач застосовувати алгоритмічний підхід та обчислювальне мислення для планування, розроблення і налагодження програмних проектів для ефективного розв'язання задач і творчого самовираження створювати індивідуально або в групі інформаційні продукти з використанням різних цифрових пристроїв та інформаційних технологій використовувати логічне, системне і структурне мислення для побудови інформаційних моделей і розуміння інформаційної картини світу Ставлення: готовність критично оцінювати інформацію, її значення і вплив на людину та суспільство прагнення відповідально і безпечно використовувати інформаційно-комунікаційні технології та цифрові пристрої для доступу до інформації, спілкування і співпраці зважений підхід до використання інформаційних технологій, дотримання етичних, міжкультурних і правових норм інформаційної взаємодії
НАВЧАННЯ ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ	Уміння: використовувати програмні засоби планування роботи для організації навчальної діяльності і особистого розвитку співпрацювати і комунікувати з іншими особами для досягнення навчальних цілей засобами інформаційних технологій використовувати критерії оцінювання власних досягнень використовувати різноманітні підходи і форми навчання, можливості сучасних навчальних середовищ (зокрема онлайн-середовищ) для побудови власної траєкторії розвитку Ставлення: прагнення самостійно опановувати нові інформаційні технології та цифрові інструменти відкритість до отримання нового досвіду, допитливість, наполегливість, ініціативність, мотивація до навчальної діяльності в сфері інформаційних технологій відповідальність за власне навчання готовність ділитися власним досвідом з іншими особами усвідомлення власних досягнень і потреб у навчанні в галузі інформаційних технологій

ГРОМАДЯНСЬКІ ТА СОЦІАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ	Громадянські компетентності Уміння: дотримуватися принципів цифрового громадянства вести дискусію та обстоювати свою позицію щодо актуальних питань сучасності, пов'язаних із сферою інформаційних технологій Ставлення: визнання впливу сучасних інформаційних технологій на розвиток особистості, громади і суспільства повага до прав і свобод, зокрема свободи слова, конфіденційності в Інтернеті, авторського права та інтелектуальної власності, права на захист персональних даних тощо відповідальна громадянська позиція щодо дотримання норм ліцензування програмного забезпечення
СОЦІАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ	Соціальні компетентності Уміння: використовувати цифрові засоби для роботи і спілкування в закладі освіти на засадах інклюзивності, доступності та рівності планувати та організовувати власну діяльність і відпочинок з використанням інформаційно-комунікаційних технологій захищати себе і цифрові пристрої від типових кіберзагроз виявляти гнучкість у спілкуванні і співпраці за допомогою цифрових пристроїв розпізнавати ознаки і наслідки комп'ютерної залежності, звертатися у разі потреби по допомогу співпрацювати з іншими особами, розуміти і враховувати погляди та емоційний стан інших учасників групи під час роботи над інформаційними продуктами виявляти ініціативність, надавати підтримку іншим особам, за потреби сприяти запобіганню чи вирішенню конфліктів у груповій роботі над інформаційними продуктами дотримуватися основних правил безпечного і відповідального використання інформаційно-комунікаційних технологій, мережевого етикету Ставлення: конструктивне ставлення до проблемних ситуацій, що виникають під час використання цифрових пристроїв і технологій усвідомлення переваг і ризиків застосування інформаційних і комунікаційних технологій і пристроїв для себе, суспільства, навколишнього середовища

КУЛЬТУРНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ	Уміння: грамотно та логічно висловлювати свою думку, аргументовано вести діалог, враховуючи національні та культурні особливості співрозмовників у віртуальному просторі створювати різнопланові медіапродукти з використанням інформаційних технологій враховувати художньо-естетичний аспект у створенні інформаційних продуктів Ставлення: усвідомлення власної культурної ідентичності, повага до розмаїття культурного вираження інших осіб у глобальному інформаційному суспільстві готовність обстоювати важливість неперервного розвитку власної інформаційної культури
ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ ТА ФІНАНСОВА ГРАМОТНІСТЬ	Уміння: планувати власну і групову діяльність для проектування і створення інформаційного продукту ідентифікувати можливості цифрових технологій і пристроїв для створення цінностей, провадження діяльності та розвитку підприємливості оцінювати і враховувати власні сильні і слабкі сторони у груповій та особистій діяльності визначати можливі варіанти розв'язання проблеми і перевіряти результати засобами цифрових технологій і пристроїв аргументовано обстоювати свою позицію, вести переговори під час провадження інформаційної діяльності дотримуватися законодавства щодо авторського права в інформаційній діяльності визначати сфери людської діяльності, пов'язані з інформатикою та інформаційними технологіями для вибору майбутньої професії використовувати цифрові технології для розв'язання задач, пов'язаних із фінансовою діяльністю приймати прості фінансові рішення на основі аналізу даних за допомогою інформаційних технологій Ставлення: відповідальність за власну діяльність і результати роботи над спільним проектом створення інформаційного продукту, толерантність щодо інших членів групи сприйняття помилок як поштовху для вдосконалення інформаційного продукту і власного розвитку виявлення лідерства, ініціативності під час провадження інформаційної діяльності прагнення до високих стандартів власної і групової діяльності під час створення інформаційного продукту зважений підхід до оцінювання власної діяльності, що формує цифрову репутацію розуміння ролі інтернет-технологій як засобу маркетингу і підприємницької діяльності повага до приватної, зокрема фінансової, інформації інших осіб

II. ЗМІСТ НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ

**Розподіл годин
за змістовними
лініями з
тижневим**

Назва теми	Кількість годин
ЦИФРОВІ ПРИСТРОЇ. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ	3 години
КОМП'ЮТЕРНІ ПРЕЗЕНТАЦІЇ	5 годин
ТЕКСТОВІ ДОКУМЕНТИ	6 годин
ГРАФІЧНІ ЗОБРАЖЕННЯ	6 годин
МОДЕЛЮВАННЯ. ЕЛЕКТРОННІ ТАБЛИЦІ	11 годин
АЛГОРИТМИ ТА ПРОГРАМИ	17 годин
ПРАКТИКУМ З ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	4 години
<i>Всього</i>	52 години

навантаженням

1,5 години:

№ теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
Змістова лінія «Інформаційні процеси та системи»			
Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології (3 год.)			
1.	Цифрові пристрої. Призначення цифрових пристроїв. Використання цифрових пристроїв і технологій для реалізації інформаційних процесів.	Участь у дискусії «Що можна вважати цифровим пристроєм?». Створення схеми класифікації цифрових пристроїв за їх призначенням та об'єктами, які вони опрацьовують.	– розрізняє та пояснює інформаційні процеси в навколишньому середовищі в контексті розв'язання конкретних задач – розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язання яких можна застосувати цифрові технології.
2.	Санітарно-гігієнічні правила роботи з цифровими пристроями. Класифікація цифрових пристроїв за призначенням.	Створення презентації «Цифрові пристрої та інформаційні процеси, які вони реалізують».	– описує призначення та застосування цифрових пристроїв і технологій для здійснення інформаційних процесів з використанням відповідної термінології – пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язання конкретних задач – наводить приклади поширення цифрових інновацій у громаді,

№ теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
			суспільстві, застосування їх для навчання, комунікації і творчості - описує та оцінює позитивний і негативний вплив інформаційних технологій на власне життя і суспільство - 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 - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних
3.	Цифрові технології. Використання цифрових технологій..	Аналіз понять «інформаційні технології» та «цифрові технології», визначення спільного та відмінного. широкого використання цифрових технологій в сучасному суспільстві	- наводить приклади переваг і небезпек використання цифрових технологій для навколишнього середовища і добробуту у знайомих ситуаціях - розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом
4.	Використання цифрових інновацій для навчання, комунікації і творчості. Переваги і недоліки використання цифрових технологій в сучасному суспільстві	Розробка навчального проєкту «Цифрові технології в моєму навчанні». Укладання таблиці переваг та недоліків	- розрізняє інформаційне “сміття” цифрового і нецифрового формату - пояснює, що таке “цифровий слід” та онлайн-репутація, відповідально формує їх у себе
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 2. Комп'ютерні презентації(5 год.)			
5.	Етапи створення комп'ютерної презентації.	Створення анімованих комп'ютерних презентацій для подання результатів виконання проєктів.	оцінює істотність/ важливість/ необхідність/ адекватність інформації в контексті розв'язання
6.	Анімація об'єктів на слайді.	Створення інфографіки засобами редактора комп'ютерних презентацій.	життєвої/навчальної проблеми
7.	Анімація слайдів.		обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і

№ теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
			визначає їх допустимі значення — пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб”. — описує призначення та застосування цифрових пристроїв і технологій для здійснення інформаційних процесів з використанням відповідної термінології — пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язання конкретних задач — представляє дані, створюючи таблиці, схеми, діаграми тощо, з виконанням необхідних проміжних перетворень - пояснює схеми і діаграми систем реального і віртуального світу. — створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку — обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів — використовує програмне забезпечення для простих розрахунків і візуалізації результатів — створює мультимедійні презентації — дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів — - описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту
8.	Налаштування показу комп'ютерної презентації.	Налаштування показу комп'ютерної презентації.	— розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язання

№ теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
		Виступ з презентацією для подання результатів виконання проєктів. Оцінювання за вказаними критеріями створених комп'ютерних презентацій та використання їх в процесі презентації.	життєвої/навчальної проблеми — 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 — - зазначає джерела, використані у своїх роботах
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 3. Текстові документи (6 год.)			
9.	Списки в текстовому документі.	Відбір і використання інструментів для опрацювання текстового документа. Вставлення в текстовий документ маркованих, нумерованих та багаторівневих списків, їх редагування та форматування.	— оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми — обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і визначає їх допустимі значення — - пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб”
10.	Таблиці в текстовому документі.	Вставлення в текстовий документ таблиць, їх редагування та форматування.	— розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми
11.	Схеми та зображення в текстовому документі.	Вставлення в текстовий документ графічних зображень, зокрема схем зображень 3D-моделей	— Використовує дані різних типів для створення інформаційних продуктів.
12.	Формати текстових документів.	Збереження текстового документу в різних форматах, порівняння значень властивостей документа після конвертації. Дослідження інтерфейсу та можливостей	— Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів.

№ теми	Блок, тема	Діяльність	Очікувані результати
		альтернативного засобу для роботи з текстовою інформацією. Виконання колективного проекту «Сучасні засоби обробки текстів». Оцінювання робіт однокласників за наданими критеріями.	
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 4. Графічні зображення (6 год.)			
13.	Базові поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки. Програми для опрацювання графічних зображень.	Визначення значень властивостей малюнка залежно від його подальшого використання. Створення порівняльної таблиці властивостей графічних зображень різних видів.	– оцінює істотність/важливість/ необхідність/ адекватність інформації в контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми, обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і визначає їх допустимі значення - пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб” – розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми
14.	Створення, редагування і форматування зображень.	Створення малюнків з простих графічних примітивів.	– Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів.
15.	Шари, їх використання.	Створення малюнків, що потребують редагування та форматування векторних графічних об'єктів, розміщених в різних шарах.	– Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів.
16.	Додавання тексту до графічних зображень та його форматування.	Створення тематичних малюнків для колективного альбому або виставки.	

Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 5. Електронні таблиці (11 год.)			
17.	Поняття моделі. Види моделей. Інформаційні моделі. Математичні моделі.	Виділення властивостей об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і визначає їх допустимі значення. Створення інформаційних моделей. Створення математичних моделей. Визначення і обґрунтування простих причинно-наслідкові зв'язків у готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб”.	— оцінює істотність/ важливість/ необхідність/ адекватність інформації в контексті розв'язання життєвої/навчальної — обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і визначає їх допустимі значення - пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб” — розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті життєвої/навчальної проблеми — планує і реалізує експеримент з готовими чи створеними моделями для підтвердження чи спростування гіпотези — - робить висновки, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу .
18.	Гіпотеза. Перевірка гіпотези з використанням моделі. Експеримент. Добір даних для перевірки гіпотез	Планування і реалізація експериментів з готовими чи створеними моделями для підтвердження чи спростування гіпотези	— наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних
19.	Табличний процесор.	Використання програмного забезпечення для простих розрахунків і візуалізації результатів.	— використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів
20.	Арифметичні обчислення.	Створення електронних таблиць з арифметичними обчисленнями.	
21.	Стовпчасті та кругові діаграми.	Подання даних, створюючи таблиці, схеми, діаграми тощо, з виконанням необхідних проміжних перетворень.	— представляє дані, створюючи таблиці, схеми, діаграми тощо, з виконанням необхідних проміжних перетворень

		Подання даних з схем і діаграм в таблицях. Пояснення та аналіз схем і діаграм систем реального і віртуального світу.	— пояснює схеми і діаграми систем реального і віртуального світу
22.	Комп'ютерний експеримент. Опрацювання результатів експерименту	Формулювання висновків, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу. Планування власної та групової роботи перед виконанням завдання і за потреби внесення коректив у план під час виконання завдання.	— обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях — визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних — створює / обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень
Змістова лінія «Алгоритмізація та програмування»			
Тема 6. Алгоритми та програми (17 год.)			
23.	Алгоритми і програми з вкладеними циклами.	Складання і виконання алгоритмів, що містять розгалуження і цикли. Редагування алгоритмів. Обґрунтування вибору необхідних алгоритмічних структур. Планування роботи в процесі створення проєкту.	— складає лінійні, розгалужені та циклічні алгоритми для розв'язання задач — представляє алгоритм одним чи кількома способами — поєднує базові структури для розв'язання задачі
24.	Алгоритми і програми з вкладеними розгалуженнями.	Складання проєктів, що містять розгалуження і цикли, у тому числі вкладені.	— пропонує способи перевірки коректності алгоритму та використовує їх. — знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок
25.	Алгоритми і програми з циклами з передумовою.	Редагування проєктів Тестування проєктів.	— робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі .
26.	Алгоритми і програми з вкладеними циклами і розгалуженнями	Налагодження проєктів. Планування роботи в процесі створення проєкту. Розкладання задач на під задачі. Створення проєктів з окремих модулів. Обґрунтування відповідності алгоритму поставленій задачі. Колективна робота по створенню і налагодженню проєкту. Аналізування роботи групи в цілому і кожного її учасника	— наводить приклади виконавців і команд, які вони виконують — створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше) — проводить перевірку роботи програмного проєкту на заданих прикладах і робить висновки щодо коректності його роботи

при складанні колективного проекту.

Складання анімаційних проєктів.

- пропонує власні способи перевірки правильності роботи проекту
- складає список підзадач для розв'язання великої або складної задачі
- визначає функціонал окремих частин проекту
- складає проєкт з розв'язання окремих підзадач
- узгоджує взаємодію окремих підзадач у модульному проєкті
- бере участь у спільному проєкті (он-лайн та оф-лайн) із створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів
- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання.
- пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проєкту
- пропонує і дотримується правил взаємодії і прийняття спільних рішень під час створення колективного проєкту
- наводить приклади переваги конструктивної співпраці.
- у разі потреби пропонує допомогу іншим особам
- бере участь у представленні результатів групової роботи
- описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи).
- наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до Інтернету
- наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей

			— обирає актуальні і безпечні засоби і способи комунікації для себе і пропонує їх іншим особам — використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, спілкування, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності — пояснює переваги і недоліки цифрової комунікації.
Тема 7. Практикум з використання інформаційних технологій (4 год.)			
27.	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.	Виконання комплексного колективного проєкту. Визначення та вибір ролей для виконання групового проєкту. Складання плану виконання проєкту. Пошук матеріалів для проєкту, їх збереження та аналіз. Вибір програмних засобів для опрацювання даних різних типів і створення відповідних інформаційних продуктів. Оцінювання якості розроблених інформаційних продуктів на основі критеріїв. Використання онлайн ресурсів для комунікації та обміну матеріалами проєкту з учасниками групи. Подання результатів, захист проєкту.	— Бере участь у спільному проєкті (он-лайн та оф-лайн) із створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів. — формулює власні потреби і вимоги до цифрових інструментів і можливих технологічних рішень — обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку — розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них — наводить приклади наслідків/ризиків встановлення і використання програмного забезпечення. — пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проєкту — пропонує і дотримується правил взаємодії і прийняття спільних рішень під час створення колективного проєкту — наводить приклади переваги конструктивної співпраці. — Пропонує і дотримується правил взаємодії і прийняття спільних рішень під час

створення колективного проекту.

— бере участь у спільному проєкті (он-лайн та оф-лайн) із створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів

— планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання .

— наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних

— використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів.

— створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку

— обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів

— використовує програмне забезпечення для простих розрахунків і візуалізації результатів

— створює мультимедійні презентації

— дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів

— описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту.

— Розрізняє різні типи дозволів на використання чужих інформаційних ресурсів і дотримується їх у власній чи груповій роботі.

— Зазначає джерела, використані у своїх роботах.

— наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та

організації доступу до Інтернету

— наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей

— обирає актуальні і безпечні засоби і способи комунікації для себе і пропонує їх іншим особам

— використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, спілкування, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності

— пояснює переваги і недоліки цифрової комунікації.

— створює повідомлення на доступних ресурсах, додержуючи правил і враховуючи соціальні, культурні та інші особливості учасників онлайн-комунікації

— наводить приклади підвищення доступності цифрових пристроїв для різних категорій користувачів і пропонує за потреби ці рішення

— цікавиться новинками засобів і способів комунікації, розповідає про них.

— наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних

— створює і використовує надійні паролі

— не розголошує конфіденційні дані про себе та інших осіб.

— пояснює правила етикету спілкування у цифрових мережах і дотримується їх

— розпізнає небезпечні віртуальні спільноти і не бере участі в них

— розпізнає небезпечні/конфліктні ситуації під час онлайн-спілкування (зокрема внаслідок негативних чи зневажливих дописів), знає, до кого звернутися за

допомогою у разі їх виникнення.

- Бере участь у представленні результатів групової роботи.

- надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи

- описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід.

- розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проекту, і пропонує способи їх усунення

- докладає зусиль і виявляє гнучкість, використовуючи доступні ресурси і стратегії для подолання перешкод і розв'язання проблем під час реалізації програмних проектів

- прогнозує зміну результату роботи проекту внаслідок внесення змін до нього.

- описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід.

ОРІЄНТОВАНЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ З ІНФОРМАТИКИ
6 КЛАС НУШ
на 2023 -2024н.р.
52 год.

№ уро-ку	Дата уроку	Тема уроку	Примітки
І семестр			
Змістова лінія «Інформаційні процеси та системи»			
Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології			
1.		Цифрові пристрої. Використання цифрових пристроїв і технологій для реалізації інформаційних процесів. Санітарно-гігієнічні правила роботи з цифровими пристроями	с. 5-11
2.		Інструктаж з БЖД. Призначення цифрових пристроїв. Класифікація цифрових пристроїв за призначенням.	с. 11-13
3.		Інструктаж з БЖД. Цифрові технології. Використання цифрових інновацій. Використання цифрових інновацій для навчання, комунікації і творчості. Переваги і недоліки використання цифрових технологій в сучасному суспільстві	с. 13-21
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 2. Комп'ютерні презентації			
4.		Інструктаж з БЖД. Етапи створення комп'ютерної презентації	с. 22-23
5.		Інструктаж з БЖД. Анімація об'єктів на слайді	с. 24-37
6.		Інструктаж з БЖД. Анімація слайдів	с. 37-42
7.		Інструктаж з БЖД. Налаштування показу комп'ютерної презентації	с. 42-48
8.		Інструктаж з БЖД. <i>Практична робота № 1</i> «Налаштування показу комп'ютерної презентації». Підсумковий урок з тем 1 і 2. Тематичне оцінювання	
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 3. Текстові документи			
9.		Інструктаж з БЖД. Списки в текстовому документі. Формати текстових документів	с. 49-60
10.		Інструктаж з БЖД. Таблиці в текстовому документі	с. 60-66
11.		Інструктаж з БЖД. Таблиці в текстовому документі	с. 66-75
12.		Інструктаж з БЖД. Зображення в текстовому документі	с. 75-80
13.		Інструктаж з БЖД. Схеми в текстовому документі	с. 80-91
14.		Інструктаж з БЖД. <i>Практична робота № 2</i> «Створення текстового документа з графічним зображенням і таблицею». Підсумковий урок з теми. Тематичне оцінювання	
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 4. Графічні зображення			
15.		Інструктаж з БЖД. Базові поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки	с. 92-102
16.		Інструктаж з БЖД. Програми для опрацювання графічних зображень	с. 102-107
17.		Інструктаж з БЖД. Створення, редагування і форматування растрових зображень	с. 107-113
18.		Інструктаж з БЖД. Створення, редагування і форматування векторних зображень. Шари, їх використання	с. 113-118

19.		Інструктаж з БЖД. Створення, редагування і форматування векторних зображень	с. 118-126
20.		Інструктаж з БЖД. Додавання тексту до графічних зображень та його форматування. Підсумковий урок з теми. Тематичне оцінювання	с. 126-136
Змістова лінія «Інформаційні технології»			
Тема 5. Електронні таблиці			
21.		Інструктаж з БЖД. Поняття моделі. Види моделей. Інформаційні моделі	с. 137-142
22.		Інструктаж з БЖД. Математичні моделі	с. 142-147
23.		Інструктаж з БЖД. Гіпотеза. Перевірка гіпотези з використанням моделі	с. 147-150
24.		Інструктаж з БЖД. Експеримент. Добір даних для перевірки гіпотез. <i>Практична робота № 3</i> «Проведення дослідження з використанням моделі»	с. 150-157
II семестр			
25.		Інструктаж з БЖД. Табличний процесор	с. 158-170
26.		Інструктаж з БЖД. Редагування та форматування електронних таблиць	с. 171-184
27.		Інструктаж з БЖД. Арифметичні обчислення	с. 184-188
28.		Інструктаж з БЖД. Арифметичні обчислення	с. 188-197
29.		Інструктаж з БЖД. Стовпчасті та кругові діаграми	с. 197-201
30.		Інструктаж з БЖД. Стовпчасті та кругові діаграми	с. 201-210
31.		Інструктаж з БЖД. <i>Практична робота № 4</i> «Створення електронних таблиць. Обчислення в електронних таблицях. Побудова діаграм» Підсумковий урок з теми. Тематичне оцінювання	
Змістова лінія «Алгоритмізація та програмування»»			
Тема 6. Алгоритми та програми			
32.		Інструктаж з БЖД. Величини. Команда присвоювання	с. 211-214
33.		Інструктаж з БЖД. Лінійні алгоритми зі змінними	с. 215-224
34.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з вкладеними циклами	с. 224-228
35.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з вкладеними циклами	с. 228-235
36.		Інструктаж з БЖД. <i>Практична робота № 5</i> «Проекти з вкладеними циклами з лічильником та зі змінними»	
37.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з вкладеними розгалуженнями	с. 235-239
38.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з вкладеними розгалуженнями	с. 239-248
39.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з циклами з передумовою	с. 248-250
40.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з циклами з передумовою	с. 251-260
41.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з вкладеними циклами і розгалуженнями	с. 260-264
42.		Інструктаж з БЖД. Алгоритми і програми з вкладеними циклами і розгалуженнями	с. 264-271
43.		Інструктаж з БЖД. <i>Практична робота № 6</i> «Проекти з вкладеними циклами і розгалуженнями»	

44.		Інструктаж з БЖД. Проєкти з вкладеними циклами і розгалуженнями	
45.		Інструктаж з БЖД. Проєкти з вкладеними циклами і розгалуженнями	
46.		Інструктаж з БЖД. Проєкти з вкладеними циклами і розгалуженнями	
47.		Інструктаж з БЖД. Проєкти з вкладеними циклами і розгалуженнями.	
48.		Інструктаж з БЖД. Проєкти з вкладеними циклами і розгалуженнями. Тематичне оцінювання	
Тема 7. Практикум з використання інформаційних технологій			
49.		Інструктаж з БЖД. Практикум з використання інформаційних технологій	с. 272-277
50.		Інструктаж з БЖД. Практикум з використання інформаційних технологій	
51.		Інструктаж з БЖД. Практикум з використання інформаційних технологій	
52.		Інструктаж з БЖД. <i>Повторення та узагальнення вивченого</i>	

III. ПЕРЕЛІК НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО І МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

- Інформатика: Підручник для 6 кл. закладів загальної середньої освіти / Н. Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В. — Київ: ТОВ «Генеза», 2023. — с. : іл. (Рекомендовано Міністерством освіти і науки України (наказ Міністерства освіти і науки України 08.03.2023 № 254))
- Інформатика 6 кл..Робочий зошит (Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В.)
- Браузер
- Графічний редактор
- Текстовий процесор
- Онлайн-перекладач
- <https://crello.com/uk/>
- <https://www.canva.com/>
- Онлайн платформи для тестування (ВСЕОСВІТА, На урок)
- Платформа для інтерактивних вправ та завдань (<https://learningapps.org/>)
- Карти знань
- Середовище опису й виконання алгоритмів (Scratch)
- Операційна система
- Програма для створення зображень онлайн
- Редактор презентацій
- Сайт ІНФОРМАТИКА ДЛЯ ВСІХ на підтримку вивчення інформатики за підручниками авторського колективу: Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В. (<https://vse.ee/cyc>)

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

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.

Якщо рівень результатів навчання учня (учениці) визначити неможливо з якихось причин, у класному журналі та свідоцтві досягнень, таблиці навчальних досягнень роблять запис «не атестований(а) (н/а)».

Оцінювання навчальних досягнень учнів з особливими освітніми потребами здійснюють відповідно до індивідуальної програми розвитку, що розробляється на основі висновку фахівців інклюзивно-ресурсного центру, де зазначено труднощі функціонування, обмеження життєдіяльності та здоров'я, що можуть впливати на ефективність застосування певних форм оцінювання.

Добір форм оцінювання навчальних досягнень учнів з особливими освітніми потребами здійснюють індивідуально з обов'язковим урахуванням їх можливостей функціонування, життєдіяльності та здоров'я.

При оцінюванні рівня сформованості предметних компетентностей учнів з особливими освітніми потребами вилучають ті складові (знання, вміння, види діяльності та інше), опанування якими є утрудненим або неможливим для учня з огляду на труднощі функціонування, обмеження життєдіяльності та здоров'я

Групи результатів навчання	Рівень досягнення результатів навчання			
	Початковий	Середній	Достатній	Високий
Праця 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

Характеристика результатів навчальної діяльності

Навчальний предмет / інтегрований курс	Результати навчання	Рівень досягнення результатів навчання		
		I семестр	II семестр	Рік
Інформатика	Працює з інформацією, даними, моделями			
	Створює інформаційні продукти			
	Працює в цифровому середовищі			
	Безпечно та відповідально використовує інформаційні технології			
	Загальна оцінка результатів навчання**			

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	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 будує 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

Високий		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.
	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.

V. СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ

1. Державний стандарт повної загальної середньої освіти. Режим доступу:

<https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>

2. 2. Модельна програма «Інформатика 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В.) «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України» (наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 № 795). Режим доступу:

3. <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.Ryvkind.ta.in.14.07.pdf>

4. Ривкінд Й.Я., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В. Інформатика. Підручник для бкл. закладів загальної середньої освіти / Йосиф Ривкінд [та ін.]. — Київ : Генеза. — 279 с. Режим доступу: <https://vse.ee/cyc>
5. 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. Режим доступу: https://osvita.ua/doc/files/news/861/86195/OCINYuVANNYa_OST818.pdf