

Клесівський ліцей

ЗАТВЕРДЖЕНО
Рішення педагогічної ради
від «___» _____ 2025 р.,
протокол № ___

ІНФОРМАТИКА

НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ДЛЯ 4 КЛАСУ

Розроблена на основі

Типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Савченко О. Я. 3- 4 клас
для закладів загальної середньої освіти

Підручник
«Інформатика. 4 клас.
для закладів загальної середньої освіти
Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
Автор Тріщук Інна
Видавництво «Навчальна книга – Богдан»

2025-2026 навчальний рік

I. Вступ

Навчальна програма з інформатики для 4 класів закладів загальної середньої освіти відповідає :

- Закону України «Про повну загальну середню освіту» від 16 січня 2020 року № 463ІХ,
- Державному стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898 (далі — Державний стандарт),
- Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О.Я. 3- 4 клас, затвердженої Наказом Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22

Типову освітню програму для 3-4 класів закладів загальної середньої освіти розроблено відповідно до Закону України «Про освіту», Державного стандарту початкової освіти. У програмі визначено змістові лінії; очікувані результати навчання та відповідний зміст кожного навчального предмета чи інтегрованого курсу. Типовий навчальний план визначає тижневий обсяг навчального навантаження здобувачів освіти.

Програму побудовано із врахуванням таких принципів:

- дитиноцентрованості і природовідповідності;
- узгодження цілей, змісту і очікуваних результатів навчання; - науковості, доступності і практичної спрямованості змісту; - наступності і перспективності навчання;
- взаємозв'язаного формування ключових і предметних компетентностей; - логічної послідовності і достатності засвоєння учнями предметних компетентностей;
- можливостей реалізації змісту освіти через предмети або інтегровані курси;
- творчого використання вчителем програми залежно від умов навчання; - адаптації до індивідуальних особливостей, інтелектуальних і фізичних можливостей, потреб та інтересів дітей.

Згідно із Законом України «Про освіту», на основі Державного стандарту й Типової освітньої програми заклади освіти, наукові установи та інші суб'єкти освітньої діяльності можуть розробляти освітні програми – єдиний комплекс освітніх компонентів (предметів, індивідуальних проектів, контрольних заходів тощо), спланованих і організованих для досягнення визначених результатів навчання. Освітні програми можуть відрізнятися від Типової освітньої програми послідовністю викладання навчального матеріалу, обсягом його вивчення, наявністю додаткових компонентів змісту або використанням оригінальних форм, методів і засобів навчання.

Навчальні досягнення здобувачів у 3-4 класах підлягають формувальному та підсумковому (тематичному і завершальному) оцінюванню. **Формувальне оцінювання** має на меті: підтримати навчальний розвиток дітей; вибудовувати індивідуальну траєкторію їхнього розвитку; діагностувати досягнення на кожному з етапів процесу навчання; вчасно виявляти проблеми й запобігати їх нашаруванню; аналізувати хід реалізації навчальної програми й ухвалювати рішення щодо корегування програми і методів навчання відповідно до індивідуальних потреб дитини; мотивувати прагнення здобути максимально можливі результати; виховувати ціннісні якості особистості, бажання навчатися, не боятися помилок, переконання у власних можливостях і здібностях. **Підсумкове оцінювання** передбачає зіставлення навчальних досягнень здобувачів з очікуваними результатами навчання, визначеними освітньою програмою.

Метою інформатичної освітньої галузі є формування у здобувача освіти інформаційно-комунікаційної та інших ключових компетентностей, здатності до розв'язання завдань з використанням цифрових пристроїв та інформаційно-комунікаційних технологій для розвитку критичного, аналітичного, синтетичного, логічного мислення, реалізації творчого потенціалу, формування активної, відповідальної, безпечної та етичної діяльності в інформаційному суспільстві.

Головними завданнями є формування умінь знаходити та опрацьовувати інформацію із використанням пошукових систем, створювати інформаційні об'єкти та опрацьовувати їх у програмних середовищах, здійснювати індивідуальну й колективну діяльність в інформаційному середовищі, критично оцінювати інформацію для розв'язання життєвих проблем, дотримуватися етичних, міжкультурних та правових норм інформаційної взаємодії, а також правил безпечної роботи з комп'ютерними пристроями. Реалізація мети і завдань навчального предмета здійснюється за змістовими лініями «Інформація».

Дії з інформацією», «Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією», «Об'єкт. Властивості об'єкта», «Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання», «Алгоритми». Змістова лінія «Інформація. Дії з інформацією» базується на розумінні дитиною поняття «інформація». Здобувачі освіти мають уміти наводити приклади інформації, її властивостей, форм подання та дій із нею у повсякденному житті, ефективно використовувати інформацію. Поняття інформації, її властивостей, форм подання та використання у навчальному процесі поступово розширюється і доповнюється на кожному етапі, що забезпечує нарощування складності матеріалу, його актуалізацію, повторення й закріплення.

Це сприяє формуванню ключових і предметних компетентностей та способів діяльності на вищому рівні узагальнення. Змістова лінія «Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією» передбачає формування уявлення про те, що людина постійно стикається з інформацією, працює з нею та може використовувати сучасні ІТ-засоби, уміючи при цьому захищати свій інформаційний простір.

Для практичних робіт застосовуються програми, онлайн-середовища Інтернету та мобільні додатки. У змістовій лінії «Об'єкт. Властивості об'єкта» розглядаються поняття об'єкта, його властивостей і значень цих властивостей. Учні мають наводити приклади об'єктів із власного життя, їхніх властивостей і значень, впорядковувати й групувати об'єкти на основі властивостей, розуміти вплив їхніх значень на подальше використання. Вони навчаються будувати складні об'єкти, представляти інформацію різними способами (числа, текст, зображення, схеми, таблиці, презентації), змінювати властивості текстових та графічних об'єктів, досліджувати об'єкти через створені моделі. Об'єктний підхід пронизує все навчання курсу.

Лінія «Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання» розвиває навички створення моделей у різних середовищах, зокрема у табличній формі, формує початкові навички використання ІТ-засобів для вирішення навчальних завдань, опрацювання текстів, визначення ключових слів, роботи з графічними даними, створення та редагування зображень, а також презентування інформації у вигляді слайдів. Лінія «Алгоритми» спрямована на розуміння понять виконавця, його середовища, команд, систем команд, алгоритмічних структур (слідування, розгалуження, повторення). Учні мають уміти виконувати готові алгоритми, складати прості алгоритми для зрозумілих середовищ, знаходити помилки, аналізувати завдання та застосовувати алгоритмічний підхід у повсякденних ситуаціях: планувати дії для досягнення мети, передбачати наслідки.

Курс розрахований на 105 годин: по 35 годин у кожному класі з розрахунку 1 година на тиждень. Програма побудована лінійно-концентрично, тобто зміст понять поступово розширюється та ускладнюється, забезпечуючи повторення й закріплення. Учитель може змінювати порядок тем і визначати кількість годин на їх вивчення чи повторення, створюючи найбільш доречну траєкторію навчання для класу. Важливо, щоб учні зрозуміли особливості безпечної роботи з інформаційними джерелами й застосовували ці знання на інших предметах.

Також важливим є задоволення їхніх пізнавальних інтересів, підтримка творчої ініціативи та прагнення до освоєння нових технологій, що забезпечує відчуття доступності постійного оновлення компетентностей. Для дотримання норм безпеки навчання рекомендується проводити у закритому захищеному інформаційному середовищі. Облікові записи для електронного листування й співпраці створює адміністратор закладу. Оцінювання якості підготовки здійснюється за кількома аспектами: рівень володіння знаннями, здатність застосовувати матеріал на практиці, відповідальне ставлення до етичних і правових норм, уміння співпрацювати, використання знань із повсякденного життя та свідоме дотримання правил безпечної праці.

II. Зміст навчання інформатики

Очікувані результати навчання здобувачів освіти	Зміст навчання
Інформація. Дії з інформацією	
вміє здійснювати простий пошук інформації у мережі Інтернет [4 ІФО 1.2]; знає адреси деяких сайтів, зокрема електронних бібліотек, сайтів з навчальним контентом [4 ІФО 3.1]; висловлює припущення про достовірність інформації, отриманої з різноманітних джерел [4 ІФО 1.4]; розрізняє факти і судження [4 ІФО 1.4]; добирає належні засоби для спілкування з іншими особами, зокрема з людьми з особливими потребами безпосередньо та через Інтернет [4 ІФО 4.2]; пояснює наслідки використання інформаційних технологій, відповідальність за свою діяльність в Інтернеті [4 ІФО 4.1]; дотримується правил використання власних і чужих творів [4 ІФО 4.3]	Пошук інформації у мережі Інтернет. Інформаційна взаємодія. Критичне оцінювання інформації
Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією	
наводить приклади сучасних різновидів комп'ютерних пристроїв [4 ІФО 1.1]; зберігає дані на цифрових носіях [4 ІФО 1.2]; пояснює, як організована робота з даними у будь-якому цифровому пристрої [4 ІФО 1.2]; має уявлення про процес створення робіт [4 ІФО 1.1]; контролює час використання цифрових пристроїв [4 ІФО 4.1]	Сучасні носії інформації. Організація роботи цифрового пристрою (введення, збереження, опрацювання, збереження або виведення даних). Збереження інформації. Пам'ять комп'ютера (внутрішня та зовнішня). Огляд конструкторів з робототехніки

Об'єкт. Властивості об'єкта	
класифікує об'єкти за їх властивостями; зіставляє ознаки моделей реального і цифрового світу [4 ІФО 1.3]; аналізує вплив подій на властивості об'єкта [4 ІФО 1.3]; досліджує об'єкти за допомогою створених моделей [4 ІФО 1.3]; вміє створювати просту анімацію [4 ІФО 2.4]	Об'єкти для створення моделей. Форматування та редагування об'єктів. Додавання анімаційних ефектів до об'єктів
Комп'ютерні програми. Меню та інструменти	
вміє відкривати та завершувати роботу у знайомих середовищах для програмування (офлайн та онлайн) [4 ІФО 1.2]; називає інструменти середовища та пояснює їх призначення [4 ІФО 3.2]; описує порядок створення проєктів [4 ІФО 2.3]; вміє відкривати готові та зберігати створені проєкти [4 ІФО 2.4]	Середовище програмування. Команди та інструменти. Проєкти
Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання	
називає складові об'єкта [4 ІФО 1.3]; називає які дії можна виконувати над об'єктом, які дії може виконувати об'єкт [4 ІФО 1.3]; наводить приклади необхідності моделювання для розв'язування конкретних задач [4 ІФО 1.3]; називає етапи створення інформаційної моделі [4 ІФО 1.3]; створює математичні моделі [4 ІФО 1.3]; прогнозує та формулює очікуваний результат [4 ІФО 2.2]; коментує успішні та невдалі кроки у процесі роботи [4 ІФО 2.5]	Складові частини об'єктів. Дії об'єктів. Математичні моделі. Розв'язування задач з використанням математичного моделювання
Алгоритми	

визначає алгоритмічні структури [4 ІФО 2.1]; створює алгоритми з розгалуженням у середовищі програмування [4 ІФО 2.1]; розробляє алгоритми (зокрема для власної чи групової діяльності) з послідовних дій, умов, повторень [4 ІФО 2.1]; аналізує та впорядковує послідовності [4 ІФО 1.2]; знаходить помилки в алгоритмах та виправляє їх [4 ІФО 2.2]; вміє розробляти спільний із однокласниками проєкт під керівництвом учителя [4 ІФО 2.5]; наводить приклади ігор та стратегій перемоги [4 ІФО 2.5]; оцінює результати своїх навчальних досягнень та результати своїх однокласників [4 ІФО 1.4]	Середовище виконання алгоритму. Алгоритми з розгалуженням, складання алгоритмів з повторенням. Створення програмованих проєктів, зокрема анімаційних історій. Ігри та стратегії перемоги
--	---

Календарне планування

на 4 клас

за типовими освітніми програмами розробленими під керівництвом О.Я.Савченко
та Р.Б.Шияна

Інформація. Дії з інформацією			
1		Що таке інформація? Джерела інформації. Інформаційні процеси та одиниці вимірювання інформації	
2		Надійність інформації. Факти й судження. Цифровий слід	
3		Правила поведінки в інтернеті. Публічність і приватність	
4		Як знайти інформацію в інтернеті. Різні способи пошуку інформації	
Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією			
5		Сучасні пристрої. Приклади цифрових носіїв інформації	
6		Як зберігати дані. Робота з даними на цифровому пристрої. Правильне зберігання інформації.	
7		Час за комп'ютером і безпечна робота. Робототехніка	
Об'єкт. Властивості об'єкта			
8		Класифікація об'єктів за властивостями	
9		Текстовий документ: створення і збереження	
10		Редагування тексту: виділення, копіювання, вставка	
11		Форматування абзаців	
12		Вставлення зображень	
13		Таблиці в текстовому документі	
14		Графічний редактор: малюнки, кольори, фігури	
15-1		Анімація: створюємо рух зображення	

Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використан			
17		Складання інформаційної моделі: етапи, приклади	
18		Створення математичних моделей для задач	
19		Застосування моделей у різних ситуаціях	
20		Формулювання очікуваного результату. Оцінювання процесу роботи	
Алгоритми			
21		Що таке алгоритм? Визначення послідовності дій	
22		Складання алгоритмів із повторенням	
23		Алгоритми з розгалуженням	
24		Створення алгоритмів у середовищі програмування	
25		Пошук і виправлення помилок у алгоритмах	
26		Групова робота над алгоритмічним проєктом	
27		Аналіз та оцінка результату: що вдалося, а що — ні?	
28		Ідеї для проєктів: ігри, анімації, історії	
29		Розробка гри або історії за алгоритмом	
30		Стратегії перемоги: як планувати дії	
31		Презентація та взаємооцінювання проєктів	
Комунікація, безпека, підсумок			
32		Цифрова безпека: паролі, фішинг, публічність. Комунікація в мережі: чати, пошта, форуми	
33		Комунікація в мережі: чати, пошта, форуми	
34		Захист від інтернет-ризиків	
35		Робота в команді над спільним проєктом	

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

- Операційна система
- Браузер
- Графічний редактор
- Текстовий процесор
- Онлайн-перекладач
- Оболонка мови програмування Scratch

Навчальні матеріали знаходяться в публічному Telegram каналі <https://t.me/+qfbY-JLxSVQwNWEy>

IV. Система оцінювання результатів навчання

У 1–4 класах діє Наказ МОН № 813 від 13.07.2021 «Про затвердження Методичних рекомендацій щодо оцінювання навчальних досягнень учнів 1–4 класів НУШ».

У початковій школі **бальної системи немає**.

Використовують **вербальне оцінювання** або **рівневе (4 рівні)**:

- **П** – початковий
- **С** – середній
- **Д** – достатній
- **В** – високий

ІНФОРМАТИЧНА ОСВІТНЯ ГАЛУЗЬ
використовує цифрові пристрої для виконання навчальних завдань
створює інформаційні продукти (текст, графічне зображення, презентацію) в програмних середовищах

складає лінійні, розгалужені та циклічні алгоритми на основі їх опису, отримує очікуваний результат дій виконавця за складеним алгоритмом

збирає інформацію за допомогою цифрових пристроїв відповідно до навчальної мети, використовує онлайн середовища для спільної діяльності й обміну думками, дотримується безпечної поведінки під час онлайн-взаємодії

Форми оцінювання: **формувальне, поточне і підсумкове.**

Результати фіксуються у «**Свідоцтві досягнень**» (на кінець семестру/року).

Для інформатики, як і для інших предметів, орієнтовні критерії прописані у **додатку до наказу № 813.**

Рівень	Характеристика	Приклади навчальних досягнень учня
Високий (В)	Учень демонструє стійкі та повні знання, впевнено виконує завдання, застосовує здобуті знання у нових ситуаціях, проявляє самостійність та ініціативність.	Самостійно знаходить інформацію у мережі, критично оцінює її достовірність, вміє створювати і редагувати інформаційні продукти (текст, малюнок, презентацію), складає алгоритми з розгалуженням та повторенням, пояснює правила безпечної роботи в Інтернеті.
Достатній (Д)	Учень знає та розуміє основний матеріал, виконує завдання з незначною допомогою, уміє застосовувати знання у стандартних ситуаціях.	Виконує пошук у мережі за вказівкою, користується простими програмами для створення інформаційних продуктів, складає алгоритми з кількох кроків, дотримується правил безпечної роботи, але іноді потребує допомоги.
Середній (С)	Учень відтворює частину навчального матеріалу, виконує завдання лише за зразком або під контролем учителя, допускає неточності.	Виконує пошук інформації за готовим посиланням, створює простий текст чи малюнок за інструкцією, складає елементарні послідовні алгоритми, знає окремі правила безпечної роботи.
Початковий (П)	Учень відтворює окремі фрагменти знань, виконує найпростіші завдання з допомогою вчителя, часто припускається помилок.	Може знайти сайт чи відкрити програму лише з допомогою, створює дуже прості інформаційні продукти за покроковою інструкцією, відтворює елементарні правила безпеки без усвідомлення їх значення.

V. Список літератури та інформаційних ресурсів

1. Державний стандарт повної загальної середньої освіти.
<https://www.kmu.gov.ua/npas/prodeyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>
2. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3- 4 клас
<https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf>
3. Про затвердження методичних рекомендацій щодо оцінювання результатів навчання учнів 1-4 класів закладів загальної середньої освіти Відповідно до Закону України «Про повну загальну середню освіту», Державного стандарту початкової освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 року № 87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 року № 688), та з метою організації оцінювання результатів навчання учнів 1-4 класах закладів загальної середньої освіти
https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennya-metodichnih-rekomendacij-shodo-ocinyuvannya-rezultativ-navchannya-uchniv-1-4-klasiv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti?utm_source=chatgpt.com