
(назва закладу освіти)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Рішення педагогічної ради

Протокол № ____

від _____ 2026 р.

Навчальна програма з інформатики для 9 класу

52,5 години на рік, 1,5 години на тиждень

Розроблена на основі модельної навчальної програми «Інформатика. 7–9 класи»
для закладів загальної середньої освіти
(автори: Бондаренко О. О., Ластовецький В. В.,
Пилипчук О. П., Шестопапов Є. А.)

Зміст навчальної програми забезпечує підручник
Інформатика : підруч. для 9 кл. закл. загал, серед, освіти /
[О. О. Бондаренко, В. В. Ластовецький, О. П. Пилипчук,
Є. А. Шестопапов]. — Х. : Вид-во «Ранок», 2026. — 240 с. : іл.

2026 рік

ВСТУПНА ЧАСТИНА

Навчальна програма з інформатики для 9 класу розроблена на основі модельної навчальної програми «Інформатика. 7–9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Бондаренко О. О., Ластовецький В. В., Пилипчук О. П., Шестопапов Є. А.), рекомендованої Міністерством освіти і науки України (наказ Міністерства освіти і науки України від 06.09.2023 № 1090).

Під час укладання програми враховано зміст підручника: Інформатика : підручник для 9 класу закладів загальної середньої освіти / О. О. Бондаренко, В. В. Ластовецький, О. П. Пилипчук, Є. А. Шестопапов. Харків : Вид-во «Ранок», 2026. Підручник рекомендовано Міністерством освіти і науки України (наказ Міністерства освіти і науки України від 27.01.2026 № 110).

Мета навчальної програми полягає в забезпеченні досягнення учнями й ученицями очікуваних результатів навчання з інформатики, формуванні ключових компетентностей, зокрема інформаційно-комунікаційної компетентності, а також у реалізації мети інформатичної освітньої галузі, визначеної Державним стандартом базової середньої освіти.

Навчання інформатики в 9 класі спрямоване на розвиток особистості учнів і учениць, здатних використовувати цифрові інструменти й технології для розв'язування навчальних і життєвих завдань, особистого розвитку, творчого самовираження, безпечної та відповідальної діяльності в інформаційному суспільстві.

Основними завданнями навчання інформатики в 9 класі є:

- формування в учнів і учениць уявлень про інформаційні процеси, дані, моделі, алгоритми, цифрові інструменти та їхню роль у сучасному суспільстві;
- розвиток умінь знаходити, опрацьовувати, зберігати, подавати, передавати й критично оцінювати інформацію;
- формування здатності доцільно використовувати цифрові пристрої, програмні середовища, мережеві технології та онлайн-сервіси для розв'язування навчальних і практичних завдань;
- розвиток алгоритмічного, логічного, критичного й творчого мислення;
- формування вмінь створювати інформаційні продукти індивідуально та в співпраці з іншими;
- виховання відповідального, безпечного, етичного й правомірного використання інформаційних технологій.

Вимоги до обов'язкових результатів навчання здобувачів і здобувачок освіти з інформатичної освітньої галузі визначені Державним стандартом базової середньої освіти та передбачають, що учень / учениця:

- знаходить, подає, перетворює, аналізує, узагальнює та систематизує дані, критично оцінює інформацію для розв'язання життєвих проблем;
- створює інформаційні продукти та програми для ефективного розв'язування задач / проблем, творчого самовираження індивідуально й у співпраці за допомогою цифрових пристроїв та без них;

- усвідомлено використовує інформаційні та комунікаційні технології та цифрові пристрої для доступу до інформації, спілкування та співпраці як творець і/або споживач, а також самостійно опановує нові технології;
- усвідомлює наслідки використання інформаційних технологій для себе, суспільства, навколишнього світу та сталого розвитку, дотримується етичних, міжкультурних та правових норм інформаційної взаємодії.

В основу навчання інформатики покладено компетентнісний і діяльнісний підходи. Компетентнісний підхід передбачає спрямування змісту навчання, видів навчальної діяльності та оцінювання на формування ключових компетентностей, застосування знань і вмінь у практичних ситуаціях та досягнення очікуваних результатів навчання. Діяльнісний підхід передбачає організацію навчання через практичні дії з інформацією, даними, цифровими інструментами, моделями, алгоритмами та інформаційними продуктами.

Освітній процес має сприяти активному пізнанню, критичному осмисленню інформації, практичному застосуванню знань, розвитку самостійності, відповідальності, здатності до співпраці та безпечної поведінки в цифровому середовищі.

Навчання інформатики ґрунтується на таких ціннісних орієнтирах:

- повага до особистості учня / учениці та визнання пріоритету його / її інтересів, досвіду, власного вибору, прагнень і ставлення у визначенні мети та організації освітнього процесу, підтримка пізнавального інтересу та наполегливості;
- забезпечення рівного доступу кожного учня / кожної учениці до освіти без будь-яких форм дискримінації учасників освітнього процесу;
- дотримання принципів академічної доброчесності у взаємодії учасників освітнього процесу та організації всіх видів навчальної діяльності;
- становлення вільної особистості учня / учениці, підтримка його / її самостійності, підприємливості та ініціативності, розвиток критичного мислення та впевненості в собі;
- формування культури здорового способу життя учня / учениці, створення умов для забезпечення його / її гармонійного фізичного та психічного розвитку, добробуту;
- створення освітнього середовища, у якому забезпечено атмосферу довіри, без будь-яких форм дискримінації учасників освітнього процесу;
- утвердження людської гідності, чесності, милосердя, доброти, справедливості, співпереживання, взаємоповаги і взаємодопомоги, поваги до прав і свобод людини, здатності до конструктивної взаємодії учнів і учениць між собою та з дорослими;
- формування в учнів і учениць активної громадянської позиції, патріотизму, поваги до культурних цінностей українського народу, його історико-культурного надбання і традицій, державної мови;
- плекання в учнів і учениць любові до України, відповідального ставлення до довкілля.

Зміст навчального предмета «Інформатика» в 9 класі реалізується через такі розділи:

- «Програмне забезпечення та інформаційна безпека»;

- «Тривимірна графіка»;
- «Опрацювання табличних даних»;
- «Бази даних. Системи керування базами даних»;
- «Алгоритми та програми»;
- «Практикум із використання інформаційних технологій».

Шляхи реалізації навчальної програми. Досягнення мети та очікуваних результатів навчання, визначених програмою, забезпечується через створення належних організаційних, дидактичних і технічних умов для навчання інформатики.

Реалізація програми передбачає:

- організацію навчання з використанням комп'ютерної техніки, цифрових пристроїв, програмних засобів та онлайн-сервісів відповідно до змісту навчальних завдань;
- створення умов для індивідуальної та групової практичної роботи учнів і учениць, зокрема через поділ класів на групи відповідно до чинних нормативних вимог;
- забезпечення можливості роботи учнів і учениць із цифровими пристроями та, за потреби, доступом до інтернету для виконання навчальних завдань;
- використання міжпредметних зв'язків і добір навчальних ситуацій, пов'язаних зі змістом інших освітніх галузей, повсякденним життям, дослідницькою та проєктною діяльністю;
- застосування ліцензійного або вільного програмного забезпечення з інтерфейсом українською мовою, а за його відсутності — англійською мовою;
- реалізацію професійної автономії вчителя / вчительки у доборі програмних засобів, онлайн-сервісів, навчальних ресурсів, об'єктів, матеріалів, практичних завдань, вправ і навчальних проєктів;
- урахування рівня підготовки учнів і учениць, їхніх вікових, індивідуальних особливостей та особливих освітніх потреб;
- дотримання вимог безпеки життєдіяльності, правил роботи з цифровими пристроями та положень Санітарного регламенту для закладів загальної середньої освіти;
- використання методів і засобів навчання, що сприяють навчальному поступу учнівства, розвитку самостійності, відповідальності, критичного мислення й упевненості у власних діях;
- застосування різних способів діагностування й оцінювання результатів навчання, зокрема формувального оцінювання, самооцінювання, взаємооцінювання, аналізу практичних робіт, цифрових продуктів і навчальних проєктів.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

(52,5 години на рік, 1,5 години на тиждень)

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
Розділ 1. Програмне забезпечення та інформаційна безпека (6 годин)		
Цілі розділу: усвідомлення принципів роботи операційної системи, набуття вмінь використовувати різні типи програмного забезпечення для операцій над даними, захисту даних. Наскрізні результати навчання впродовж теми: - розуміння основних загроз під час роботи з комп'ютерними системами як із технічної, так і з соціальної точки зору та засобів їх уникнення; - усвідомлення суспільного значення інформаційних технологій, етичних і правових аспектів спільного використання інформаційних продуктів.		
<u>Знаннєва складова</u> Називає типи програмного забезпечення; пояснює відмінності між ними та наводить приклади. Класифікує операційні системи за основними ознаками; пояснює призначення драйверів. Пояснює поняття сумісності програмного забезпечення. Називає різні типи ліцензій на програмне забезпечення, пояснює відмінності між ними. Пояснює принципи стиснення даних. Називає типи файлів архівів. Називає основні типи шкідливих програм та пояснює принцип їх дії. Розуміє принципи і знає методи захисту від інформаційних загроз. <u>Діяльнісна складова</u> Уміє стискати файли та розпаковувати архіви. Застосовує антивірусну програму для захисту комп'ютерного пристрою від інформаційних загроз; налаштовує параметри антивірусної програми. Добирає програмне забезпечення під конкретну задачу. <u>Ціннісна складова</u>	Програмне забезпечення комп'ютера. Архівування даних. Архіватори. Шкідливі програми та захист комп'ютера. Захист комп'ютерних систем. Безпека в інтернеті. Зберігання даних.	Обговорення способів установлення програм. Аналіз норм Закону України «Про авторське право і суміжні права» щодо ліцензування програмного забезпечення. Обговорення способів безпечного зберігання даних на персональному комп'ютері. Виконання вправ Побудова карти знань «Засоби і методи підтримки інформаційної безпеки». Побудова діаграми (карти знань) «Дистрибутиви на основі ОС Android». Складання програм для архівування та розархівування даних із послідовності чисел. Створення презентації «Шкідливе програмне забезпечення» на основі інформації з інтернет-джерел. Робота з антивірусною програмою. Аналіз налаштувань брандмауера Windows. Виконання архівного копіювання та відновлення даних зі створеної резервної копії. Виконання практичних робіт

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
Усвідомлює важливість використання легального програмного забезпечення та інформаційних матеріалів, а також відповідальність за порушення законів щодо захисту даних. Дотримується принципів інформаційної безпеки під час роботи з інформаційними технологіями та системами.		Практична робота 1. Архівування та розархівування даних. Практична робота 2. Налаштування параметрів безпеки в середовищі браузера.
Розділ 2. Тривимірна графіка (8 годин)		
Цілі розділу: оволодіння сукупністю прийомів і інструментів, призначених для моделювання об'ємних об'єктів, оволодіння знаннями щодо можливостей редактора тривимірної графіки; отримання навичок використання тримірного моделювання у розв'язуванні різних прикладних завдань. Наскрізні результати навчання впродовж теми: розуміння структури та базових принципів маніпулювання тривимірними графічними об'єктами, достатнього для подальшого самостійного вивчення складніших технік.		
<u>Знаннєва складова</u> Пояснює призначення тривимірного моделювання об'єктів реального світу. Знає основні принципи тривимірного моделювання. Розуміє принципи створення тривимірної сцени. Пояснює принцип отримання тривимірного анімованого зображення. <u>Діяльнісна складова</u> Створює просторові моделі з використанням тривимірних примітивів. Редагує форму й вигляд тривимірних об'єктів, змінюючи властивості вершин, ребер, граней і поверхонь. Додає та використовує модифікатори. Додає в сцену текстові об'єкти. Створює анімаційні ефекти. <u>Ціннісна складова</u> Оцінює перспективи використання тривимірного моделювання для розв'язання повсякденних	Основні поняття тривимірної графіки. Тривимірний редактор Blender. Робота з об'єктами. Редагування форми об'єкта. Модифікатори. Матеріали та освітлення. Рендеринг. Анімація ключовими кадрами. Текстові об'єкти.	Робота в середовищі тривимірного редактора Blender. Ознайомлення з основними засобами перегляду та керування об'єктами. Побудова порівняльної таблиці «Відмінності тривимірної графіки від растрової та векторної». Обговорення питання кодування інформації про форму просторового об'єкта. Тренування у використанні маніпуляторів трансформацій. Виконання вправ Побудова за допомогою тривимірного редактора моделі сніговика. Моделювання матеріалів і освітлення. Побудова моделі поверхні за алгоритмом. Дослідження властивостей різних джерел світла. Перетворення текстового об'єкта на сукупність об'єктів-символів. Моделювання з

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
задач. Усвідомлює важливість технології тривимірної графіки, анімації та друку в сучасному світі.		використанням модифікаторів. Виконання практичних робіт Практична робота 3. Робота з тривимірними примітивами. Практична робота 4. Моделювання витисканням. Практична робота 5. Створення тривимірної анімації.
Розділ 3. Опрацювання табличних даних (8 годин)		
Цілі розділу: вміння виконувати аналіз даних і наочно подавати його результати засобами електронних таблиць. Наскрізнi результати навчання впродовж теми: • уміння аналізувати кількісні характеристики результатів досліджень і робити висновки; • уміння створювати інформаційні продукти відповідно до мети подання інформації; вибрати відповідні інструменти; • усвідомлення необхідності аналізу даних для прийняття відповідальних рішень.		
<u>Знання складова</u> Пояснює відмінність між посиланнями різних типів. Називає основні логічні, математичні та статистичні функції та пояснює їх призначення. Пояснює вимоги до подання даних у вигляді списку; пояснює сутність понять: упорядкування, фільтрування, підбиття проміжних підсумків. Інтерпретує деякі види електронних таблиць як набори відомостей про однотипні об'єкти. Пояснює призначення функцій і засобів табличного процесора для опрацювання наборів однотипних об'єктів. <u>Діяльнісна складова</u> Добирає та застосовує доцільну функцію або засіб табличного процесора для розв'язання певної задачі. Визначає причинно-наслідкові зв'язки	Типи посилань на клітинки електронної таблиці. Параметри сторінки. Друкування таблиці. Функції. Логічні функції. Математичні та статистичні функції. Упорядкування даних. Умовне форматування. Розширені фільтри. Проміжні підсумки. Діаграми та графіки.	Завдання на реалізацію математичних моделей прикладних задач та дослідження стану моделі при різних наборах значень властивостей об'єкта (процесу). Виконання вправ Розрахунок маси продуктів для приготування борщу у шкільній їдальні. Створення таблиці успішності учнів і учениць з інформатики, аналіз даних таблиці. Умовне форматування та впорядкування даних. Створення таблиці «Обсяг продажів комп'ютерів», фільтрування даних і обчислення сумарних обсягів продажів комп'ютерів за типами. Побудова графіка функції. Виконання практичних робіт

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
в готовій моделі об'єкта або процесу. Проводить обчислювальний експеримент засобами табличного процесора. Прогнозує результати зміни стану моделі внаслідок зміни значень властивостей і робить висновки, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу. Використовує посилання різних типів для опрацювання рядів даних. Добирає тип діаграми, що є найдоречнішим для візуального подання набору даних. Уміє будувати й інтерпретувати діаграми різних типів. Розв'язує задачі, що вимагають застосування засобів для опрацювання й аналізу даних. Експортує та імпортує електронні таблиці. Налаштовує параметри сторінки й уміє друкувати таблиці. Ціннісна складова Усвідомлює значення електронних таблиць як засобу опрацювання та аналізу даних. Обґрунтовує вибір типу діаграми для подання набору даних.		Практична робота 6. Використання функцій табличного процесора. Умовне форматування. Практична робота 7. Упорядкування даних у таблицях. Автоматичні та розширені фільтри.
Розділ 4. Бази даних. Системи керування базами даних (8 годин)		
Цілі розділу: формування компетенцій щодо створення структури бази даних, заповнення таблиць даними, створення запитів, форм, звітів; уміння використовувати можливості баз даних для аналізу даних. Наскрізнi результати навчання впродовж теми: • уміння розробляти концептуальну модель предметної галузі, проектувати структуру даних і знань; • уміння проводити аналогії між інструментами електронних таблиць і баз даних; • усвідомлення необхідності аналізу даних для прийняття відповідальних рішень; знання правил безпечної поведінки в інформаційному середовищі.		

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
Знаннєва складова Дає визначення бази даних. Пояснює особливості реляційних баз даних. Пояснює відмінності подання даних у базах даних і в електронних таблицях. Пояснює поняття таблиці, поля, запису, ключа таблиці. Пояснює призначення систем керування базами даних. Описує модель «сутність – зв’язок» і види зв’язків. Пояснює призначення форми, звіту. Діяльнісна складова Створює таблиці та налаштовує зв’язки між ними. Уводить і редагує дані в таблиці, усвідомлюючи обмеження, що накладаються структурою бази даних. Знаходить у базі дані за певними критеріями відбору, створюючи прості запити на вибірку даних в автоматизованому режимі. Створює та використовує форму. Створює та друкує звіт. Ціннісна складова Усвідомлює переваги використання баз даних в інформаційних системах.	Що таке база даних і система керування базою даних. Реляційна база даних. СКБД Microsoft Access. Зв’язування та заповнення таблиць. Запити. Форми. Звіти.	Виконання вправ Проектування бази даних. Налаштування властивостей полів, заповнення та зв’язування таблиць. Створення запитів на вибірку даних. Створення форм. Створення, редагування, оформлення звіту, підготовка звіту до друку. Виконання практичних робіт Практична робота 8. Робота з таблицями і запитам.
Розділ 5. Алгоритми та програми (14 годин)		
Цілі розділу: формування компетенцій щодо використання структурованих типів даних у програмуванні, знання стандартних алгоритмів опрацювання масивів, вміння використовувати стандартні алгоритми для розв’язування задач. Наскрізнi результати навчання впродовж теми: уявлення про класифікацію задач опрацювання наборів однотипних об’єктів.		
Знаннєва складова Пояснює принцип організації даних за допомогою одновимірних масивів. Пояснює поняття масиву, елемента масиву, індексу та значення елемента. Описує алгоритми	Одновимірні масиви. Списки. Функції та методи списків. Опрацювання елементів списку. Алгоритми впорядкування масиву. Об’єкти класу Listbox.	Виконання вправ Задачі на змінення значень елементів масиву. Задачі на пошук у масиві елемента із заданою властивістю. Задачі на знаходження підсумкових величин у масиві. Відображення елементів

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
опрацювання елементів масиву, що задовольняють певній умові. Описує алгоритм знаходження підсумкових величин у масиві. Описує принаймні один алгоритм упорядкування масиву. Діяльнісна складова Складає й описує мовою програмування алгоритми для опрацювання елементів масиву, що задовольняють певну умову, знаходження підсумкових величин у масиві та його впорядкування. Ціннісна складова Оцінює часову та ємнісну складність алгоритмів. Усвідомлює важливість застосування ефективних методів для опрацювання великих наборів даних.	Візуалізація елементів табличної величини. Двовимірний масив. Вкладені списки. Опрацювання двовимірних масивів даних. Словники.	масиву в багаторядковому текстовому полі, полі зі списком. Побудова графіка, гістограми програмним шляхом. Аналіз прикладів даних, поданих у прямокутних таблицях. Аналіз способів задання значень елементів двовимірних масивів. Опрацювання двовимірних масивів даних за рядками, стовпцями. Виконання практичних робіт Практична робота 9. Складання і виконання алгоритмів знаходження сум і кількостей значень елементів табличних величин за заданими умовами. Практична робота 10. Робота з двовимірними масивами у програмі з графічним інтерфейсом. Практична робота 11. Складання алгоритму знаходження підсумкових величин для двовимірного масиву. Практична робота 12. Створення програми з використанням словників і списків.

Розділ 6. Практикум із використання інформаційних технологій (4 години)

Цілі розділу: виконання індивідуальних і колективних проєктів із використанням технологій, опанованих у 5–9 класах; удосконалення вміння здійснювати змістовий аналіз завдання, будувати інформаційну модель, створювати інформаційні продукти відповідно до цілей подання інформації; складати план роботи створення інформаційного продукту, визначати кроки і ролі учасників, ураховуючи якості та здібності, необхідні для виконання різних задач; розвиток здатності конструктивно обговорювати результати і перебіг командної роботи зі створення інформаційного продукту на основі критеріїв співробітництва.

Наскрізні результати навчання впродовж теми:

- здатність раціонально використовувати комп'ютерні засоби, мережеві технології та програмні середовища для розв'язування компетентнісних задач, що виникають у конкретній життєвій і навчальній ситуаціях та пов'язані з пошуком і опрацюванням даних, їх зберіганням, поданням і передаванням;
- уміння проєктувати і розробляти програмний продукт, працюючи в групі.

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
<u>Знаннєва складова</u> Пояснює призначення цифрових інструментів і програмних середовищ для створення інформаційних продуктів, 3D-моделей і програм. Розуміє етапи виконання проєктного завдання: аналіз, планування, розподіл ролей, створення, перевірка й удосконалення результату. <u>Діяльнісна складова</u> Аналізує умову завдання, добирає інструменти та послідовність дій. Створює інформаційні продукти, 3D-об'єкти й програмні продукти, зокрема з використанням Python. Планує роботу в групі, розподіляє ролі, перевіряє й удосконалює створений продукт. <u>Ціннісна складова</u> Усвідомлює значення інформаційних технологій для моделювання, програмування та створення якісних інформаційних продуктів. Дотримується правил безпечної, доброчесної й відповідальної роботи. Усвідомлює важливість співпраці, особистого внеску та оцінювання результату за критеріями.	Створення інформаційних продуктів, 3D-об'єктів і програмних продуктів із використанням технологій, опанованих у 5–9 класах. Робота в середовищах Sweet Home 3D і Blender, використання скриптів мовою Python. Планування командної роботи, розподіл ролей, аналіз результатів і співпраці за визначеними критеріями.	Виконання індивідуальних і колективних практичних завдань. Аналіз задачі, побудова інформаційної моделі, добір цифрових інструментів. Створення 3D-об'єктів, проєктування, тестування й удосконалення програм. Планування командної роботи, розподіл ролей, презентація результатів, самооцінювання та взаємооцінювання за визначеними критеріями. Виконання практичних робіт Практична робота 13. Створення об'єктів для програми Sweet Home 3D. Практична робота 14. Створення об'єктів у Blender за допомогою скриптів мовою Python. Практична робота 15. Створення програми «Магічний квадрат». Практична робота 16. Створення програми «Квадрат Полібія».
Резерв – 4,5 години		

ПРИКІНЦЕВА ЧАСТИНА

Освітній процес з інформатики організовується відповідно до чинних нормативних документів, із дотриманням вимог безпеки життєдіяльності, санітарних норм і правил роботи з цифровими пристроями.

Уроки інформатики проводяться в комп'ютерному класі. У разі використання елементів дистанційного чи змішаного навчання організація занять здійснюється відповідно до вимог законодавства.

Для проведення уроків інформатики класи поділяються на підгрупи відповідно до чинних нормативних вимог.

Організація роботи має передбачати створення умов, за яких кожен учень / кожна учениця має можливість самостійно виконувати навчальні дії з використанням цифрового пристрою.

Умови навчання мають сприяти ефективному опануванню змісту інформатики, формуванню ключових компетентностей, розвитку цифрової грамотності, алгоритмічного й критичного мислення, умінь працювати з інформацією, даними, цифровими інструментами та інформаційними продуктами.

Учитель / учителька може самостійно добирати програмні засоби, онлайн-сервіси та цифрові освітні ресурси для реалізації змісту програми, якщо вони відповідають віковим особливостям учнів і учениць, навчальній меті, вимогам безпеки, академічної доброчесності та чинним нормативним документам.

Реалізація навчальної програми в умовах дистанційного, змішаного або індивідуального навчання здійснюється з використанням онлайн-ресурсів відповідного призначення для навчальної комунікації, організації навчальної діяльності та моніторингу навчальних досягнень учнів і учениць. Доцільно використовувати технології проблемного, проєктного навчання, елементи “перевернутого класу”, інтерактивні методи навчання, активні форми роботи в парах і групах.

Оцінювання результатів навчання з інформатики здійснюється відповідно до груп результатів, визначених Державним стандартом базової середньої освіти, орієнтирів для оцінювання та критеріїв оцінювання за інформатичною освітньою галуззю.

Види навчальної діяльності, що використовуються в межах навчальної програми, добираються з урахуванням орієнтирів для оцінювання, визначених Державним стандартом базової середньої освіти, та спрямовуються на досягнення однієї чи кількох груп результатів.

Для підсумкового та формувального оцінювання з інформатики використовуються різноманітні інструменти та види навчальних завдань: інтерактивні та тренувальні вправи, практичні завдання, мініпроєкти, діагностувальні та комплексні роботи, самооцінювання, взаємооцінювання тощо.