

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ 5–9 КЛАСІВ З ІНФОРМАТИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

Розроблено відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти (додаток 14)

та наказу МОН України № 722 від 04.05.2026 р.

ГР 1. Пошук, подання, перетворення, аналіз, узагальнення та систематизація даних, критичне оцінювання інформації для розв’язання життєвих проблем

Інтегрований показник	1–3 бали (Початковий рівень)	4–6 балів (Середній рівень)	7–9 балів (Достатній рівень)	10–12 балів (Високий рівень)
Когнітивні процеси	1 — розпізнає за допомогою вчителя прості інформаційні повідомлення; 2 — відрізняє прості текстові та графічні дані у знайомому середовищі; 3 — намагається ставити прості запитання за змістом отриманої інформації з	4 — відтворює основні відомості, знайдені у запропонованих джерелах; 5 — формулює окремі запитання до змісту інформації, розуміє базову тему; 6 — за зразком виявляє очевидні відмінності між фактами та судженнями в повідомленнях.	7 — самостійно формулює запитання за змістом отриманої інформації, перетворює один вид інформації в інший; 8 — зіставляє та порівнює за заданими ознаками інформацію з різних джерел, виявляє розбіжності; 9 — детально аналізує інформацію, визначає надійність	10 — узагальнює інформацію, отриману з кількох джерел, робить логічні висновки; 11 — оцінює інформацію за наданими або самостійно визначеними критеріями, розпізнає техніки маніпуляцій та пропаганди; 12 — здійснює комплексне критичне оцінювання

	суттєвими логічними помилками.		її джерел на основі базових критеріїв.	медіаконтенту, аналізує позиції сторін, формує власну лінію обґрунтування з неявними доказами.
Навчальна діяльність	1 — виконує частину простих дій з файлами за покроковим зразком вчителя; 2 — переносить окремі дані в готову таблицю за шаблоном; 3 — зберігає результати своєї роботи на локальному комп'ютері під керівництвом.	4 — шукає дані за одним ключовим словом, виконує прості репродуктивні завдання; 5 — вводить та редагує дані в таблицях, будує просту діаграму за готовим зразком; 6 — виконує частково-пошукові завдання з сортування файлів за розширенням чи типом.	7 — використовує логічні оператори та кілька ключових слів для розширеного пошуку; 8 — самостійно будує електронні таблиці, використовує базові математичні та статистичні формули; 9 — здійснює кодування/декодування даних, створює анотовані списки інтернет-джерел та інтерактивну інфографіку.	10 — розробляє структуру бази даних (таблиці, поля, записи), виконує складне сортування та фільтрацію; 11 — будує комплексні інформаційні моделі з математичними, логічними та фінансовими функціями, перевіряє гіпотези; 12 — здійснює самостійні комплексні дослідження великих обсягів даних, обґрунтовує вибір формату збереження без втрат інформації.
Рівень самостійності	1 — долучається до роботи з готовими	4 — працює з готовою інформаційною	7 — використовує готові чи створені моделі для	10 — самостійно розробляє та тестує інформаційні моделі,

	моделями лише за повної підтримки вчителя; 2 — виконує окремі елементарні дії з моделювання за зразком під наглядом; 3 — використовує готову модель за інструкцією з періодичною допомогою вчителя.	моделлю за детальним алгоритмом; 5 — вносить зміни до параметрів моделі за готовим зразком та фіксує результати; 6 — самостійно виконує типові завдання за інструкцією, звертаючись по допомогу лише за потреби.	проведення простих досліджень та експериментів; 8 — виділяє істотні властивості об'єктів для побудови моделі, розв'язує стандартні проблеми відомим способом; 9 — самостійно обирає спосіб розв'язання проблеми, створює інформаційну модель у табличному чи графічному середовищі.	пропонує різні способи розв'язання проблемних ситуацій; 11 — самостійно планує та реалізує комп'ютерний експеримент, аналізує його адекватність та виявляє причинно-наслідкові зв'язки; 12 — пропонує інноваційні моделі для дослідження систем реального світу, самостійно оцінює ризики та прогнозує наслідки прийнятих рішень.
Рівень комунікації та взаємодії	1 — уникає спілкування, не виявляє інтересу до групової взаємодії при аналізі джерел; 2 — пасивно погоджується з думками інших	4 — включається в комунікацію за ініціативою інших, бере участь у зборі даних; 5 — виконує свою частину спільної роботи з аналізу	7 — активно співпрацює в групі, висловлює власні думки щодо достовірності знайдених джерел; 8 — порівнює різні позиції учасників групи, спільно шукає	10 — ініціює комунікацію, конструктивно реагує на зауваження, координує спільне дослідження джерел; 11 — планує та організовує групову роботу, об'єктивно

	членів групи без висловлення власної позиції; 3 — відповідає на запитання однокласників лише за прямим спонуканням вчителя.	джерел з частковою допомогою групи; 6 — виявляє готовність до взаємодії, узгоджує свої обов'язки у групі щодо збору інформації.	рішення щодо структурування даних; 9 — ініціює обговорення, порівнює свої висновки з висновками інших, аргументує власну позицію.	оцінює позиції інших та власну позицію в дискусії; 12 — виступає лідером чи посередником у комунікації, спрямовує взаємодію на досягнення спільної мети дослідження, надає конструктивний зворотний зв'язок.
Частота вияву умінь	1 — виявляє базові навички розрізнення типів даних лише в поодиноких випадках; 2 — виконує прості дії з даними за зразком в окремих випадках; 3 — виявляє вміння фрагментарно відтворювати інструкцію з пошуку даних.	4 — виявляє вміння епізодично, потребує регулярних нагадувань алгоритму дій; 5 — демонструє вміння в аналогічних ситуаціях, але припускається помилок у нових умовах; 6 — стабільно виконує знайомі репродуктивні завдання з даними.	7 — виявляє вміння постійно в типових ситуаціях при роботі зі стандартними джерелами; 8 — стабільно та самостійно застосовує навички структурування даних у щоденному навчанні; 9 — постійно демонструє високий рівень навичок збирання, перетворення та	10 — виявляє вміння системно в типових і нетипових ситуаціях при розв'язанні комплексних задач; 11 — стабільно демонструє творчий підхід до аналізу та візуалізації великих масивів даних; 12 — системно та автоматизовано застосовує весь арсенал інструментів критичного аналізу та моделювання у будь-яких

			аналізу даних у типових ситуаціях.	нестандартних ситуаціях.
--	--	--	------------------------------------	--------------------------

ГР 2. Створення інформаційних продуктів і програм для ефективного розв'язання задач/проблем, творчого самовираження (індивідуально і у співпраці) за допомогою цифрових пристроїв і без них

Інтегрований показник	1–3 бали (Початковий рівень)	4–6 балів (Середній рівень)	7–9 балів (Достатній рівень)	10–12 балів (Високий рівень)
Когнітивні процеси	1 — розпізнає за допомогою вчителя прості блоки або команди в середовищі програмування; 2 — відрізняє виконавця алгоритму від середовища його виконання; 3 — намагається відтворити за зразком просту лінійну послідовність дій.	4 — відтворює основні команди виконавця, розуміє базову структуру лінійного алгоритму; 5 — розрізняє лінійні, розгалужені та циклічні алгоритмічні структури у готових програмах; 6 — формулює уточнювальні запитання щодо логіки роботи простого алгоритму, виявляє очевидні помилки.	7 — пояснює логіку роботи комбінованих алгоритмів, що містять кілька базових структур; 8 — зіставляє різні алгоритми розв'язання однієї задачі, виявляє логічні помилки в коді; 9 — детально аналізує алгоритми із вкладеними структурами та даними різних типів (числа,	10 — узагальнює та абстрагує алгоритмічні рішення, обґрунтовує ефективність алгоритму; 11 — оцінює складність алгоритмів, порівнює альтернативні методи пошуку та сортування даних; 12 — аналізує складні програмні системи, розробляє оптимальні алгоритмічні рішення для нестандартних задач, прогнозує поведінку програми

			рядки, логічні вирази).	при критичних вхідних даних.
Навчальна діяльність	1 — виконує окремі кроки зі створення простого документа чи презентації за детальним зразком; 2 — перетягує готові блоки команд у Scratch за шаблоном під наглядом; 3 — створює найпростіший інформаційний продукт (наприклад, малюнок із простих фігур) за інструкцією.	4 — створює простий текстовий документ, презентацію чи програму за готовим покроковим алгоритмом; 5 — реалізує програмний проект у Scratch за шаблоном, редагує об'єкти та їх властивості; 6 — виконує частково-пошукові завдання з налаштування параметрів об'єктів у програмі чи презентації.	7 — самостійно створює та форматує багатосторінкові текстові документи, розгалужені презентації, обробляє зображення; 8 — розробляє та реалізує програмні проекти у візуальному або текстовому середовищі (наприклад, Scratch або Python) з базовими функціями; 9 — створює модульні проекти, розділяючи задачу на підзадачі, пише власні процедури/функції,	10 — створює складні програмні продукти з графічним інтерфейсом користувача, що опрацьовують події та взаємодіють з базами даних; 11 — розробляє дослідницькі та творчі проекти, самостійно імпортує та використовує зовнішні бібліотеки чи модулі; 12 — створює оригінальні комплексні ІТ-продукти (наприклад, інтерактивні веб-ресурси, ігри чи симуляції), інтегруючи засоби опрацювання електронних

			інтегрує різні типи даних.	документів різних типів.
Рівень самостійності	1 — запускає готову програму лише за безпосередньої допомоги вчителя; 2 — виявляє повну розгубленість при виникненні першої же помилки, потребує постійного контролю; 3 — намагається виправити помилку в коді за прямою вказівкою вчителя на конкретний рядок.	4 — запускає та тестує програму на готових прикладах за інструкцією; 5 — за допомогою вчителя знаходить та усуває прості синтаксичні помилки; 6 — самостійно виправляє типові помилки за допомогою вбудованої довідки середовища програмування.	7 — самостійно проводить тестування проекту на заданих тестових наборах даних, виявляє невідповідності; 8 — вирізняє логічні помилки в коді, самостійно пропонує способи їх усунення; 9 — розробляє власні набори тестових даних для повної перевірки правильності роботи проекту, виправляє помилки часу виконання.	10 — самостійно здійснює повне налагодження складних проектів, аналізує відгуки користувачів для вдосконалення коду; 11 — використовує професійні засоби налагодження (breakpoint, трасування), пропонує різні варіанти оптимізації швидкодії програми; 12 — усвідомлено діє в нестандартних ситуаціях при виявленні помилок, оцінює ризики, пропонує та реалізує доцільні способи модернізації програмного продукту.

Рівень комунікації та взаємодії	1 — уникає будь-якої взаємодії у групі під час роботи над спільним ІТ-проектом; 2 — пасивно спостерігає за створенням продукту іншими учасниками групи, не виконуючи жодної ролі; 3 — висловлює агресію або незадоволення при розподілі завдань, не бере відповідальності за результати.	4 — бере участь у проекті за ініціативою інших, формально виконує найпростішу призначену роль; 5 — виконує спільне завдання у групі з частковою допомогою інших учасників; 6 — взаємодіє з групою відповідно до визначених обов’язків, за потреби звертається по допомогу.	7 — активно співпрацює в групі, планує виконання своєї частини проекту відповідно до спільного плану; 8 — пропонує правила взаємодії, бере участь у розподілі ролей з урахуванням можливостей учасників; 9 — ініціює використання хмарних сервісів для спільної роботи над проектом, порівнює власні ідеї з ідеями інших, наводить аргументи.	10 — бере на себе роль керівника проекту, координує роботу групи, забезпечує інтеграцію окремих модулів у єдиний продукт; 11 — планує та організовує спільну роботу в хмарному середовищі, об’єктивно оцінює внесок кожного учасника, розрізняє конструктивний та деструктивний зворотний зв’язок; 12 — ініціює, планує та організовує масштабну співпрацю, виступає лідером розробки, надає конструктивний зворотний зв’язок та успішно розв’язує конфлікти в команді.
Частота вияву умінь	1 — створює найпростіші	4 — створює прості ІТ-продукти за	7 — постійно виявляє вміння	10 — виявляє вміння системно в типових і

	елементи коду або продукту лише за безпосередньої підтримки вчителя у поодиноких випадках; 2 — демонструє елементарні навички конструювання за зразком час від часу; 3 — виявляє вміння фрагментарно копіювати готові програмні блоки.	шаблоном епізодично; 5 — демонструє стабільні навички розв'язання репродуктивних завдань у знайомих ситуаціях; 6 — регулярно виявляє вміння створювати алгоритми та інформаційні об'єкти в аналогічних умовах.	розробляти та налагоджувати програмні проекти в типових ситуаціях; 8 — стабільно та самостійно створює якісні та естетично оформлені інформаційні продукти; 9 — завжди демонструє високі навички програмування та моделювання при розв'язанні стандартних практичних задач.	нетипових ситуаціях, створює оригінальні творчі проекти; 11 — стабільно демонструє інноваційність та високу культуру розробки програмного коду та дизайну продуктів; 12 — системно та творчо розробляє, оптимізує та впроваджує оригінальні ІТ-рішення у будь-яких складних чи нестандартних життєвих контекстах.
--	---	---	--	--

ГР 3. Усвідомлене використання інформаційних і комунікаційних технологій та цифрових пристроїв для доступу до інформації, спілкування та співпраці як творця та/або споживача

Інтегрований показник	1–3 бали (Початковий рівень)	4–6 балів (Середній рівень)	7–9 балів (Достатній рівень)	10–12 балів (Високий рівень)
Когнітивні процеси	1 — розпізнає за допомогою вчителя базові пристрої комп'ютера (монітор, клавіатура); 2 — відрізняє комп'ютерні пристрої від інших побутових приладів; 3 — намагається відповідати на запитання щодо призначення окремих клавіш на клавіатурі.	4 — відтворює інформацію про основні складові комп'ютера та їх функції; 5 — пояснює призначення операційної системи та прикладного програмного забезпечення на базовому рівні; 6 — формулює запитання щодо взаємозв'язку між програмами та пристроями, розрізняє типи ліцензій.	7 — пояснює характеристики пристроїв введення-виведення та пам'яті, порівнює їх можливості; 8 — детально описує процес опрацювання даних в інформаційних системах та принципи побудови локальних мереж; 9 — аналізує взаємодію апаратної та програмної складових, обґрунтовує вибір програмного забезпечення для конкретної задачі.	10 — узагальнює знання про архітектуру сучасних комп'ютерних систем, роботизовані системи та Інтернет речей; 11 — розробляє та застосовує комплексні критерії для оцінювання і вибору комп'ютерної системи під конкретні користувацькі завдання; 12 — аналізує та оцінює перспективи розвитку апаратного й програмного забезпечення (включаючи Штучний Інтелект), обґрунтовує вибір складних мережеских архітектур.

Навчальна діяльність	1 — виконує найпростіші дії з увімкнення та вимкнення пристрою під керівництвом; 2 — відкриває готову програму за ярликом на Робочому столі за зразком; 3 — здійснює найпростіші дії з клавіатурою та мишею за покроковою інструкцією.	4 — створює папки та файли, виконує базові операції з ними (копіювання, перейменування); 5 — налаштовує прості параметри інтерфейсу (шпалери, роздільну здатність) за зразком; 6 — здійснює архівацію файлів, використовує електронну пошту для надсилання листів з вкладеннями.	7 — самостійно налаштовує обліковий запис у хмарному середовищі, встановлює прикладні програми; 8 — організовує структуру власного файлового сховища у хмарі, створює спільні папки з різними рівнями доступу; 9 — синхронізує дані між пристроями, використовує різноманітні онлайн-сервіси для навчання та особистої продуктивності.	10 — створює комплексні персональні цифрові середовища, інтегрує хмарні сервіси, мобільні додатки та настільні програми; 11 — самостійно налаштовує домашню локальну мережу, підключає мережеві пристрої, керує правами доступу; 12 — розробляє індивідуальні технологічні рішення для оптимізації навчання та професійної діяльності, використовуючи передові цифрові інструменти та автоматизацію.
Рівень самостійності	1 — не здатний самостійно виявити причину відсутності	4 — розрізняє прості апаратні та програмні	7 — самостійно застосовує базові стратегії виявлення	10 — самостійно виявляє складні технічні несправності,

	сигналу чи неробочої програми, одразу припиняє роботу; 2 — потребує постійного нагляду вчителя при виявленні будь-яких технічних проблем; 3 — намагається перезапустити програму чи пристрій за порадою вчителя.	несправності (наприклад, вимкнений монітор чи відсутність Інтернету) за допомогою вчителя; 5 — описує характер технічної проблеми, формулюючи прості запити до служби підтримки; 6 — самостійно усуває типові несправності за готовою покроковою інструкцією.	джерел апаратних чи програмних збоїв; 8 — використовує стандартні вбудовані утиліти діагностики операційної системи для пошуку несправностей; 9 — самостійно усуває типові помилки в налаштуваннях мережі, підключенні периферійних пристроїв та роботі програм.	аналізує системні журнали помилок, знаходить рішення в Інтернеті; 11 — самостійно відновлює працездатність операційної системи після збоїв, виконує резервне копіювання та відновлення даних; 12 — виступає в ролі технічного консультанта, пропонує превентивні заходи для запобігання технічним збоям, обґрунтовує вибір методів резервного збереження інформації.
Рівень комунікації та взаємодії	1 — уникає будь-якої цифрової комунікації, не реагує на повідомлення в	4 — підтримує діалог у цифровому середовищі, ініційований іншими учасниками;	7 — активно бере участь у груповій онлайн-комунікації, дотримується правил етикету;	10 — ініціює та структурує групове спілкування в мережі, моделює дискусії у навчальних спільнотах;

	спільних навчальних чатах; 2 — пасивно споживає інформацію в мережі, не виявляючи готовності до обговорення; 3 — надсилає хаотичні повідомлення в спільні чати без дотримання теми спілкування.	5 — використовує електронну пошту або месенджери для спілкування за вказаним шаблоном; 6 — долучається до спільної роботи над документами у хмарі, залишає прості коментарі за вказівкою вчителя.	8 — аргументовано обирає онлайн-сервіс для спілкування залежно від мети, бере участь в обговоренні спільних проектів; 9 — організовує спільну роботу в хмарі, налаштовує права доступу для різних учасників, аналізує пропозиції інших.	11 — планує та організовує масштабну взаємодію у хмарі, обґрунтовано вибирає канали комунікації під конкретну цільову аудиторію; 12 — виступає лідером та фасилітатором мережевої взаємодії, розробляє правила спільної діяльності у віртуальних командах, надає конструктивний фідбек.
Частота вияву умінь	1 — виявляє вміння запускати пристрої та програми лише за безпосередньої підказки у поодиноких випадках; 2 — демонструє базові навички роботи з інтерфейсом ОС в	4 — виявляє вміння використовувати цифрові технології епізодично в знайомих ситуаціях; 5 — демонструє стабільні навички роботи з файлами, але потребує підтримки при зміні	7 — постійно виявляє вміння організовувати власне інформаційне середовище у типових навчальних ситуаціях; 8 — стабільно та самостійно	10 — виявляє вміння системно в типових і нетипових ситуаціях при розв'язанні комплексних задач адміністрування; 11 — стабільно демонструє адаптивність до нових інтерфейсів та оновлень системного

	окремих випадках під керівництвом; 3 — епізодично відтворює прості дії з хмарними ресурсами за допомогою вчителя.	програмного забезпечення; 6 — регулярно використовує базові можливості цифрового середовища в аналогічних умовах.	використовує хмарні технології для щоденного навчання; 9 — завжди демонструє високий рівень культури користування цифровими пристроями та мережами у стандартних ситуаціях.	ПЗ у будь-яких контекстах; 12 — системно та усвідомлено володіє всім спектром методів адміністрування та використання ІКТ у будь-яких нестандартних життєвих обставинах.
--	---	---	---	--

ГР 4. Усвідомлення результатів використання інформаційних технологій для себе, суспільства, навколишнього середовища і сталого розвитку суспільства, дотримання етичних і правових норм інформаційної взаємодії

Інтегрований показник	1–3 бали (Початковий рівень)	4–6 балів (Середній рівень)	7–9 балів (Достатній рівень)	10–12 балів (Високий рівень)
Когнітивні процеси	1 — розпізнає за допомогою вчителя поняття безпечного пароля; 2 — відрізняє реальне спілкування	4 — відтворює прості правила кібербезпеки (наприклад, необхідність	7 — пояснює вплив ІТ на навколишнє середовище, обґрунтовує важливість балансу	10 — узагальнює знання про закони щодо захисту персональних даних та інтелектуальної власності, обґрунтовує

	від віртуального на базовому рівні; 3 — намагається відповідати на запитання щодо впливу комп'ютера на здоров'я, припускаючись помилок.	приховування паролів); 5 — описує поняття «цифрового сліду» та онлайн-репутації за готовим зразком; 6 — формулює уточнювальні запитання щодо ліцензій на програмне забезпечення та авторського права.	між екранним часом і здоров'ям; 8 — детально аналізує ризики та можливості створення різних віртуальних образів, прогнозує наслідки своїх дій у мережі; 9 — аналізує юридичні та етичні аспекти використання чужого контенту, пояснює суть академічної доброчесності та правила цитування.	вибір ліцензій (Creative Commons тощо); 11 — оцінює ризики масштабного збору персональних даних цифровими корпораціями, пропонує заходи захисту приватності; 12 — здійснює глибокий аналіз правових та етичних проблем сучасної інформаційної взаємодії (включаючи ШІ-генерований контент), формує власну свідому громадянську позицію щодо сталого розвитку цифрового суспільства.
Навчальна діяльність	1 — виконує окремі кроки з налаштування пароля лише за	4 — створює простий пароль за вказаним алгоритмом, наводить приклади	7 — самостійно створює надійні паролі, виконує перевірку файлів	10 — розробляє інструкції та правила кібербезпеки для себе та однокласників,

	безпосереднім зразком вчителя; 2 — записує паролі у доступних для сторонніх місцях за шаблоном під наглядом; 3 — завантажує файли з Інтернету без перевірки їх безпечності під керівництвом.	антивірусних програм; 5 — зазначає автора та джерело використаної інформації за готовим шаблоном; 6 — використовує безпечні налаштування браузера під керівництвом вчителя, уникає очевидного інформаційного сміття.	на віруси перед запуском; 8 — коректно оформлює посилання на джерела та цитування у власних навчальних проектах, зазначає типи ліцензій; 9 — самостійно налаштовує двофакторну автентифікацію для облікових записів, фільтрує дезінформацію та інформаційне сміття.	вміло використовує шифрування даних; 11 — самостійно обирає та обґрунтовує тип ліцензії (Creative Commons, GNU GPL тощо) для своїх програмних чи медійних продуктів, аналізує відповідність стандартам доступності; 12 — розробляє та реалізує комплексні заходи щодо захисту конфіденційності та персональних даних у хмарних та локальних середовищах, впроваджує стандарти інклюзивності (W3C/WCAG) в інформаційні продукти.
Рівень самостійності	1 — розголошує конфіденційні дані про себе без усвідомлення	4 — виконує базові процедури безпеки за готовим алгоритмом;	7 — самостійно аналізує безпечність інтернет-ресурсів	10 — самостійно оцінює ризики нових інтернет-сервісів та технологій, приймає

	небезпеки, потребує постійного нагляду; 2 — виконує правила кібербезпеки лише за прямої вимоги та контролю з боку дорослих; 3 — намагається реагувати на попередження антивірусної системи за допомогою вчителя.	5 — звертається по допомогу до дорослих при виникненні сумнівних ситуацій у мережі; 6 — самостійно дотримується правил поведінки у знайомих онлайн-середовищах, реагує на стандартні загрози за інструкцією.	перед використанням, уникає сумнівних завантажень; 8 — самостійно приймає рішення щодо публікації особистої інформації, свідомо формуючи свій цифровий слід; 9 — самостійно вирішує правові та етичні питання при створенні власних проєктів (визначає допустимість використання чужих зображень/текстів).	обґрунтовані рішення щодо захисту приватності; 11 — самостійно діє в нестандартних ситуаціях кіберзагроз (фішинг, кібербулінг), розробляє стратегії захисту особистого простору; 12 — усвідомлено керує власною цифровою репутацією в глобальному просторі, самостійно оцінює ризики використання інноваційних технологій (наприклад, ІІІ), розробляє превентивні заходи безпеки.
Рівень комунікації та взаємодії	1 — використовує нецензурну лексику або зневажливі репліки у шкільних чатах, порушуючи норми поведінки;	4 — підтримує етичне спілкування за ініціативою вчителя, знає загальні правила нетикету;	7 — активно дотримується правил етикету у будь-якій цифровій комунікації, виявляє	10 — ініціює створення кодексів поведінки та правил спілкування для шкільних онлайн-спільнот,

	2 — пасивно спостерігає за випадками кібербулінгу або агресії в мережі, не знаючи, як реагувати; 3 — порушує правила спілкування у мережі, реагує на зауваження лише після спонукання вчителя.	5 — у груповій роботі уникає конфліктів, виявляє повагу до думок інших за шаблоном; 6 — розпізнає конфліктні ситуації під час онлайн-спілкування та повідомляє про них дорослих за потреби.	толерантність до культурних відмінностей; 8 — бере активну участь у розв'язанні конфліктів у групових чатах, підтримує конструктивну атмосферу; 9 — веде предметну дискусію в мережі, аргументує власну позицію без переходу на особистості, розрізняє мову ворожнечі та дискримінацію.	активно протидіє кібербулінгу; 11 — планує та організовує інклюзивну взаємодію у мережі, допомагає інтегрувати учнів з особливими потребами за допомогою ІКТ; 12 — виступає лідером та медіатором у вирішенні складних онлайн-конфліктів, пропагує культуру безпечного та відповідального цифрового громадянства на рівні школи чи громади.
Частота вияву умінь	1 — дотримується елементарних правил безпеки лише в окремих випадках під безпосереднім наглядом;	4 — демонструє навички кібербезпеки та етикету епізодично, припускаючись помилок у складних ситуаціях;	7 — постійно виявляє вміння безпечно та етично взаємодіяти в цифровому просторі у типових ситуаціях;	10 — виявляє вміння системно та усвідомлено у типових і нетипових ситуаціях, захищаючи свій простір та дані;

	2 — виявляє базову правову культуру (не краде чужий контент) лише після суворого попередження; 3 — епізодично згадує про правила безпечного Інтернету за нагадування вчителя.	5 — стабільно дотримується правил у стандартних навчальних завданнях за шаблоном; 6 — регулярно виявляє відповідальну поведінку в мережі у звичних життєвих контекстах.	8 — завжди та самостійно дотримується принципів академічної доброчесності у всіх своїх роботах; 9 — стабільно та усвідомлено виявляє високу культуру цифрової взаємодії у повсякденному житті.	11 — стабільно та за будь-яких обставин виявляє глибоку правову та етичну грамотність, виступає зразком для інших; 12 — системно, автоматизовано та на найвищому рівні впроваджує стандарти кібербезпеки, авторського права та нетикету у будь-яких найскладніших та нестандартних життєвих обставинах.
--	---	---	--	---