

<Назва навчального закладу>

ЗАТВЕРДЖЕНО

Рішення педагогічної ради

Протокол № ____

від «__» _____ 202__ р.

**ІНФОРМАТИКА
НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ДЛЯ 5 КЛАСУ**

**Розроблена на основі модельної програми
«Інформатика, 5-6 клас для закладів загальної середньої освіти»
(авт. Морзе Н.В., Барна О.В.)**

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(наказ МОН від 12.07.2021 № 795)*

Зміст навчальної програми забезпечує підручник

Н. В. Морзе, О.В. Барна. Інформатика: Підручник для 5 кл. закладів загальної середньої освіти /Н. В. Морзе, О.В. Барна. — Київ: УОВЦ «Оріон», 2022. —256 с.

*Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(наказ Міністерства освіти і науки України від 08.02.2022 № 140)*

Розробник:

I. Вступ

Навчальна програма з інформатики для 5–6 класів закладів загальної середньої освіти **відповідає** Закону України «Про повну загальну середню освіту» від 16 січня 2020 року № 463-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» (авт. Морзе Н.В., Барна О.В.).

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

В основу навчального курсу «Інформатика» для 5 класу покладено розвивально-компетентнісний підхід, що передбачає формування предметних і ключових компетентностей, а також розвиток певних мисленнєвих навичок та обчислювального мислення. Програма ґрунтується на реалізації провідних ідей світових освітніх систем щодо підготовки громадян цифрового суспільства. Очікувані результати навчання можуть бути досягнуті через зміст та пропонувані види навчальної діяльності, які об’єднані у три концепти: комп’ютер як напрямок науки, комп’ютер як інструмент, комп’ютер у суспільстві, що реалізуються 4-ма змістовними лініями: інформація, дані, моделі; цифрові пристрої; цифрова творчість; безпека та відповідальність.

У результаті навчання учень/учениця:

- знаходить, аналізує, перетворює, узагальнює, систематизує та подає дані, критично оцінює інформацію для розв’язання життєвих проблем;
- створює інформаційні продукти і програми для ефективного розв’язання задач/проблем, творчого самовираження індивідуально та у співпраці з іншими особами за допомогою цифрових пристроїв чи без них;
- усвідомлено використовує інформаційні та комунікаційні технології і цифрові інструменти для доступу до інформації, спілкування та співпраці як творець та (або) споживач, а також самостійно опановує нові технології;
- усвідомлює наслідки використання інформаційних технологій для себе, суспільства, навколишнього природного середовища, дотримується етичних, культурних і правових норм інформаційної взаємодії.

Програма **передбачає** гнучке komponування 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).

II. Зміст навчання інформатики

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
1. Інформація і комп'ютер (___ год.)				
1	Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером. Комп'ютерні мережі. Безпечно користування інтернетом.	Піклуємось про безпеку: Чи може робота з комп'ютером бути безпечною?	- складає історію про правила життєдіяльності під час роботи з комп'ютером («що станеться, якщо...»); - хронометрує за допомогою гаджетів тривалість роботи за комп'ютером; - встановлює нагадування про перерви в роботі із пристроями; - обговорює у групах ситуації та пропонує заходи безпеки під час використання інтернету; - виконує тренувальні вправи в програмі клавіатурного тренажера для покращення навичок роботи з клавіатурою;	- розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом; - наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних
2	Використання мережі інтернет для навчання.	Використовуємо інтернет: Як використовувати інтернет з користю?	- Розпізнає приклади онлайн-сервісів (інтернет-порталів, енциклопедій, електронних бібліотек, навчальних ресурсів) - перекладає вебсторінки та тексти за допомогою онлайн-перекладачів; - створює короткі повідомлення іноземною мовою, використовує голосове введення тексту для перекладу слів і висловів на іноземну мову; - виконує проєкт зі створення інформаційного плаката про онлайн-сервіс для навчання шкільним предметам, електронних	- наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей; - використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних; - використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання, задоволення

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			словників та е-енциклопедій, для творчості, створення історій; проводить у групі віртуальні екскурсії з використанням цифрових пристроїв і доповненої реальності;	власних інтересів чи участі в суспільній діяльності;
3	Проблема, причина та наслідок. Інформація, дані, повідомлення.	Досліджуємо за допомогою гаджетів: Чому сучасний дослідник потребує гаджету?	- розпізнає причину та наслідок - формулює гіпотезу - пояснює терміни інформація, повідомлення, дані - розуміє способи подання повідомлень - виділяє особливості даних різних типів та порівнює їх, наводить приклади пристроїв для роботи з різними даними - за допомогою цифрових інструментів виконує індивідуальний навчальний проєкт зі збору даних з певної теми, яка вивчається на інших предметах;	- розпізнає дані різних типів і наводить їх приклади; - обирає та застосовує цифрові інструменти для збирання чи отримання даних; - визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;
4	Комп'ютер як пристрій опрацювання даних. Складові комп'ютерів та їхнє призначення. Поняття про інфографіку. Карти знань	Складаємо модель комп'ютера: Які пристрої потрібні мені для навчання?	- групує цифрові пристрої за їх функціями і призначенням; - створює лінію часу з ілюстрацією зміни цифрових пристроїв - розпізнає складові комп'ютера і розповідає про їх призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження; - проєктує інформаційну модель комп'ютера за заданими критеріями;	- 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; - розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			створює схеми для класифікації об'єктів за їх властивостями;	яких можна застосувати цифрові технології; пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язування конкретних задач
5	Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма. Середовище опису й виконання алгоритмів.	Програмуємо пристрої: Як навчитися управляти комп'ютерними пристроями?	- описує способи подання алгоритму, наводить приклади різних способів - розрізняє виконавців алгоритму та команди, які вони здатні виконати - розробляє алгоритм опрацювання події у власному проєкті відповідно до умов та завдань проєкту;	- розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології; - називає приклади виконавців алгоритму та команди із системи команд вказаного виконавця - розпізнає комп'ютерні середовища для виконання алгоритму
6	Операційна система та її інтерфейс. Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).	Встановлюємо програми: Для чого використовують різні програми на комп'ютері?	- розв'язує ситуаційні завдання на вибір застосунку та отриманий результат; - створює схему про призначення операційної системи; - формулює запитання щодо зміни інтерфейсу програмного середовища; - змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; - створює схеми для класифікації об'єктів за їх властивостями;	- наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних; - пояснює призначення операційної системи; - розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
2. Алгоритми та програми для роботи з графікою (___ год.)				
7	Комп'ютерна графіка та її особливості. Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах та в інтернеті.	Стаємо фотокореспондентами: Як зберегти пам'ять про прекрасне?	- створює колаж, фотоальбом із графічних зображень; - бере участь у проєкті в малих групах із фотофіксацією та відеофіксацією процесів у природі; - бере участь у дослідницькому проєкті за визначеною роллю з використанням гаджета та спеціальних застосунків; - створює схеми для класифікації об'єктів за їх властивостями;	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
8	Растровий графічний редактор та його інструменти.	Стаємо дизайнерами: Як створити комп'ютерну модель реального об'єкта?	- будує інформаційні моделі реальних об'єктів у середовищі графічного редактора офісних пакетів; - змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах;	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - обирає і застосовує засоби для побудови зображення в одному з графічних редакторів
9	Об'єкти та їхні властивості. Дії над об'єктами. Зміна властивостей об'єктів.	Створюємо моделі: Які виконавці існують в середовищі Скретч?	добирає/створює виконавців та добирає команди середовища; створює власний проєкт у середовищі виконання алгоритмів для побудови, навчальних моделей	визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
10	Лінійні алгоритми	Проектуємо роботу робота-художника: Як будувати зображення за проектом?	створює власний проєкт у середовищі виконання алгоритмів для побудови графічних зображень,	- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
11	Постановка проблеми, закономірності.	Створюємо орнамент: Як за допомогою комп'ютера можна малювати орнаменти?	- формулює проблему та розбиває її на підпроблеми, добирає цифрові пристрої та програмні продукти для вирішення підпроблем; - відповідно до проблеми виділяє істотні та неістотні властивості об'єктів, будує відповідну графічну/математичну модель; - добудовує графічне зображення за визначеною закономірністю даних;	- визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - створює/обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень; - оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
12	Алгоритми із повторенням	Складаємо алгоритми: Чи завжди більше означає краще?	- перетворює лінійний алгоритм у циклічний за визначеною закономірністю; - обирає кращу стратегію для створення свого алгоритму, пропонує її для обговорення в групі; - добирає критерії та перевіряє правильність виконання алгоритму;	- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
3. Алгоритми і програми для роботи з текстами (____ год.)				
13	Програмне забезпечення для опрацювання <i>текстів</i> . Введення, редагування та форматування символів і абзаців. Сторінки документа та їх форматування.	Працюємо з текстами: Як створити свою книгу?	створює мінікнигу за результатами проєктної діяльності	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
14	Вставлення графічних зображень та побудова векторних зображень в офісних пакетах.	Поєднуємо текст і графіку: Як поєднати текст і графіку?	- створює запрошення, що містить ілюстрацію; - змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; - записує текстовий алгоритм у вигляді блок-схеми та навпаки, перетворює блок-схемний опис алгоритму в блоки команд середовища;	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту; - бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;
15	Вставлення графічних зображень та побудова векторних зображень в офісних пакетах.	Створюємо анімовані історії: Як «оживити» комікси?	- створює схему про програми для роботи з графічними даними; - створює анімовані історії для демонстрації іншим правил захисту особистого простору, пристроїв і даних;	оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;
16	Комп'ютерні мережі. Локальна мережа. Використання мережевих папок.	Використовуємо мережі: Для чого створили й використовують комп'ютерні мережі?	- складає порівняльну схему призначення комп'ютерних мереж; - малює схему локальної мережі в навчальному класі; - складає інструкцію з використання мережевих папок у навчальному класі; - проєктує інформаційну модель домашньої локальної мережі;	наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до інтернету;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
17	Пошук інформації в інтернеті. Завантаження даних з інтернету.	Досліджуємо інтернет: Як шукати, щоб знаходити?	- впорядковує алгоритм з зберігання результатів пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; - виділяє у друкованому та електронному тексті ключові слова для пошуку; - шукає помилки в таблиці з пошуковими запитам та їх результатами; - створює закладки та складає список посилань на інформаційні джерела для розв'язування життєвої/навчальної проблеми - використовує QR-коди для доступу та зберігання даних з інтернету;	- зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; - обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях;
18	Авторське право Однорівневі списки.	Поважаємо авторське право: Які права мають учні?	- складає правила про дотримання авторського права під час створення власних інформаційних продуктів; - змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах; - зазначає джерела, використані у своїх роботах	- створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа - 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
19	Команди розгалуження. Алгоритми з розгалуженнями.	Створюємо вікторину: Як створити вікторину в середовищі Скретч?	порівнює та перевіряє алгоритми, створені іншими, пропонує шляхи їх покращення;	обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язування задачі, і

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			• добирає критерії та перевіряє правильність виконання алгоритму; • складає вікторину про різні типи дозволів на використання чужих інформаційних ресурсів і знаходить помилки про некоректне використання чужих інформаційних ресурсів у різних інформаційних продуктах	визначає їх допустимі значення;
4. Алгоритми і програми для роботи з мультимедіа				
20	Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій.	Працюємо разом: Як використати готову презентацію?	• створює інфографіку за результатами спільної проєктної діяльності; • створює презентації за результатами проєктної діяльності; • зазначає джерела, використані у своїх роботах	• використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; • розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; • бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів; • пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
				групової взаємодії під час розроблення проєкту;
21	Об'єкти презентації та засоби управління її демонстрацією.	Розробляємо мультимедіа: Як створити власний мультфільм?	- створює в групі ролики, що містять мультимедіа, засобами середовища опрацювання презентацій, відповідно до обраної ролі; - змінює властивості об'єктів і їхніх груп у різних програмних середовищах;	створює мультимедійні презентації;
22	Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	Створюємо рекламу: Як рекламувати власний продукт?	- аналізує та оцінює інформаційні продукти (власні та створені іншими) за критеріями; - презентує рекламу продукту з використанням даних різних типів;	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;
23	Типи слайдів. Налаштування показу презентацій.	Створюємо модель: Якою є моя мрія?	створює презентацію про власний виріб;	бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;
24	Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією.	Презентуємо проєкт: Як яскраво виступати перед аудиторією?	- створює презентації за результатами проєктної діяльності; - складає план проєктної діяльності та виготовлення інформаційних продуктів; - планує виконання основних етапів дослідницько-пізнавального проєкту у	описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту;

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
			класі в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми з використанням цифрових технологій • створює власне друковане портфоліо для виставки робіт; •	
25	Алгоритми з повтореннями та розгалуженнями	Розробляємо гру: Як створити свою комп'ютерну гру?	• створює власний проєкт у середовищі виконання алгоритмів для побудови мультимедійних ігор, • представляє результати своїх індивідуальних проєктів, складених в середовищі виконання алгоритмів, в малій групі; • оцінює результати проєктів, створених іншими розробниками, за рубриками	• описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи); • надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи; • описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід;

Календарно-тематичне планування з інформатики

на 202__ -202__ н.р.

52 год.

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
Інформація і комп'ютер (12 год.)					
1		Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.	- розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом; - наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних		
2		Комп'ютерні мережі. Безпечне користування інтернетом.			
3		Використання мережі інтернет для навчання.	- наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей; - використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних; - використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності		
4		Використання мережі інтернет для розвитку			
5		Проблема, причина та наслідок.	- розпізнає дані різних типів і наводить їх приклади; - обирає та застосовує цифрові інструменти для збирання чи отримання даних; - визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;		
6		Інформація, дані, повідомлення.			
7		Комп'ютер як пристрій опрацювання даних.	- виділяє групи цифрових пристроїв за їх функціями і призначенням; - називає складові комп'ютера і розповідає про їх		
8		Складові комп'ютерів та їхнє			

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
		призначення. Поняття про інфографіку. Карти знань	призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження; - розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології; - пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язування конкретних задач		
9		Виконавці алгоритмів та їхні системи команд.	- розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології; - називає приклади виконавців алгоритму та команди із системи команд вказаного виконавця - розпізнає комп'ютерні середовища для виконання алгоритму		
10		Способи опису алгоритму. Програма. Середовище опису й виконання алгоритмів.			
11		Операційна система та її інтерфейс.	- наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних; - пояснює призначення операційної системи; - розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них		
12		Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).			
Тематичне оцінювання 1					
Алгоритми та програми для роботи з графікою (6 год.)					
13		Програми для роботи з зображеннями	- наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних; - пояснює призначення операційної системи; - розпізнає зміни інтерфейсу програмного		
14		Комп'ютерна графіка та її особливості.			
15		Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах та в			

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
		інтернеті.	середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них		
16		Растровий графічний редактор та його інструменти.	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - обирає і застосовує засоби для побудови зображення в одному з графічних редакторів		
17		Об'єкти та їхні властивості.	визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;		
18		Дії над об'єктами. Зміна властивостей об'єктів.			
Тематичне оцінювання 2					
Алгоритми та їх типи (8 год.)					
19		Типи алгоритмів	- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
20		Лінійні алгоритми			
21		Побудова лінійних алгоритмів			
22		Постановка проблеми, закономірності.	- визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - створює/обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень; - оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
23		Побудова алгоритмів моделей закономірностей			
24		Алгоритми із повторенням.	планує роботу перед виконанням завдання і за		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
		Складання алгоритмів із командами повторення	потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми		
25		Поєднання повторень			
26		Добір кращої стратегії для створення алгоритму			
Тематичне оцінювання 3					
Алгоритми та програми для роботи з текстами (13 год.)					
27		Програмне забезпечення для опрацювання <i>текстів</i> .	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку;		
28		Введення, редагування та форматування символів і абзаців. Сторінки документа та їх форматування.			
29		Вставлення графічних зображень до текстового документа	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту; - бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;		
30		Створення схем у середовищі текстового процесора			
31		Побудова векторних зображень в офісних пакетах			
32		Створення анімованих історій в середовищі Скретч	оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
33		Комп'ютерні мережі. Локальна мережа. Використання мережевих папок.	наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до інтернету;		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
34		Пошук інформації в інтернеті.	- зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; - обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях;		
35		Завантаження даних з інтернету.			
36		Однорівневі списки.	- створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа - 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		
37		Авторське право.			
38		Команди розгалуження.	обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язування задачі, і визначає їх допустимі значення;		
39		Алгоритми з розгалуженнями.			
Тематичне оцінювання 4					
Алгоритми та програми для роботи з мультимедіа (11 год.)					
40		Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій.	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів; - пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі		
41		Редагування та показ презентацій			

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
			групової взаємодії під час розроблення проєкту;		
42		Об’єкти презентації та засоби управління її демонстрацією.	● створює мультимедійні презентації;		
43		Анімація об’єктів презентацій			
44		Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	● дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; ● планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;		
45		Типи слайдів. Налаштування показу презентацій.	● бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;		
46		Анімація переходів між слайдами	● описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту;		
47		Підготовка до виступу із презентацією.			
48		Друк презентації			
49		Алгоритми із повтореннями та розгалуженнями	● описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи); ● надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи; ● описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід;		
50		Використання таймера в іграх			
Тематичне оцінювання 5					
51		Повторення та узагальнення вивченого			

Календарно-тематичне планування з інформатики

на 202__-202__ н.р.

35 год.

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
Інформація і комп'ютер (8 год.)					
1		Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером. Комп'ютерні мережі. Безпечне користування інтернетом.	- розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом; - наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних		
2		Використання мережі інтернет для навчання. Використання мережі інтернет для розвитку	- наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей; - використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних; - використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності		
3		Проблема, причина та наслідок.	розпізнає дані різних типів і наводить їх приклади;		
4		Інформація, дані, повідомлення.	- обирає та застосовує цифрові інструменти для збирання чи отримання даних; - визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
5		Комп'ютер як пристрій опрацювання даних. Складові комп'ютерів та їхнє призначення. Поняття про інфографіку. Карти знань	• 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; • розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології; • пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язування конкретних задач		
6		Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма. Середовище опису й виконання алгоритмів.	• розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології; • називає приклади виконавців алгоритму та команди із системи команд вказаного виконавця • розпізнає комп'ютерні середовища для виконання алгоритму		
7		Операційна система та її інтерфейс.	• наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних; • пояснює призначення операційної системи; • розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них		
8		Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).			
Тематичне оцінювання 1					
Алгоритми та програми для роботи з графікою (8 год.)					
9		Програми для роботи з зображеннями Комп'ютерна графіка та її особливості.	• наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
10		Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах та в інтернеті.	їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних; • пояснює призначення операційної системи; • розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них		
11		Растровий графічний редактор та його інструменти.	• використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; • обирає і застосовує засоби для побудови зображення в одному з графічних редакторів		
12		Об'єкти та їхні властивості. Дії над об'єктами. Зміна властивостей об'єктів.	• визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;		
13		Типи алгоритмів Лінійні алгоритми Побудова лінійних алгоритмів	• планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; • розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
14		Постановка проблеми, закономірності. Побудова алгоритмів моделей закономірностей	- визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - створює/обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень; - оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
15		Алгоритми із повторенням. Складання алгоритмів із командами повторення	- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; - розпізнає та реалізує		
16		Поєднання повторень Добір кращої стратегії для створення алгоритму	можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми		
Тематичне оцінювання 2					
Алгоритми та програми для роботи з текстами (10 год.)					
17		Програмне забезпечення для опрацювання <i>текстів</i> .	використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів;		
18		Введення, редагування та форматування символів і абзаців. Сторінки документа та їх форматування.	- розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку;		
19		Вставлення графічних зображень до текстового документа Створення схем у середовищі	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - описує власну діяльність і набутий досвід під		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
		текстового процесора	час створення інформаційного продукту;		
20		Побудова векторних зображень в офісних пакетах	бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;		
21		Створення анімованих історій в середовищі Скретч	оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
22		Комп'ютерні мережі. Локальна мережа. Використання мережевих папок.	наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до інтернету;		
23		Пошук інформації в інтернеті. Завантаження даних з інтернету.	- зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; - обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях;		
24		Однорівневі списки. Авторське право.	- створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа - 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		
25		Команди розгалуження.	обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язування задачі, і визначає їх допустимі значення;		
26		Алгоритми з розгалуженнями.			
Тематичне оцінювання 4					
Алгоритми та програми для роботи з мультимедіа (8 год.)					
27		Програмне забезпечення для	використовує дані різних типів (принаймні трьох		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
		створення й відтворення комп'ютерних презентацій.	з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів;		
28		Редагування та показ презентацій	- розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів; - пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проєкту;		
29		Об'єкти презентації та засоби управління її демонстрацією. Анімація об'єктів презентацій	створює мультимедійні презентації;		
30		Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;		
31		Типи слайдів. Налаштування показу презентацій.	бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів;		
32		Анімація переходів між слайдами Підготовка до виступу із презентацією. Друк презентації	описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту;		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
33		Алгоритми із повтореннями та розгалуженнями	- описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи); - надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи; - описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід;		
34		Використання таймера в іграх			
Тематичне оцінювання 4					
35		Повторення та узагальнення вивченого			

Календарно-тематичне планування з інформатики

на 202___-202___ н.р.

70 год.

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
Інформація і комп'ютер (12 год.)					
1		Безпека життєдіяльності під час роботи з комп'ютером.	розуміє важливість балансу між екранним часом і власним добробутом;		
2		Комп'ютерні мережі. Безпечне користування інтернетом.	- наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних; - демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
3		Використання мережі інтернет для навчання.	• наводить приклади онлайн-сервісів та їх можливостей;		
4		Використання мережі інтернет для розвитку	• використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання; • демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних; • використовує онлайн-ресурси для доступу до інформації, навчання, задоволення власних інтересів чи участі в суспільній діяльності		
5		Проблема, причина та наслідок.	• розпізнає дані різних типів і наводить їх приклади;		
6		Інформація, дані, повідомлення.	• обирає та застосовує цифрові інструменти для збирання чи отримання даних; • визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;		
7		Комп'ютер як пристрій опрацювання даних.	• виділяє групи цифрових пристроїв за їх функціями і призначенням;		
8		Складові комп'ютерів та їхнє призначення. Поняття про інфографіку. Карти знань	• називає складові комп'ютера і розповідає про їх призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження; • розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології;		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
			пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язування конкретних задач		
9		Виконавці алгоритмів та їхні системи команд.	розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язування яких можна застосувати цифрові технології;		
10		Способи опису алгоритму. Програма. Середовище опису й виконання алгоритмів.	- називає приклади виконавців алгоритму та команди із системи команд вказаного виконавця - розпізнає комп'ютерні середовища для виконання алгоритму		
11		Операційна система та її інтерфейс.	наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних;		
12		Програми для опрацювання даних різних типів (текстових, числових, графічних, мультимедійних).	- пояснює призначення операційної системи; - розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них		
Тематичне оцінювання 1					
Алгоритми та програми для роботи з графікою (6 год.)					
13		Програми для роботи з зображеннями	наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних;		
14		Комп'ютерна графіка та її особливості.	пояснює призначення операційної системи;		
15		Побудова і опрацювання графічних зображень в різних програмних середовищах та в інтернеті.	розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
16		Растровий графічний редактор та його інструменти.	- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів; - обирає і застосовує засоби для побудови зображення в одному з графічних редакторів		
17		Об'єкти та їхні властивості.	визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язування задачі, підтвердження чи спростування тверджень;		
18		Дії над об'єктами. Зміна властивостей об'єктів.			
Тематичне оцінювання 2					
Алгоритми та їх типи (8 год.)					
19		Типи алгоритмів	- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання; - розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
20		Лінійні алгоритми			
21		Побудова лінійних алгоритмів			
22		Постановка проблеми, закономірності.	- визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - створює/обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень; - оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування		
23		Побудова алгоритмів моделей закономірностей			

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
			життєвої/навчальної проблеми;		
24		Алгоритми із повторенням. Складання алгоритмів із командами повторення	планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;		
25		Поєднання повторень	розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми		
26		Добір кращої стратегії для створення алгоритму			
Тематичне оцінювання 3					
Алгоритми та програми для роботи з текстами (13 год.)					
27		Програмне забезпечення для опрацювання <i>текстів</i> .	використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів;		
28		Введення, редагування та форматування символів і абзаців. Сторінки документа та їх форматування.	- розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку;		
29		Вставлення графічних зображень до текстового документа	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту; - бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації		
30		Створення схем у середовищі текстового процесора			
31		Побудова векторних зображень в офісних пакетах			

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
			власних і суспільних інтересів;		
32		Створення анімованих історій в середовищі Скретч	● оцінює істотність/важливість/необхідність/адекватність інформації в контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми;		
33		Комп'ютерні мережі. Локальна мережа. Використання мережевих папок.	● наводить приклади застосування і побудови локальних мереж та організації доступу до інтернету;		
34		Пошук інформації в інтернеті.	● зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях; ● обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях;		
35		Завантаження даних з інтернету.			
36		Однорівневі списки.	● створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа ● 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		
37		Авторське право.			
38		Команди розгалуження.	● обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язування задачі, і визначає їх допустимі значення;		
39		Алгоритми з розгалуженнями.			
Тематичне оцінювання 4					
Алгоритми та програми для роботи з мультимедіа (11 год.)					

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
40		Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій.	використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів;		
41		Редагування та показ презентацій	- розпізнає та реалізує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язування життєвої/навчальної проблеми; - бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів для реалізації власних і суспільних інтересів; - пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проєкту;		
42		Об'єкти презентації та засоби управління її демонстрацією.	створює мультимедійні презентації;		
43		Анімація об'єктів презентацій			
44		Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.	- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів; - планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання;		
45		Типи слайдів. Налаштування показу презентацій.	бере участь у спільному проєкті (онлайн та офлайн) зі створення інформаційних продуктів		

№ з/п	Дата	Тема	Очікувані результати	Ресурси	Примітка
			для реалізації власних і суспільних інтересів;		
46		Анімація переходів між слайдами	описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту;		
47		Підготовка до виступу із презентацією.			
48		Друк презентації			
49		Алгоритми із повтореннями та розгалуженнями	- описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи); - надає доброзичливі і конструктивні поради щодо вдосконалення процесу та/чи результату спільної роботи; - описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід;		
50		Використання таймера в іграх			
Тематичне оцінювання 5					
Основи робототехніки (19 год.)					
51-69		Навчальні теми за змістом Модельна навчальна програма «Робототехніка. 5–6 класи» для закладів загальної середньої освіти (авт. Сокол І. М., Ченцов О. М.)	Очікувані результати за змістом Модельна навчальна програма «Робототехніка. 5–6 класи» для закладів загальної середньої освіти (авт. Сокол І. М., Ченцов О. М.) https://cutt.ly/1LQH2PD		
Тематичне оцінювання 6-7					
70		Узагальнення й систематизація вивченого у курсі 5 класу			

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

- Платформа NeoLMS
- Браузер
- Графічний редактор
- Текстовий процесор
- Онлайн-перекладач
- <https://crello.com/uk/>
- <https://time.graphics/editor>
- Карти знань
- Середовище опису й виконання алгоритмів (Скретч)
- Операційна система
- Онлайн-середовище для створення аватарки
- Онлайн інструменти для створення колажу
- Програма для створення зображень онлайн
- Редактор презентацій

IV. Система оцінювання результатів навчання

Базується на положеннях Рекомендацій щодо оцінювання навчальних досягнень учнів 5-6 класів, які здобувають освіту відповідно до нового Державного стандарту базової середньої освіти, затверджених наказом Міністерства освіти і науки України 01 квітня 2022 р за. № 289 та Загальних критеріях оцінювання результатів навчання учнів 5-6 класів, які здобувають освіту відповідно до нового Державного стандарту базової середньої освіти (додаток №2 до наказу №289)

Основними видами оцінювання результатів навчання учнів, що проводяться закладом, є формувальне, поточне та підсумкове: тематичне, семестрове, річне.

Система оцінювання (бальна/рівнева):

- 10,11,12 - В
- 7,8,9 - Д
- 4,5,6 - С
- 1,2,3 – П

Групи результатів навчання	Рівень досягнення результатів навчання			
	Початковий	Середній	Достатній	Високий
Працює з інформацією, даними, моделями	Знає, розуміє, наводить приклади, повторює навчальні дії	Застосовує вміння, виконує дії	Аналізує, порівнює, класифікує, структурує, пояснює, ілюструє інформацію	Створює рішення, оцінює за критеріями, обґрунтовує, формує судження
Створює інформаційні продукти	Виконує дії у супроводі вчителя	Виконує дії за докладною інструкцією, з допомогою вчителя	Виконує дії самостійно або в групі, за інструкцією, шаблоном, зразком, сформульованим завданням	Виконує дії самостійно, творчо, оцінює за критеріями, генерує ідеї, знаходить власні розв'язки, опановує нові засоби чи інформаційні технології
Працює в цифровому середовищі	Виконує дії у супроводі вчителя	Виконує дії за докладною інструкцією, з допомогою вчителя	Виконує дії самостійно або в групі, за інструкцією, шаблоном, зразком, сформульованим завданням	Виконує дії самостійно, допомагає іншим, оцінює за критеріями, опановує нові, використовує ефективні прийоми роботи
Безпечно та відповідально працює з інформаційними технологіями	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку в знайомій ситуації, епізодично	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку у типовій ситуації, після нагадування	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку у новій та змодельованій ситуації	Демонструє безпечну та відповідальну поведінку у нестандартній ситуації, оцінює таку поведінку за критеріями

Критерії оцінювання предметних та особистісних результатів

Рівні навчальних досягнень	Бали	Характеристика навчальних досягнень учня (учениці)
Початковий	1	Учень (учениця): засвоїв знання у формі окремих фактів; з допомогою вчителя або з використанням підручника розпізнає і називає окремі інформаційні об'єкти; знає та дотримується правил безпечної поведінки під час роботи в комп'ютерному класі. 2
	2	Учень (учениця): розпізнає та виділяє інформаційні об'єкти, пояснює свій вибір та може фрагментарно відтворити знання про них; з допомогою вчителя фрагментарно виконує окремі навчальні завдання та практичні роботи на комп'ютері, допускає помилки.
	3	Учень (учениця): з допомогою вчителя відтворює незначну частину навчального матеріалу (менше половини); відповідає на запитання, що потребують однослівної відповіді; навчальні завдання виконує фрагментарно за значної допомоги вчителя; потребує постійної активізації та допомоги; способи навчально-пізнавальної діяльності (практичні і розумові уміння і навички) застосовує на рівні копіювання зразка способу діяльності.
Середній	4	Учень (учениця): з допомогою вчителя відтворює значну частину навчального матеріалу (більше половини); у відповідях може допускати помилки; за значної допомоги вчителя виконує навчальні завдання, допускає помилки; має елементарні, нестійкі навички роботи на комп'ютері; за інструкцією і з допомогою вчителя фрагментарно виконує практичні роботи, потребує детального кількаразового 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 відповідають вимогам навчальної програми, аналізує одержані результати, швидко й оперативно виправляє помилки.
	9	Учень (учениця): вільно відтворює навчальний матеріал та відповідає на поставлені запитання, використовує загальновідомі докази із самостійною і правильною аргументацією; самостійно формулює мету виконання навчального завдання, добирає форми представлення результату та необхідні відомості; аргументовано обирає раціональний спосіб виконання навчального завдання, самостійно виконує навчальні завдання з несуттєвими помилками, знаходить та виправляє допущені помилки.
Високий	10	Учень (учениця): системно відтворює навчальний матеріал у межах програми; дає повні, змістовні відповіді на поставлені запитання; робить логічні висновки, обґрунтовує свою думку, висуває припущення; виконує різні типи навчальних і життєвих завдань (як типових, так і нестандартних, творчих) під опосередкованим керівництвом учителя, розробляє алгоритм виконання запропонованого навчального завдання, пропонує нові шляхи розв'язування навчальних завдань; знаходить додаткові джерела відомостей, використовує запропоновані схеми класифікації для структурування відомостей та даних, порівнює і зіставляє відомості з кількох джерел, уміє стисло і логічно подавати

		узагальнену інформацію; самостійно приймає рішення, прогнозує наслідки власної поведінки за незначної допомоги дорослих.
	11	Учень (учениця): логічно та усвідомлено відтворює навчальний матеріал у межах навчальної програми з інформатики; обґрунтовано відповідає на запитання; аргументовано використовує знання у нестандартних ситуаціях; раціонально використовує комп'ютер і комп'ютерні засоби для розв'язування завдань, пов'язаних з опрацюванням даних, їх пошуком, зберіганням, поданням і передаванням; розуміє мету власної навчальної діяльності та самостійно визначає завдання для її досягнення, вміє виявляти проблеми та розв'язувати їх, формулювати гіпотези
	12	Учень (учениця): має системні, міцні знання в обсязі та в межах вимог навчальної програми з інформатики, усвідомлено використовує їх у стандартних та нестандартних ситуаціях; самостійно планує особисту навчальну діяльність та оцінює її результати, уміє приймати рішення, швидко вибрати потрібний спосіб діяльності із кількох відомих, застосовувати способи діяльності за аналогією і в нових ситуаціях.

Тематичне оцінювання здійснюється на основі поточного оцінювання із урахуванням результатів виконання учнями навчальних проєктів.

Оцінка за семестр ставиться за результатами тематичного оцінювання та контролю груп загальних результатів відображених у Свідоцтві досягнень:

ЗР1) працює з інформацією, даними моделями;

ЗР2) створює інформаційні продукти;

ЗР3) працює в цифровому середовищі

ЗР4) безпечно й відповідально працює з інформаційними технологіями

Річне оцінювання здійснюється на підставі загальної оцінки результатів навчання за I та II семестри. Окремі підсумкові контрольні роботи не проводяться.

Семестрове та підсумкове (річне) оцінювання результатів навчання здійснюють за 12-бальною системою (шкалою), а його результати позначають цифрами від 1 до 12.

V. Список літератури та інформаційних ресурсів

1. Державний стандарт повної загальної середньої освіти.
<https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>

2. Модельна програма «Інформатика 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори Морзе Н.В., Барна О.В.) «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України» (наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 № 795).

https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model_navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inform.osv.haluz.5-6-kl/Inform.5-6-kl.Morze.Barna.14.07.pdf

3. Морзе Н., Барна О. Інформатика. Підручник для 5 кл. закладів загальної середньої освіти / Н. В. Морзе, О. В. Барна. — Київ: УОБЦ «Оріон», 2022. — 256 с. : іл https://lib.imzo.gov.ua/vibr-pdruchnikv-5-klas-2021---2022-roki/konkursniy-vdbr/7-nformatichna-osvtnya-galuz/nformatika-pdruchnik-dlya-5-klasu-zakladv-zagalno-seredno-osvti/nformatika-pdruchnik-dlya-5-klasu-zakladv-zagalno-seredno-osvti-avt-morze-n-v-barna-o-v-_1/

3. Рекомендації щодо оцінювання навчальних досягнень учнів 5-6 класів, які здобувають освіту відповідно до нового Державного стандарту базової середньої освіти, наказ Міністерства освіти і науки України 01.04.2022 р. № 289. https://osvita.ua/doc/files/news/861/86195/OCINYuVANNYa_OST818.pdf