

СХВАЛЕНО

**на засіданні педагогічної ради
КЗ «Огіївський ліцей»**

від 28.08.2023 р., протокол №1

Голова педагогічної ради

_____ **Наталія ЖАГА**

Навчальна програма «Інформатика. 6 клас»

Складена відповідно до модельної навчальної програми «Інформатика. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (авт. Ривкінд Й. Я., Лисенко Т. І., Чернікова Л. А., Шакотько В. В.) «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України»

(наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 № 795)

Режим доступу:

<https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetar.z.2022/Inform.osv.haluz.5-6-kl/Inform.5-6-kl.Ryvkind.ta.in.14.07.pdf>

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Метою навчання в інформатичній освітній галузі відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти є розвиток особистості учня, здатного використовувати цифрові інструменти і технології для розв'язання проблем, розвитку, творчого самовираження, забезпечення власного і суспільного добробуту, критично мислити, безпечно та відповідально діяти в інформаційному суспільстві.

Освітня мета інформатики як навчального предмету повністю співпадає з метою навчання інформатичної освітньої галузі

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

- 1) читати з розумінням, в тому числі електронні тексти, схеми, діаграми, що передбачає зокрема, уміння формулювати твердження, ідеї, підкріплюючи їх аргументами, фактами та цитатами (посиланнями на джерела);
- 2) висловлювати власну думку в усній і письмовій формі, в тому числі з використанням цифрових пристроїв та відповідної термінології;
- 3) критично та системно мислити, використовуючи різноманітні ресурси та способи оцінювання якості доказів, надійності джерел і достовірності відомостей, отриманих у тому числі й з електронних ресурсів;
- 4) логічно обґрунтовувати свої дії для розв'язування задач з використанням цифрових пристроїв, свій вибір програмного забезпечення для створення моделей об'єктів, явищ і процесів;

5) діяти творчо, що передбачає креативне мислення, продукування нових ідей, добросчесне використання чужих ідей та їх доопрацювання, застосування власних знань для створення нових інформаційних об'єктів;

6) виявляти ініціативу, що передбачає активну участь у різних видах діяльності, вміння брати на себе відповідальність;

7) конструктивно керувати емоціями, що передбачає налаштування на пошук внутрішньої рівноваги, конструктивну комунікацію, у тому числі під час спілкування з використанням цифрових засобів, зосередження уваги на вирішенні проблем, продуктивну діяльність;

8) оцінювати ризики під час використання цифрових пристроїв, розрізняти прийнятні та неприйнятні ризики;

9) приймати рішення, що передбачає здатність обирати способи розв'язання проблем з використанням відповідних цифрових пристроїв та програмного забезпечення;

10) розв'язувати проблеми, що передбачає вміння аналізувати проблемні ситуації, висувати гіпотези та їх обґрунтовувати й практично перевіряти, презентувати, у тому числі з використанням цифрових засобів, та аргументувати рішення;

11) співпрацювати з іншими, що передбачає вміння обґрунтовувати переваги взаємодії під час спільної діяльності, планувати власну та групову роботу, підтримувати учасників групи, допомагати іншим, у тому числі з використанням цифрових засобів, і заохочувати їх до досягнення спільної мети.

Формування інформаційно-комунікаційної компетентності відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти передбачає реалізацію навчальних завдань, ознакою вирішення яких є те, що учень/учениця:

- знаходить, аналізує, перетворює, узагальнює, систематизує та подає дані у різних формах, критично оцінює інформацію для розв'язання життєвих проблем;

- створює інформаційні продукти для ефективного розв'язування задач/проблем, творчого самовираження індивідуально та у співпраці з іншими особами з використанням 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 і комунікаційних технологій для себе, суспільства, навколишнього природного середовища, дотримується етичних, культурних і правових норм інформаційної взаємодії.

Основні принципи програми. Програма побудована *за концентрично-лінійним принципом*. Базові поняття курсу інформатики, уміння, що сформовані в початковій школі, поглиблюються та розширюються в

5- 6 класах. Значна частина тем, вивчення яких розпочинається в 5-му класі, продовжується в 6-му класі з відповідним ускладненням та розширенням змісту.

Таким чином забезпечується поступове нарощування складності навчального матеріалу, його актуалізація, повторення, закріплення, що сприяє формуванню

- **Структура предмету.** Навчальний предмет Інформатика згідно додатка 23 до Державного стандарту базової середньої освіти та додатка 1 Типової освітньої програми для 5-9 класів закладів загальної середньої освіти має такий розподіл навчального навантаження в адаптаційному циклі 5-6 класів для закладів загальної середньої освіти: **Діяльнісний підхід**, що базується на доборі інформаційних об'єктів, під час опрацювання яких формуються відповідні ключові та предметні компетентності.

Діяльнісний підхід також передбачає реалізацію об'єктного підходу: інформаційні технології використовуються для опрацювання певних інформаційних об'єктів, які мають певні властивості; для опрацювання об'єкта необхідно змінити значення його властивостей; для змінення значення властивостей об'єкта над ним необхідно виконати певні дії - реалізувати певний алгоритм.

Алгоритмічний підхід полягає у поданні способів виконання операцій над об'єктами у вигляді алгоритмів. Це сприятиме розвитку в учнів алгоритмічного мислення, ознаками якого є уміння поділяти задачі на підзадачі, чітко формулювати правила виконання окремих операцій та визначати їх послідовність, враховуючи можливості виконавців.

Пріоритети викладання предмету:

- повага до особистості учня/учениці та визнання важливості врахування їх інтересів під час навчання інформатики, доборі інформаційних об'єктів та засобів для їх опрацювання;

- підтримка пізнавального інтересу учнів, забезпечення можливостей зарахування результатів навчання з інформатики, отриманих в неформальній освіті;

- забезпечення рівного доступу кожного учня/учениці до освіти без будь-яких форм їх дискримінації;
 - дотримання принципів академічної доброчесності учасників/учасниць освітнього процесу;
 - створення безпечного цифрового освітнього середовища з сучасними засобами навчання інформатики, яке забезпечує онлайн та офлайн форми навчання;
 - утвердження конструктивної та етичної взаємодії учнів/учениць між собою та з дорослими, в тому числі і з використанням цифрових мереж.
- **Структура предмету.** Навчальний предмет Інформатика згідно додатка 23 до Державного стандарту базової середньої освіти та додатка 1 Типової освітньої програми для 5-9 класів закладів загальної середньої освіти має такий розподіл навчального навантаження в адаптаційному циклі 5-6 класів для закладів загальної середньої освіти з навчанням українською мовою.

Назва Освітньої галузі	Кількість годин на тиждень та рік						
	Начальне навантаження	5 клас			6 клас		
		рекомендо вана	мінімальна	максималь на	рекомендо вана	мінімальна	максималь на
	На тиждень	1,5	1	2	1,5	1	2
Інформатична	На рік	52,5	35	70	52,5	35	70

Реалізація мети та цілей програми досягається шляхом:

- забезпечення доступу учнів до комп'ютерів на кожному уроці інформатики;
- індивідуалізації навчання завдяки поділу класів на підгрупи у відповідності до діючих норм, забезпечення учню/учениці індивідуального робочого місця з комп'ютером, який має доступ до Інтернету;
- широкої інтеграції змісту інформатики з іншими навчальними предметами;
- використання ліцензованого або вільно розповсюдженого програмного забезпечення з інтерфейсом українською мовою, крім

- випадків використання мов національних меншин;
- вільного вибору вчителями видів цифрових пристроїв, програмних засобів для реалізації цілей програми;
- самостійного добору вчителем об'єктів для виконання практичних вправ та робіт для досягнення очікуваних результатів навчання;
- забезпечення безпечних умов проведення занять з дотриманням Санітарного регламенту;
- використання розвиваючих засобів і методів навчання, що враховують особливі освітні потреби учнів та сприяють успішному засвоєнню змісту навчання і розвитку дитини;
- використання різних методів діагностики рівнів сформованості навчальних досягнень учнів, включаючи формувальне оцінювання.

Для визначення ефективності досягнення очікуваних результатів навчання пропонується в кінці кожного навчального року виконувати комплексні навчальні проєкти, що передбачали б розробку та презентацію певного інформаційного продукту для демонстрації учнями рівня сформованості предметної та ключових компетентностей. Виконання комплексного проєкту допоможе узагальнити та систематизувати знання та навички учнів з інформатики.

Особливості організації освітнього процесу з інформатики.

Відповідно до чинних нормативних документів, кожний урок інформатики, проводиться в комп'ютерному класі за виключенням випадків використання елементів дистанційного навчання в умовах карантину або інших випадків передбачених законодавством.

Для проведення уроків інформатики класи діляться на підгрупи. Поділ на підгрупи здійснюється відповідно до діючих нормативних документів. Не допускається одночасна робота з одним комп'ютером двох і більше учнів / учениць.

Умови навчання повинні забезпечувати ефективне засвоєння учнями програмового матеріалу, формування предметної та ключових компетентностей та відповідати вимогам щодо безпеки життєдіяльності учасників навчального процесу.

Програмою не обмежується використання вчителем різних видів апаратного та програмного забезпечення за умови відповідності його вимогам нормативних документів.

Запропоновані авторами види навчальної діяльності враховують орієнтири для оцінювання, які визначені в Державному стандарті базової середньої освіти.

Їх перелік учитель може змінювати або доповнювати іншими за умови забезпечення очікуваних результатів навчання.

Для успішного виконання вимог Програми необхідно забезпечити підключення комп'ютерного класу до швидкісного Інтернету.

Реалізація навчальної програми в умовах карантину, з активним впровадженням елементів дистанційного навчання, індивідуального навчання учнів/учениць, які з певних причин не мають можливості відвідувати заклад освіти, здійснюється з використанням онлайн ресурсів відповідного призначення для створення та опрацювання учнями інформаційних об'єктів, а також для комунікування учителя/вчительки з учнями/ученицями та моніторингу рівня їх навчальних досягнень.

Розподіл годин за змістовними лініями з тижневим навантаженням 1,5 години:

Змістова лінія «Інформаційні процеси та системи».

Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології (6 години);

Змістова лінія «Інформаційні технології».

Тема 2. Комп'ютерні презентації (5 годин),

Тема 3. Текстові документи (5 годин);

Змістова лінія «Інформаційні технології».

Тема 4. Графічні зображення (10 годин),

Тема 5. Електронні таблиці (7 годин);

Змістова лінія «Алгоритмізація та програмування».

Тема 6. Алгоритми та програми (12 годин);

Практикум з використанням інформаційних технологій - 6 год.

6 клас

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета / інтегрованого курсу	Види навчальної діяльності
Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології (6 години)		
<p>- виділяє групи цифрових пристроїв за їх функціями і призначенням</p>	<p>Урок 1-2. Цифрові пристрої. Використання цифрових пристроїв і технологій для реалізації інформаційних процесів. Санітарно-гігієнічні правила роботи з цифровими пристроя</p>	<p>Створення схеми класифікації цифрових пристроїв за їх призначенням та об'єктами, які вони опрацьовують</p>
<p>- розпізнає життєві, навчальні проблеми, для розв'язання яких можна застосувати цифрові технології</p>	<p>Урок 3-4. Призначення цифрових пристроїв. Класифікація цифрових пристроїв. Цифрові технології. Використання цифрових інновацій для навчання, комунікації і творчості.</p>	<p>Участь у дискусії «Що можна вважати цифровим пристроєм?».</p>
<p>- наводить приклади переваг і небезпек використання цифрових технологій для навколишнього середовища і добробуту у знайомих ситуаціях - наводить приклади підвищення доступності цифрових пристроїв для різних категорій користувачів і пропонує за потреби ці рішення</p>	<p>Урок 5-6. «Цифровий слід». Підсумковий урок з теми 1</p>	<p>Аналіз понять «інформаційні технології» та «цифрові технології», визначення спільного та відмінного.</p>
Тема 2. Комп'ютерні презентації (5 годин)		

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета / інтегрованого курсу	Види навчальної діяльності
- створює мультимедійні презентації	Урок 7-8. Етапи створення комп'ютерної презентації. Анімація об'єктів на слайді.	Створення анімованих комп'ютерних презентацій для подання результатів виконання проєктів.
- описує власну діяльність і набутий досвід під час створення інформаційного продукту	Урок 9-10. Анімація слайдів. Налаштування показу комп'ютерної презентації.	Налаштування показу комп'ютерної презентації.
- оцінює істотність/ важливість/ необхідність/ адекватність інформації в контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми	Урок 11. Підсумковий урок з теми 2 Комп'ютерні презентації	Оцінювання за вказаними критеріями створених комп'ютерних презентацій та використання їх в процесі презентації.
Тема 3. Текстові документи (5 годин)		
- створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку	Урок 12. Формати текстових документів. Списки в текстовому документі	Вставлення в текстовий документ маркованих, нумерованих та багаторівневих списків, їх редагування та форматування.
- представляє дані, створюючи таблиці, схеми, діаграми тощо, з виконанням необхідних проміжних перетворень - обирає властивості об'єктів, що є істотними для розв'язання задачі, і визначає їх допустимі значення	Урок 13. Таблиці в текстовому документі.	Вставлення в текстовий документ таблиць, їх редагування та форматування.

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета / інтегрованого курсу	Види навчальної діяльності
- пояснює схеми і діаграми систем реального і віртуального світу	Урок 14.Схеми в текстовому документі.	Вставлення в текстовий документ графічних зображень, зокрема схем і зображень 3D-моделей
- створює / обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень	Урок 15. Зображення в текстовому документі.	Дослідження інтерфейсу та можливостей альтернативного засобу для роботи з текстовою інформацією.
- дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів	Урок 16. Підсумковий урок з теми: " Текстові документи"	Виконання індивідуального проекту «Сучасні засоби обробки текстів». Оцінювання робіт однокласників за наданими критеріями.
Тема 4. Графічні зображення (10 годин)		
- обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів	Урок 17-18. Базові поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки. Програми для опрацювання графічних зображень.	Визначення значень властивостей малюнка залежно від його подальшого використання.
- планує роботу перед виконанням завдання і за потреби вносить корективи в план під час виконання завдання	Урок 19-20.Створення, редагування і форматування зображень.	Створення малюнків з простих графічних примітивів
- використовує програмне забезпечення для простих розрахунків і візуалізації результатів	Урок 21-22. Шари, їх використання	Створення малюнків, що потребують редагування та форматування векторних графічних об'єктів, розміщених в різних шарах
- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених:	Урок 23-24 Додавання тексту до графічних	Створення тематичних малюнків для

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета / інтегрованого курсу	Види навчальної діяльності
текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів	зображень та його форматування.	колективного альбому або виставки.
- наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних	Урок 25-26. Створення багатоелементних зображень. Підсумковий урок з теми: "Графічні зображення"	Створення порівняльної таблиці властивостей графічних зображень різних видів.
Тема 5. Електронні таблиці.(7 годин)		
- пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язання конкретних задач	Урок 27. Табличний процесор.	Створення електронних таблиць з арифметичними обчисленнями.
- визначає формат і обсяг даних, потрібних для розв'язання задачі, підтвердження чи спростування тверджень	Урок 28-29. Арифметичні обчислення.	Використання програмного забезпечення для простих розрахунків і візуалізації результатів.
- визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних	Урок 30-31. Стовпчасті та кругові діаграми.	Подання даних, створюючи таблиці, схеми, діаграми тощо, з виконанням необхідних проміжних перетворень.
- робить висновки, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу	Урок 32. Комп'ютерний експеримент. Опрацювання результатів експерименту	Планування і реалізація експериментів з готовими чи створеними моделями для підтвердження чи спростування гіпотези

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета / інтегрованого курсу	Види навчальної діяльності
<p>- розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми</p>	<p>Урок 33. Підсумковий урок з теми: "Моделювання. Електронні таблиці</p>	<p>Формулювання висновків, наскільки отримані результати експерименту з моделлю відповідають гіпотезі/прогнозу.</p>
<p>Тема 6. Алгоритми та програми (12 годин)</p>		
<p>- представляє алгоритм одним чи кількома способами</p>	<p>Урок 34-35. Величини. Команда присвоювання</p>	<p>Обґрунтування вибору необхідних алгоритмічних структур</p>
<p>- пропонує способи перевірки коректності алгоритму та використовує їх</p>	<p>Урок 36-37. Цикли з параметром з величинами. Вкладені цикли.</p>	<p>Складання і виконання алгоритмів, що містять розгалуження і цикли. Редагування алгоритмів.</p>
<p>- знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок</p>	<p>Урок 38-39. Розгалуження з величинами. Вкладені розгалуження.</p>	<p>Складання проєктів, що містять розгалуження і цикли, у тому числі вкладені.</p>
<p>- робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі - наводить приклади виконавців і команд, які вони виконують</p>	<p>Урок 40-42. Цикл з передумовою</p>	<p>Редагування проєктів. Тестування проєктів. Налаштування проєктів</p>
<p>- зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях або мережних/хмарних ресурсах - складає лінійні, розгалужені та циклічні алгоритми для розв'язання задач</p>	<p>Урок 43-44. Цикли з розгалуженнями. Розгалуження з циклами.</p>	<p>Колективна робота по створенню і налагодженню проєкту.</p>

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета / інтегрованого курсу	Види навчальної діяльності
<p>- пояснює важливість дотримання принципів академічної доброчесності та авторського права в інформаційній діяльності</p>	<p>Урок 45. Підсумковий урок з теми: "Алгоритми та програми"</p>	<p>Складання анімаційних проєктів.</p>
<p>Практикум з використання інформаційних технологій (7 години)</p>		
<p>- наводить приклади і застосовує заходи безпеки та захисту особистого інформаційного простору, пристроїв і даних - створює повідомлення на доступних ресурсах, додержуючи правил і враховуючи соціальні, культурні та інші особливості учасників онлайн-комунікації</p>	<p>Урок 46-50. Практикум з використання інформаційних технологій</p>	<p>Виконання комплексного колективного проєкту</p>
<p>- пояснює правила етикету спілкування у цифрових мережах і дотримується їх - цікавиться новинками засобів і способів комунікації, розповідає про них</p>	<p>Урок 51-52. Підсумковий урок за рік</p>	<p>Оцінювання робіт однокласників за наданими критеріями.</p>

**Поурочне планування курсу «Інформатика. 6 клас»
(1,5 години на тиждень. 52 години на рік)**

<i>Номер уроку</i>	<i>Тема уроку</i>	<i>Пункт посібника</i>
<i>Змістова лінія «Інформаційні процеси та системи»</i> <u>Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології (3 години)</u>		
1	Цифрові пристрої. Використання цифрових пристроїв і технологій для реалізації інформаційних процесів. Санітарногігієнічні правила роботи з цифровими пристроями.	
2	Призначення цифрових пристроїв. Класифікація цифрових пристроїв. Цифрові технології. Використання цифрових інновацій для навчання, комунікації і творчості.	
3	«Цифровий слід». Підсумковий урок з теми 1	
<i>Змістова лінія «Інформаційні технології»</i> <u>Тема 2. Комп'ютерні презентації (5 годин)</u>		
4-5	Етапи створення комп'ютерної презентації. Анімація об'єктів на слайді.	
6-7	Анімація слайдів. Налаштування показу комп'ютерної презентації.	
8	Підсумковий урок з теми 2	
<i>Змістова лінія «Інформаційні технології»</i> <u>Тема 3. Текстові документи (6 годин)</u>		
9	Формати текстових документів. Списки в текстовому документі.	
10-11	Таблиці в текстовому документі.	
12	Схеми в текстовому документі.	
13	Зображення в текстовому документі.	
14	Підсумковий урок з теми 3	
<i>Змістова лінія «Інформаційні технології»</i> <u>Тема 4. Графічні зображення (6 годин)</u>		
15	Базові поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки. Програми для опрацювання графічних зображень.	
16-17	Створення, редагування і форматування зображень.	
18	Шари, їх використання	

19	Додавання тексту до графічних зображень та його форматування.	
20	Створення багатoeлементних зображень. Підсумковий урок з теми 4	
<i>Змістова лінія «Інформаційні технології» Тема 5. Моделювання (4 години)</i>		
21- 22	Поняття моделі. Види моделей. Інформаційні моделі. Математичні моделі.	
23- 24	Гіпотеза. Перевірка гіпотези з використанням моделі. Експеримент. Добір даних для перевірки гіпотез	
<i>Змістова лінія «Інформаційні технології» Тема 6. Електронні таблиці (7 годин)</i>		
25	Табличний процесор.	
26- 27	Арифметичні обчислення.	
28- 29	Стовпчасті та кругові діаграми.	
30	Комп'ютерний експеримент. Опрацювання результатів експерименту	
31	Підсумковий урок з тем 5-6	
<i>Змістова лінія «Алгоритмізація та програмування» Тема 7. Алгоритми та програми (16 годин)</i>		
32- 33	Величини. Команда присвоювання	
34- 36	Цикли з параметром з величинами. Вкладені цикли.	
37- 39	Розгалуження з величинами. Вкладені розгалуження.	
40- 43	Цикл з передумовою	
44- 47	Цикли з розгалуженнями. Розгалуження з циклами.	
48	Підсумковий урок з теми 7.	
<i>Практикум з використання інформаційних технологій (3 години)</i>		
49- 51	Практикум з використання інформаційних технологій	
<i>Резервний час (1 година)</i>		

Критерії оцінювання

Групи результатів	Початковий	Середній	Достатній	Високий
Робота з інформацією, даними, моделями	Знає, розуміє, наводить приклади Повторює	Застосовує Виконує	Аналізує, порівнює, класифікує, структурує Пояснює, ілюструє	Створює, Оцінює за критеріями Обґрунтовує Формує судження
Створення інформаційних продуктів	Виконує у супроводі вчителя	Виконує за докладною інструкцією, з допомогою вчителя	Виконує самостійно або в групі, за інструкцією, шаблоном, зразком, сформульованим завданням	Виконує самостійно, творчо, оцінює за критеріями, генерує ідеї знаходить власні розв'язки, опановує нові засоби та інформаційні технології
Робота у цифровому середовищі	Виконує у супроводі вчителя	Виконує за докладною інструкцією, з допомогою вчителя	Виконує самостійно або в групі, за інструкцією, шаблоном, зразком, сформульованим завданням	Виконує самостійно, допомагає іншим, оцінює за критеріями, опановує нові, використовує ефективні прийоми
Безпечна та відповідальна робота з інформаційними технологіями	Демонструє у знайомій ситуації, епізодично	Демонструє у типовій ситуації, після нагадування	Демонструє у новій та змодельованій ситуації	Демонструє у нестандартній ситуації, оцінює за критеріями

Характеристика результатів навчальної діяльності

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