

**Клесівський ліцей
Сарненського району
Рівненської області**

ЗАТВЕРДЖЕНО
Рішення педагогічної ради
від «__» _____ 2022 р.,
протокол № __

ІНФОРМАТИКА
НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ДЛЯ 5 КЛАСУ

Розроблена на основі модельної програми
«Інформатика, 5-6 клас для закладів загальної середньої освіти»
(авт. Пасічник О. В., Чернікова Л. А.)

Підручник
«Інформатика. 5 клас.
для закладів загальної середньої освіти
Рекомендовано Міністерством освіти і науки України
(наказ Міністерства освіти і науки України від 08.02.2022 р. № 140)
Автор Тріщук Інна
Видавництво «Навчальна книга – Богдан»

Підготувала: І.В. Тріщук

2022-2023 навчальний рік

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 № 463ІХ,
- 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 класи» для закладів загальної середньої освіти» (авт. Пасічник О.В., Чернікова Л.А.).

Мета курсу досягається вирішенням завдань щодо реалізації обов'язкових результатів навчання інформатичної освітньої галузі, які передбачають, що 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.

Досягнення обов'язкових результатів навчання визначається на основі компетентнісного підходу. Компетентнісний потенціал курсу «Інформатика (5-6 класи)» відповідає компетентнісному потенціалу інформатичної освітньої галузі, який полягає у розвитку на уроках інформатики всіх ключових компетентностей, визначених Державним стандартом базової середньої освіти, а саме:

- Вільне володіння державною мовою, наприклад, вміння висловлюватись на тему сучасних цифрових технологій з використанням відповідної термінології під час вивчення інформаційних систем та мереж; створювати цифрові інформаційні об'єкти державною мовою, вивчаючи технології опрацювання текстів та презентацій тощо;
- Здатність спілкуватися рідною та іноземними мовами, наприклад, оперувати міжнародною термінологією у сфері інформаційних технологій під час вивчення інформаційних систем та мереж; використовувати різні програмні засоби для тлумачення слів, перевірки правопису, перекладу тексту та веб-сторінок тощо;
- Математична компетентність, наприклад, створювати математичні моделі об'єктів і процесів для розв'язування задач різних предметних галузей засобами цифрових технологій під час розробки власних програмних проєктів; створювати діаграми різних типів засобами цифрових технологій для візуалізації числових даних та їх аналізу тощо;

- Компетентності в галузі природничих наук, техніки і технологій, наприклад, визначати загальні фізичні принципи будови і функціонування інформаційних систем і середовищ, цифрових пристроїв під час вивчення інформаційних систем та мереж; проводити навчальні дослідження природничо-технологічного змісту та комп'ютерні експерименти, створюючи власні програмні проекти та інформаційні продукти з візуалізацією відповідних результатів тощо;

- Інноваційність, наприклад, генерувати й реалізовувати ідеї з використанням цифрових технологій, опановуючи тематичні розділи змістової лінії “Цифрова творчість”; розпізнавати та описувати поширення цифрових інновацій у науці і суспільстві під час вивчення інформаційних систем та мереж тощо;

- Екологічна компетентність, наприклад, визнання необхідності застосування екологічних засад використання й утилізації цифрових пристроїв під час вивчення інформаційних систем та мереж; усвідомлення впливу інформаційно-комунікаційних технологій і пристроїв на довкілля тощо;

- Навчання впродовж життя, наприклад, прагнення самостійно опановувати нові інформаційні технології й цифрові інструменти при формуванні власного цифрового середовища; усвідомлення власних досягнень і потреб у навчанні в галузі інформаційних технологій тощо;

- Громадянські та соціальні компетентності, наприклад, дотримуватись принципів цифрового громадянства, співпрацюючи в онлайн-ових групах та спільнотах; мережевого етикету під час спілкування в інтернеті тощо;

- Культурна компетентність, наприклад, створювати різнопланові медіапродукти (текстові документи, графічні зображення, презентації, анімації тощо) з використанням інформаційних технологій; враховувати художньо-естетичний аспект у створенні інформаційних продуктів та їх представленні тощо;

- Підприємливість та фінансова грамотність, наприклад, ідентифікувати можливості цифрових технологій і пристроїв для створення цінностей, ведення діяльності й розвитку підприємливості в контексті виконання власних проектів, створення інформаційних продуктів тощо;

- Інформаційно-комунікаційна компетентність, наприклад, розв'язувати проблеми з використанням цифрових пристроїв та технологій для розвитку, власного й суспільного добробуту; використовувати логічне, системне і структурне мислення для побудови інформаційних моделей і розуміння інформаційної картини світу під час вивчення теми “Інформаційна мозаїка” тощо.

Слід зауважити, що розвиток ключової інформаційно-комунікаційної компетентності, метою якої є впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для власного розвитку і спілкування; здатність безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні засоби в навчанні та інших життєвих ситуаціях, дотримуючись принципів академічної доброчесності, не є прерогативою виключно інформатичної освітньої галузі та окремого курсу інформатики. Відповідно до Державного стандарту загальної середньої освіти у всіх освітніх галузях, в окремих предметах чи інтегрованих курсах передбачається відповідний зміст, обов'язкові результати навчання та різні види навчальної діяльності для формування цифрової компетентності учнів, забезпечуючи таким чином її всебічний розвиток, інтегративний характер та метапредметність.

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.

Програма ґрунтується на реалізації провідних освітніх підходів до цифрового громадянства, інфомедійної грамотності та STEM-освіти. Очікувані результати навчання можуть бути досягнуті через зміст та запропоновані 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.

Інформатичним внеском у реалізацію STEM-проектів є обчислювальне мислення, як підхід до формулювання та пошуку рішень задач таким чином, щоб до їх розв'язання залучити можливості комп'ютерних систем. Конкретні методи обчислювального мислення включають:

- декомпозицію, як вміння розбивати задачу на окремі кроки чи етапи, і зворотний процес утворення складного рішення з окремих частин;
- виявлення шаблонів, тобто схожих елементів чи їх особливостей, що дозволяє робити прогнози чи знаходити спільні рішення різних задач;
- абстрагування, тобто вміння узагальнити інформацію, необхідну для розв'язання задачі, і відкинути зайві деталі;
- розробку алгоритму, як покрокової стратегії розв'язання задачі.

Ці поняття мають стати пріоритетом, фокусом предметної уваги на уроках інформатики, впродовж опанування учнями різних тем, від створення програмних проектів до вивчення інформаційних систем та дослідження застосування моделювання для розв'язання задач.

Змістові лінії курсу "Інформатика (5-6 класи) визначено відповідно до основних завдань реалізації інформатичної освітньої галузі:

1. Інформація. Дані. Моделі.
2. Цифрова творчість
3. Цифрові пристрої
4. Безпека та відповідальність

II. Зміст навчання інформатики

Номер теми	Блок, тема	Змістові лінії	Діяльність	Очікувані результати
I. Власне цифрове середовище <i>(3 год , якщо тижневе навантаження 1 година)</i>				
1	Інформаційні технології, їх роль у житті сучасної людини. Правила безпечного користування цифровими технологіями та ресурсами. Поняття про інформаційні процеси.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої” Змістова лінія “Безпека та відповідальність”	<ul style="list-style-type: none"> - визначення потреби в технічних та програмних засобах для розв'язання життєвих/навчальних задач; - формулювання правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі та дотримання санітарних норм; - обговорення впливу інформаційних технологій та цифрових пристроїв на особисте життя та життя громади, добробут та навколишнє середовище. - визначення інформаційних процесів у власній діяльності; - обговорення впливу інформаційних технологій та цифрових пристроїв на особисте життя та життя громади, добробут та навколишнє середовище; 	<ul style="list-style-type: none"> - розпізнає життєві/навчальні проблеми, для розв'язання яких можна застосувати цифрові технології та пристрої; - наводить приклади переваг і небезпек використання цифрових технологій для навколишнього середовища і добробуту у знайомих ситуаціях; - у разі потреби пропонує допомогу іншим особам.

2	Комп'ютери та їх різновиди. Складові комп'ютерів (системний блок, пристрої введення, зберігання, виведення даних), їх призначення. Пристрій для опрацювання даних – процесор.	<p>Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі”</p> <p>Змістова лінія “Цифрова творчість”</p> <p>Змістова лінія “Цифрові пристрої”</p> <p>Змістова лінія “Безпека та відповідальність”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - визначення потреби в технічних та програмних засобах для розв'язання життєвих/навчальних задач; - опис складових комп'ютера, їх призначення, характеристик; - добір необхідних програмних і технічних засобів для власного цифрового середовища; - введення та виведення інформації з використанням різних пристроїв (клавіатура, миша, мікрофон, сенсорні пристрої, графічний планшет, монітор, принтер, сканер тощо); 	<ul style="list-style-type: none"> - розпізнає життєві/навчальні проблеми, для розв'язання яких можна застосувати цифрові технології та пристрої; - виділяє групи цифрових пристроїв за їх функціями і призначенням; - описує призначення та застосування цифрових пристроїв і технологій для здійснення інформаційних процесів з використанням відповідної термінології; - називає складові комп'ютера і розповідає про їх призначення, описуючи їх взаємодію, основні характеристики, можливості та обмеження.
3	Загальне поняття про програмне забезпечення. Запуск програм, завершення її роботи. Загальне поняття про операційну систему та її інтерфейс. Об'єкти файлової системи	<p>Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі”</p> <p>Змістова лінія “Цифрова творчість”</p> <p>Змістова лінія “Цифрові пристрої”</p> <p>Змістова лінія “Безпека та відповідальність”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - збереження інформації на комп'ютері, зовнішніх носіях (жорсткий магнітний диск, змінний накопичувач, оптичний диск, флешпам'ять), мережних папках; - упорядкування інформації на комп'ютері, виконання основних операцій з об'єктами файлової системи; - створення папки для власного навчального портфоліо; - визначення та усунення простих апаратних й програмних проблем у власному цифровому середовищі. - вибір та запуск потрібної програми; - керування роботою програми з використанням 	<ul style="list-style-type: none"> - зберігає результати пошуку або власної роботи на зовнішніх носіях або мережних ресурсах; - пояснює призначення операційної системи і прикладного програмного забезпечення; - розрізняє і формулює прості апаратні і програмні проблеми у власному інформаційному середовищі, пропонує способи їх розв'язання, звертаючись у разі потреби за допомогою до інших осіб. - описує призначення та застосування цифрових пристроїв і технологій для здійснення

			<p>елементів інтерфейсу та інструментів управління; визначення та усунення простих апаратних й програмних проблем у власному цифровому середовищі.</p>	<p>інформаційних процесів з використанням відповідної термінології;</p> <ul style="list-style-type: none">- пояснює призначення операційної системи і прикладного програмного забезпечення;- розрізняє і формулює прості апаратні і програмні проблеми у власному інформаційному середовищі, пропонує способи їх розв'язання, звертаючись у разі потреби за допомогою до інших осіб.
--	--	--	--	---

Номер теми	Блок, тема	Змістові лінії	Діяльність	Очікувані результати
II. Пошук в інтернеті <i>(5 год , якщо тижневе навантаження 1 година)</i>				
4	<p>Поняття про глобальну мережу Інтернет та її призначення. Пошук інформації в Інтернеті як життєва/навчальна проблема та інформаційний процес. Браузери, їх призначення, використання та налаштування. Особливості роботи з браузерами на мобільних пристроях.</p>	<p>Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі”</p> <p>Змістова лінія “Цифрова творчість”</p> <p>Змістова лінія “Безпека та відповідальність”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - перегляд сайтів, здійснення навігації по сайтах; - визначення переліку потрібної інформації для розв’язання інформаційно-пошукової задачі, її видів, способів представлення, обмежень за обсягом тощо; - розпізнавання неправдивої інформації, перевірка надійності знайденої інформації; - спільне формулювання правил безпечного користування Інтернетом, ризиків некоректної поведінки онлайн. - Формування інформаційного запиту. Вибір методу пошуку. Визначення ключових слів. - Візуалізація алгоритмів роботи пошукових систем у вигляді блок-схем, організаційних діаграм тощо. 	<ul style="list-style-type: none"> - Обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях. - Створює / обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень. - Розпізнає факти і судження в інформаційних джерелах. - Порівнює інформацію з різних джерел за наданими критеріями.

5	Сайти, розміщення інформації на сайтах. Навігація по сайтах. Пошукові системи, їх призначення. Алгоритми роботи пошукових систем.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Безпека та відповідальність”	- визначення переліку потрібної інформації для розв’язання інформаційно-пошукової задачі, її видів, способів представлення, обмежень за обсягом тощо; - спільне формулювання правил безпечного користування Інтернетом, ризиків некоректної поведінки онлайн.	- обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях; - створює / обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень;
6	Прості методи та алгоритми пошуку. Ключові слова, запити пошуку. Особливості пошуку різних типів інформації в Інтернеті.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Безпека та відповідальність”	- перегляд сайтів, здійснення навігації по сайтах; - налаштування браузера під потреби (масштаб перегляду, переклад сторінок, збереження закладок тощо). - Розпізнає факти і судження в інформаційних джерелах. - Порівнює інформацію з різних джерел за наданими критеріями.	- наводить аргументи щодо надійності джерел і достовірності інформації в медіа текстах; - - використовує запропоновані ресурси для перевірки сумнівної інформації і надійності джерел; - описує власну діяльність як члена групи і набутий досвід. Пошук інформації на іншомовних ресурсах. - Збереження знайденої графічної, текстової, аудіо, відео інформації в локальній/мережній папці. - Порівняння результатів пошуку однакової інформації в Інтернеті за різними пошуковими запитамі. Оцінювання результатів пошуку. - Розпізнавання неправдивої інформації. Перевірка

				надійності знайденої інформації.
7	Критичне оцінювання інформації, отриманої з Інтернету. Ресурси для перевірки достовірності інформації.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Безпека та відповідальність”	- визначення переліку потрібної інформації для розв’язання інформаційно-пошукової задачі, її видів, способів представлення, обмежень за обсягом тощо; - формування інформаційного запиту, вибір методу пошуку, визначення ключових слів; - візуалізація алгоритмів роботи пошукових систем у вигляді блок-схем, організаційних діаграм тощо; - здійснення пошуку різних типів інформації в Інтернеті, введення інформаційного запиту різними способами, в тому числі голосове введення, пошук зображень; - пошук інформації на іншомовних ресурсах; - збереження знайденої графічної, текстової, аудіо, відео інформації в локальній/мережній папці.	- обирає ключові слова і методи пошуку, формулює різні типи запитань та/або запитів для пошуку потрібної інформації та/чи файлів на носіях; - порівнює інформацію з різних джерел за наданими критеріями
8	Безпечне користування Інтернетом. Академічна доброчесність. Правила цитування та використання авторської інформації.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Безпека та відповідальність”	- Розпізнавання неправдивої інформації. Перевірка - надійності знайденої інформації. - Спільне формулювання правил безпечного - користування Інтернетом, ризиків некоректної - поведінки онлайн. - Обговорення проблемних ситуацій порушення - засад академічної доброчесності, визначення	- створює / обирає і подає набори даних для перевірки чи доведення тверджень; - розпізнає факти і судження в інформаційних джерелах; - порівнює інформацію з різних джерел за наданими критеріями; - наводить аргументи щодо надійності джерел і достовірності інформації в медіа текстах;

			<ul style="list-style-type: none"> - наслідків, а також варіантів коректних рішень. - Виконання групового проєкту з безпечного користування Інтернетом, академічної - доброчесності. 	<ul style="list-style-type: none"> - використовує запропоновані ресурси для перевірки сумнівної інформації і надійності джерел
--	--	--	---	---

Номер теми	Блок, тема	Змістові лінії	Діяльність	Очікувані результати
III. Текстові документи <i>(8 год , якщо тижневе навантаження 1 година)</i>				
9	Текстовий документ, його об'єкти та їх властивості. Програмне забезпечення для опрацювання текстів. Створення та збереження текстових документів.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	- Налаштування робочого середовища програми - опрацювання текстів під власні потреби. - Введення тексту різними мовами та способами. - Перевірка правопису.	- Пояснює вибір та використовує цифрові пристрої і технології для розв'язання конкретних задач. - Розпізнає та реалізовує можливості для створення інформаційних продуктів у контексті розв'язання життєвої/навчальної проблеми. - Створює, редагує та форматує об'єкти текстового документа, готуючи його до друку.
10	Правила і способи введення тексту, його виділення та редагування.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	Практика десятипальцевого друкування тексту, участь у змаганнях з “сліпого” друку. Збереження текстового документу у різних форматах, в локальній/мережній папці та хмарних ресурсах. Визначення основних об'єктів текстового документа. Формування текстового документу з текстових написів, розміщення, вирівнювання блоків тексту.	- Демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних. - Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.

11	Робота з текстовими фрагментами (копіювання, вирізання, вставка, пошук та замінування). Перевірка правопису.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	- Визначення основних об'єктів текстового документа. - Формування текстового документа з текстових написів, розміщення, вирівнювання блоків тексту.	- Демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних. - Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.
12	Списки у текстових документах. Форматування об'єктів текстового документа	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	- Визначення основних об'єктів текстового документа. - Формування текстового документа з текстових написів, розміщення, вирівнювання блоків тексту. Додавання до текстового документа зображень, - списків, таблиць задля упорядкування, - структурування та візуалізації інформації. - Налаштування параметрів сторінки.	- Демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних. - Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.
13	Таблиці у текстових документах. Форматування об'єктів текстового документа	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	- Визначення основних об'єктів текстового документа. - Формування текстового документа з текстових написів, розміщення, вирівнювання блоків тексту. Додавання до текстового документа зображень, - списків, таблиць задля упорядкування, - структурування та візуалізації інформації. - Налаштування параметрів сторінки.	- Демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних. - Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.

14	Графічні об'єкти у текстових документах. Форматування об'єктів текстового документу	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	<ul style="list-style-type: none"> - Визначення основних об'єктів текстового документа. - Формування текстового документу з текстових написів, розміщення, вирівнювання блоків тексту. Додавання до текстового документу зображень, - списків, таблиць задля упорядкування, структурування та візуалізації інформації. - Налаштування параметрів сторінки. 	<ul style="list-style-type: none"> - Демонструє належний рівень навичок роботи з клавіатурою та іншими пристроями введення і виведення даних. - Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.
15	Параметри сторінок. Підготовка текстового документа до друку.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	<ul style="list-style-type: none"> - Налаштування параметрів сторінки. - Друкування текстового документа. - Індивідуальне та групове створення текстових документів для підтримки власної навчальної діяльності, життєвих потреб. - Оцінювання якості створених текстових документів відповідно до узгоджених критеріїв з урахуванням художньо-естетичних аспектів. 	<ul style="list-style-type: none"> - Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів. - Пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проекту. Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.
16	Електронний документообіг, безпаперові технології обробки даних.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	<ul style="list-style-type: none"> - Налаштування параметрів сторінки. - Друкування текстового документа. - Індивідуальне та групове створення текстових документів для підтримки власної навчальної діяльності, життєвих потреб. - Оцінювання якості створених текстових документів відповідно до узгоджених критеріїв з урахуванням художньо-естетичних аспектів. 	<ul style="list-style-type: none"> - Дотримується критеріїв оформлення і якості інформаційних продуктів. - Пояснює, розподіляє і відповідально виконує ролі групової взаємодії під час розроблення проекту. Обирає, налаштовує залежно від особистих потреб і використовує програмне забезпечення з доступного переліку.

IV. Алгоритми та програми. Анімації та узори
(12 год , якщо тижневе навантаження 1 година)

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
17	Алгоритми та їх роль в житті людини. Виконавець. Виконавці алгоритмів та їхні системи команд.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	<ul style="list-style-type: none"> - Подання алгоритмів для різних виконавців. - Виконання алгоритмів, поданих у формальному вигляді. 	<p>Визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних.</p> <p>Пояснює прості причинно-наслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон “якщо, то”, “що треба зробити, щоб”.</p> <p>Планує і реалізує експеримент з готовими чи створеними моделями для підтвердження чи спростування гіпотези. Робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі. Наводить приклади виконавців і команд, які вони виконують. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.</p>
18	Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	<ul style="list-style-type: none"> - Створення й програмування лінійних алгоритмів. - Створення й програмування алгоритмів з розгалуженням. - Створення й програмування алгоритмів з повторенням. 	<ul style="list-style-type: none"> - визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - пояснює прості причиннонаслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон —якщо, то —що треба зробити, щоб - робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі; представляє алгоритм одним чи кількома способами. Розпізнає зміни

				інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.
19	Програма. Поняття моделі та моделювання. Роль абстрагування для створення моделі.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	<ul style="list-style-type: none"> - Створення й програмування лінійних алгоритмів. - Створення й програмування алгоритмів з розгалуженням. - Створення й програмування алгоритмів з повторенням. 	<ul style="list-style-type: none"> - Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше). - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проєкту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.
20 - 21	Лінійні алгоритми Проєкт “Програма для визначення площі фігур”	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). Налаштування програмних проєктів, аналіз їх відповідності поставленій задачі.	<ul style="list-style-type: none"> - Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше). - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проєкту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них. Представляє алгоритм одним чи

				-
22	Висловлювання. Істинні та хибні висловлювання.	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	- Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). - Налагодження програмних проєктів, аналіз їх відповідності поставленій задачі.	- Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше). - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проєкту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.
23 – 24	Проєкт “Клавіатурний тренажер”	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). Налагодження програмних проєктів, аналіз їх відповідності поставленій задачі.	- Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше). - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проєкту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.
25	Алгоритми з повтореннями. Цикли	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). Налагодження програмних проєктів, аналіз їх	- Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше). - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного

			відповідності поставленій задачі.	проекту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.
26	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об'єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об'єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). Налаштування програмних проєктів, аналіз їх відповідності поставленій задачі.	створює і виконує програмний - визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - пояснює прості причиннонаслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон —якщо, то , —що треба зробити, щоб ; - робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі; представляє алгоритм одним чи кількома способами.
27-28	Проєкт “Програма для малювання”	Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі” Змістова лінія “Цифрова творчість”	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об'єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). Налаштування програмних проєктів, аналіз їх відповідності поставленій задачі.	Створює і виконує програмний - визначає прості закономірності на підставі аналізу набору даних; - пояснює прості причиннонаслідкові зв'язки в готовій моделі, використовуючи шаблон —якщо, то , —що треба зробити, щоб ; - робить висновок щодо відповідності алгоритму для розв'язання задачі; - представляє алгоритм одним чи кількома способами. Створює і виконує програмний проєкт у середовищі

				<p>програмування (візуальне, блокове або інше).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проекту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.
29-30	Проект “Чат-бот на тему Інтернет”	<p>Змістова лінія “Інформація. Дані. Моделі”</p> <p>Змістова лінія “Цифрова творчість”</p>	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації (клавіатура, мишка, веб-камера, додаткові плати тощо). Налаштування програмних проєктів, аналіз їх відповідності поставленій задачі.	<ul style="list-style-type: none"> - Створює і виконує програмний проєкт у середовищі програмування (візуальне, блокове або інше). - Розпізнає типові помилки, які виникають під час запуску програмного проекту, і пропонує способи їх усунення. - Знаходить, пояснює і пропонує варіанти виправлення простих логічних помилок. Розпізнає зміни інтерфейсу програмного середовища, оновлення цифрових пристроїв та адаптується до них.

V. Комп'ютерна графіка (5 год)

(5 год , якщо тижневе навантаження 1 година)

Номер теми	Блок, тема	Запитання	Діяльність	Очікувані результати
31	Растрові і векторні зображення, їх об'єкти і властивості.	Змістова лінія "Цифрова творчість" Змістова лінія "Цифрові пристрої"	<ul style="list-style-type: none"> - Порівняння інструментів растрових та векторних графічних редакторів. - Налаштування робочого середовища графічного редактора під власні потреби. - Базове редагування готових графічних зображень, фотографій та знімків екрану. - Побудова зображень з графічних примітивів. 	<p>Наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних.</p> <p>Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів.</p> <p>Описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи).</p>
32	Формати файлів растрових і векторних зображень. Прикладні програми для перегляду, обробки та створення графічних зображень.	Змістова лінія "Цифрова творчість" Змістова лінія "Цифрові пристрої"	<ul style="list-style-type: none"> - Базове редагування готових графічних зображень, фотографій та знімків екрану. - Побудова зображень з графічних примітивів. - Операції над об'єктами та групами об'єктів. - Групування та розгрупування, обертання, вирівнювання та масштабування об'єктів на зображенні. - Розміщення об'єктів у багатошарових зображень 	<p>Наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних.</p> <p>Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів.</p> <p>Описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи).</p>

33	Графічні примітиви та інструменти для побудови об'єктів зображення. Операції над об'єктами та групами об'єктів.	Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	<ul style="list-style-type: none"> - Розміщення об'єктів у багатошарових зображеннях. - Застосування ефектів до зображень та їх фрагментів. - Додавання тексту до графічних зображень та його форматування. - Налаштування параметрів та перетворення формату готового зображення для його використання з певною метою. - Порівняння форматів та особливостей векторної та растрової графіки. - Обґрунтований вибір формату графічного зображення в залежності від способу використання. - Врахування принципів гармонійної композиції при створенні графічних зображень. 	Наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних. Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів. Описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи).
34	Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах. Графічні ефекти. Поєднання тексту та графічних зображень.	Змістова лінія “Цифрова творчість” Змістова лінія “Цифрові пристрої”	<ul style="list-style-type: none"> - Розміщення об'єктів у багатошарових зображеннях. - Застосування ефектів до зображень та їх фрагментів. - Додавання тексту до графічних зображень та його форматування. - Налаштування параметрів та перетворення формату готового зображення для його використання з певною метою. 	Наводить приклади різних програмних засобів для опрацювання даних, порівнює їх за наданими критеріями і пояснює вибір потрібних. Обирає і застосовує засоби для побудови малюнка в одному з графічних редакторів. Описує вплив власних думок, емоцій і настрою на власну діяльність і результат роботи (власний і групи).

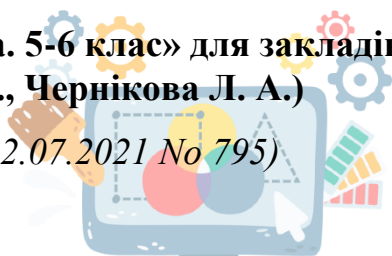
			<ul style="list-style-type: none">- Порівняння форматів та особливостей векторної та растрової графіки.- Обґрунтований вибір формату графічного зображення в залежності від способу використання.- Врахування принципів гармонійної композиції при створенні графічних зображень.	
--	--	--	---	--

Календарно-тематичне планування

за модельною навчальною програмою «Інформатика. 5-6 клас» для закладів загальної середньої освіти (авт. Пасічник О. В., Чернікова Л. А.)

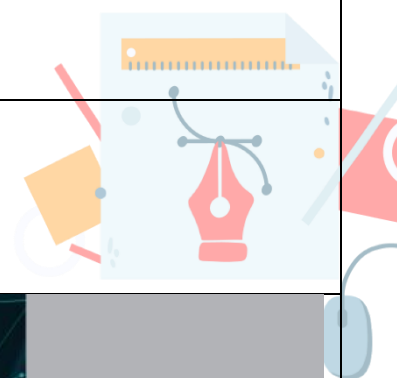
(наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 № 795)

(1 год на тиждень)



№	Дата	Назва розділу та кількість годин	Примітка
ВЛАСНЕ ЦИФРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ			1 Розділ
Власне цифрове середовище (3 год)			
1		Інформаційні технології, їх роль у житті сучасної людини. Поняття про інформаційні процеси.	
2		Комп'ютери та їх різновиди. Складові комп'ютерів , їх призначення.	
3		Загальне поняття про операційну систему та її інтерфейс. Об'єкти файлової системи, їх властивості та операції над ними.	
ПОШУК В ІНТЕРНЕТІ			2 Розділ
Пошук в інтернеті (5 год)			
4		Поняття про глобальну мережу Інтернет та її призначення. Браузери, їх призначення, використання та налаштування.	
5		Сайти, розміщення інформації на сайтах. Навігація по сайтах. Пошукові системи, їх призначення.	

6	Прості методи та алгоритми пошуку. Ключові слова, запити пошуку. Особливості пошуку різних типів інформації в Інтернеті.	
7	Критичне оцінювання інформації, отриманої з Інтернету. Ресурси для перевірки достовірності інформації.	
8	Безпечне користування Інтернетом. Академічна доброчесність. Правила цитування та використання авторської інформації.	



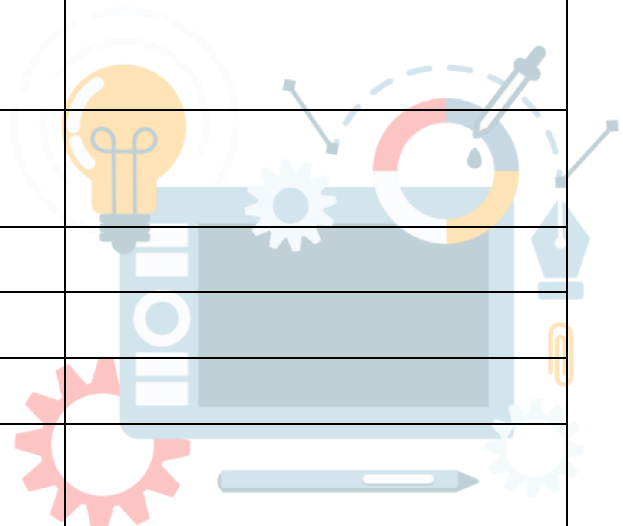
ТЕКСТОВІ ДОКУМЕНТИ

3

Розділ

Текстові документи (8 год)

9	Текстовий документ, його об'єкти та їх властивості. Створення та збереження текстових документів.	
10	Правила і способи введення тексту, його виділення та редагування.	
11	Робота з текстовими фрагментами	
12	Списки у текстових документах.	
13	Таблиці у текстових документах.	
14	Графічні зображення та інші об'єкти у текстових документах.	
15	Параметри сторінок. Підготовка текстового документа до друку.	
16	Електронний документообіг, безпаперові технології обробки даних.	

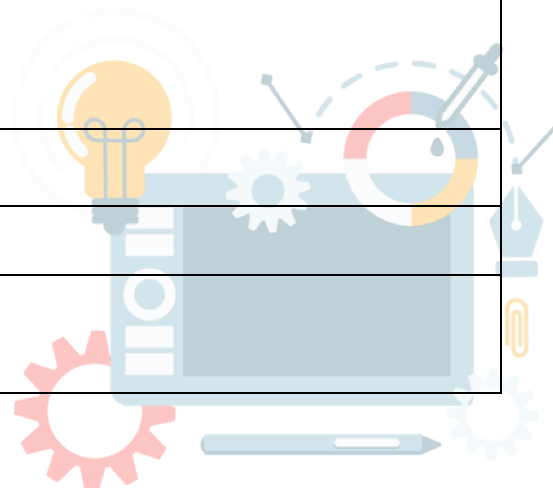


АЛГОРИТМИ І ПРОГРАМИ. АНІМАЦІЇ ТА УЗОРИ

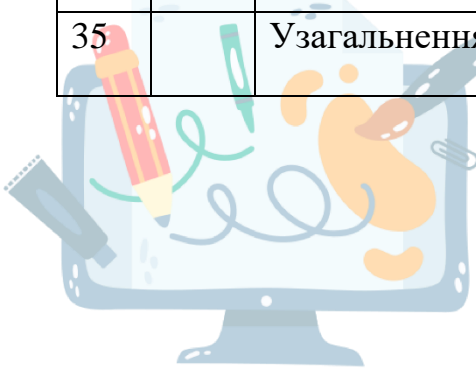
4 Розділ

Алгоритми та програми. Анімації та узори (12 годин)

17	Алгоритми та їх роль в житті людини. Виконавець.	
18	Виконавці алгоритмів та їхні системи команд.Способи опису алгоритму. Програма.	
19	Програма. Поняття моделі та моделювання. Роль абстрагування для створення моделі.	
20	Лінійні алгоритми. Проект “Програма для визначення площі фігур”	
21	Лінійні алгоритми. Проект “Програма для визначення площі фігур”	
22	Висловлювання. Істинні та хибні висловлювання. Алгоритми з розгалуженнями.	
23	Проект “Клавіатурний тренажер”	
24	Проект “Клавіатурний тренажер”	
25	Алгоритми з повтореннями. Цикли	
26	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації	
27	Проект “Програма для малювання”	
28	Проект “Програма для малювання”	
29	Проект “Чат-бот на тему Інтернет”	



30		Проект “Чат-бот на тему Інтернет”	
		<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="background: linear-gradient(to top right, #ff7f0e, #ffbb78, #ff7f0e); padding: 10px; text-align: center;"> КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center;"> Розділ 5 </div> </div> <p style="text-align: center;">Комп'ютерна графіка (5 год)</p>	
31		Растрові і векторні зображення, їх об'єкти і властивості	
32		Формати файлів растрових і векторних зображень. Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах.	
33		Операції над об'єктами та групами об'єктів.	
34		Графічні ефекти. Поєднання тексту та графічних зображень.	
35		Узагальнення та систематизація знань за рік	







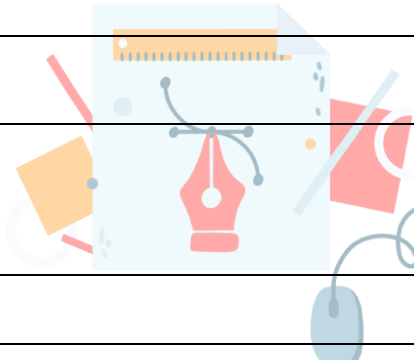
Календарно-тематичне планування

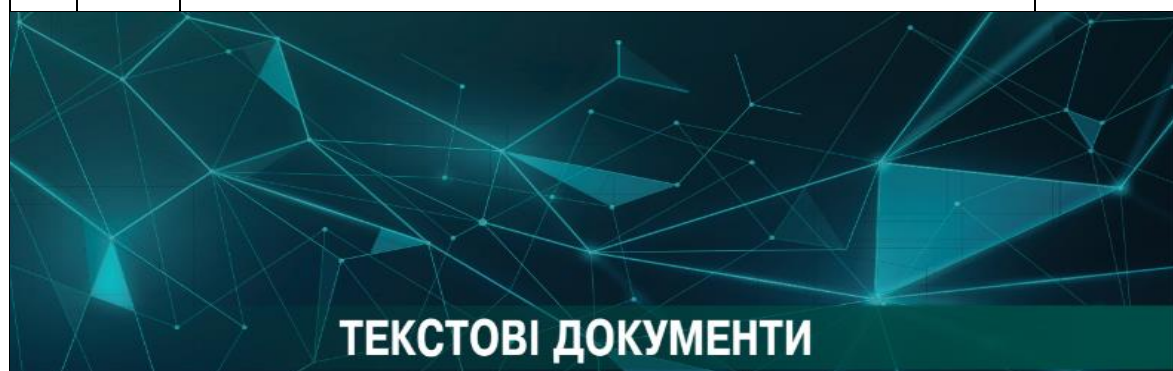
за модельною навчальною програмою «Інформатика. 5-6 клас» для закладів загальної середньої освіти (авт. Пасічник О. В., Чернікова Л. А.)

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

(1, 5 год на тиждень)

№	Дата	Назва розділу та кількість годин	Примітка
 ВЛАСНЕ ЦИФРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ			 1 Розділ
Власне цифрове середовище (5 год)			
1		Інформаційні технології, їх роль у житті сучасної людини. Поняття про інформаційні процеси.	
2		Комп'ютери та їх різновиди.	
3		Складові комп'ютерів , їх призначення.	
4		Загальне поняття про операційну систему та її інтерфейс.	
5		Об'єкти файлової системи, їх властивості та операції над ними.	
 ПОШУК В ІНТЕРНЕТІ			 2 Розділ
Пошук в інтернеті (8 год)			
6		Поняття про глобальну мережу Інтернет та її призначення. Браузери, їх призначення, використання та налаштування.	
7		Сайти, розміщення інформації на сайтах. Навігація по сайтах.	
8		Пошукові системи, їх призначення.	

9	Прості методи та алгоритми пошуку. Ключові слова, запити пошуку.	
10	Особливості пошуку різних типів інформації в Інтернеті.	
11	Критичне оцінювання інформації, отриманої з Інтернету. Ресурси для перевірки достовірності інформації.	
12	Безпечне користування Інтернетом.	
13	Академічна доброчесність. Правила цитування та використання авторської інформації.	



ТЕКСТОВІ ДОКУМЕНТИ

3

Розділ

Текстові документи (11 год)

14	Текстовий документ, його об'єкти та їх властивості. Створення та збереження текстових документів.	
15	Правила і способи введення тексту, його виділення та редагування.	
16	Робота з текстовими фрагментами	
17	Списки у текстових документах.	
18	Таблиці у текстових документах.	
19	Таблиці у текстових документах.	
20	Графічні зображення та інші об'єкти у текстових документах.	
21	Графічні зображення та інші об'єкти у текстових документах.	
22	Параметри сторінок. Підготовка текстового документа до друку.	
23	Електронний документообіг, безпаперові технології обробки даних.	

24	Електронний документообіг, безпаперові технології обробки даних.	
----	--	--

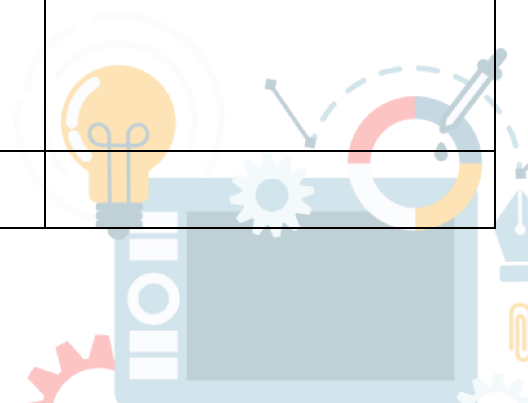
АЛГОРИТМИ І ПРОГРАМИ. АНІМАЦІЇ ТА УЗОРИ

4

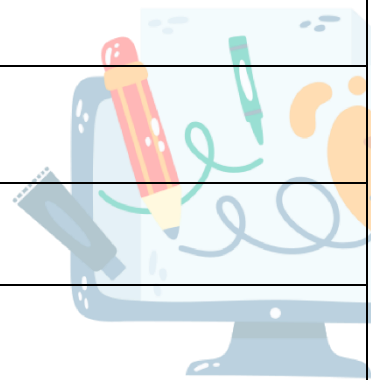
Розділ

Алгоритми та програми. Анімації та узори (19 годин)

25	Алгоритми та їх роль в житті людини. Виконавець.	
26	Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма.	
27	Способи опису алгоритму. Програма.	
28	Програма. Поняття моделі та моделювання. Роль абстрагування для створення моделі.	
29	Лінійні алгоритми. Проєкт “Програма для визначення площі фігур”	
30	Лінійні алгоритми. Проєкт “Програма для визначення площі фігур”	
31	Лінійні алгоритми. Проєкт “Програма для визначення площі фігур”	
32	Висловлювання. Істинні та хибні висловлювання. Алгоритми з розгалуженнями.	
33	Проєкт “Клавіатурний тренажер”	
34	Проєкт “Клавіатурний тренажер”	
35	Проєкт “Клавіатурний тренажер”	
36	Алгоритми з повтореннями. Цикли	
37	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації	
38	Проєкт “Програма для малювання”	



39	Проект “Програма для малювання”	
40	Проект “Програма для малювання”	
41	Проект “Чат-бот на тему Інтернет”	
42	Проект “Чат-бот на тему Інтернет”	
43	Проект “Чат-бот на тему Інтернет”	



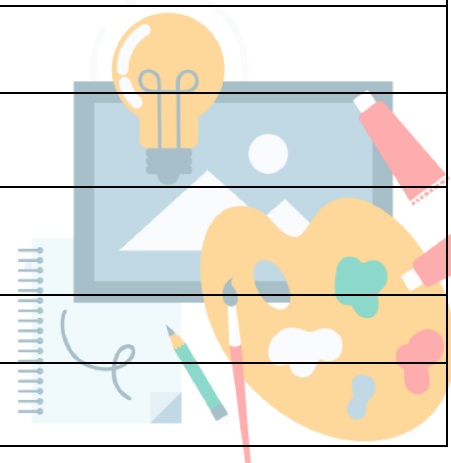
КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Розділ

5

Комп'ютерна графіка (7 год)

44	Растрові і векторні зображення, їх об'єкти і властивості	
45	Формати файлів растрових і векторних зображень.	
46	Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах.	
47	Операції над об'єктами та групами об'єктів.	
48	Графічні ефекти. Поєднання тексту та графічних зображень.	
49	Узагальнення та систематизація знань за рік	
50	Узагальнення та систематизація знань за рік	

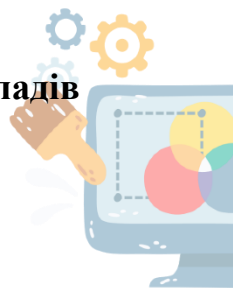




Календарно-тематичне планування

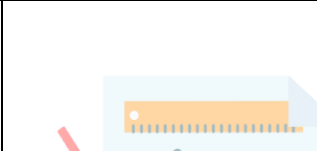
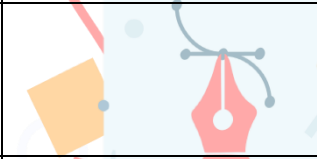

за модельною навчальною програмою «Інформатика. 5-6 клас» для закладів загальної середньої освіти (авт. Пасічник О. В., Чернікова Л. А.)

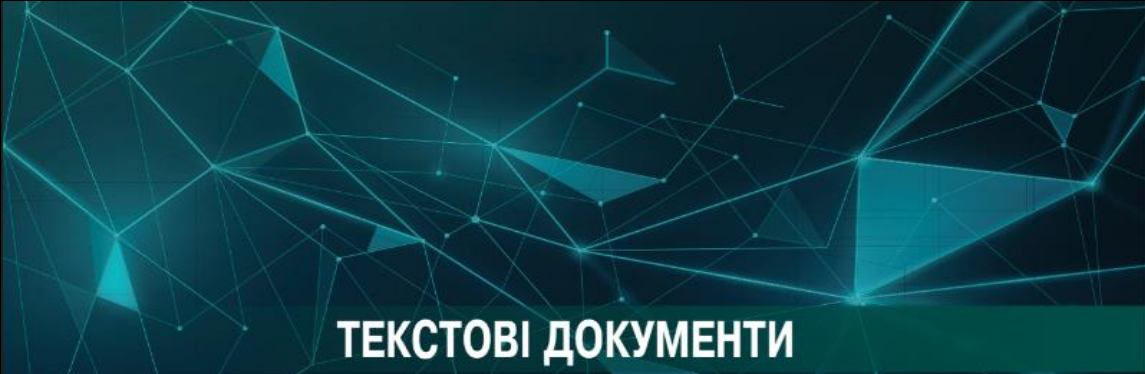
(наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 № 795)

(2 год на тиждень)



№	Дата	Назва розділу та кількість годин	Примітка
 ВЛАСНЕ ЦИФРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ			1 Розділ
Власне цифрове середовище (6 год)			
1-2		Інформаційні технології, їх роль у житті сучасної людини. Поняття про інформаційні процеси.	
3-4		Комп'ютери та їх різновиди. Складові комп'ютерів, їх призначення.	
5-6		Загальне поняття про операційну систему та її інтерфейс. Об'єкти файлової системи, їх властивості та операції над ними.	
 ПОШУК В ІНТЕРНЕТІ			2 Розділ
Пошук в інтернеті (10 год)			
7-8		Поняття про глобальну мережу Інтернет та її призначення. Браузери, їх призначення, використання та налаштування.	
9-10		Сайти, розміщення інформації на сайтах. Навігація по сайтах. Пошукові системи, їх призначення.	

11-12	Прості методи та алгоритми пошуку. Ключові слова, запити пошуку. Особливості пошуку різних типів інформації в Інтернеті.	
13-14	Критичне оцінювання інформації, отриманої з Інтернету. Ресурси для перевірки достовірності інформації.	
15-16	Безпечне користування Інтернетом. Академічна доброчесність. Правила цитування та використання авторської інформації.	






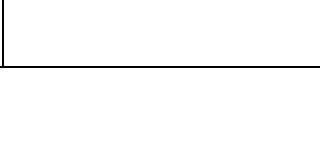




ТЕКСТОВІ ДОКУМЕНТИ

3

Розділ

Текстові документи (16 год)

17-18	Текстовий документ, його об'єкти та їх властивості. Створення та збереження текстових документів.	
19-20	Правила і способи введення тексту, його виділення та редагування.	
21-22	Робота з текстовими фрагментами	
23-24	Списки у текстових документах.	
25-26	Таблиці у текстових документах.	
27-28	Графічні зображення та інші об'єкти у текстових документах.	
29-30	Параметри сторінок. Підготовка текстового документа до друку.	
31-32	Електронний документообіг, безпаперові технології обробки даних.	

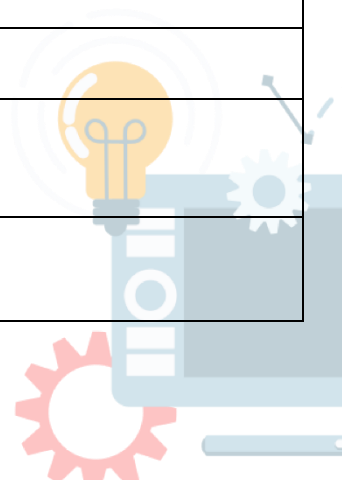
АЛГОРИТМИ І ПРОГРАМИ. АНІМАЦІЇ ТА УЗОРИ

4

Розділ

Алгоритми та програми. Анімації та узори (24 годин)

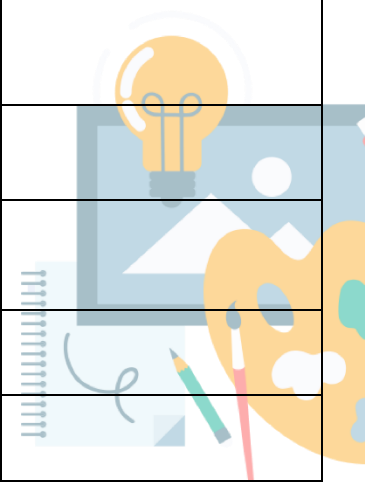
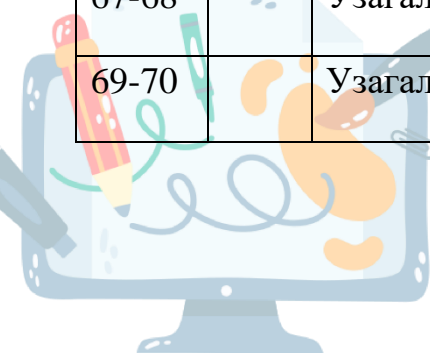
33-34	Алгоритми та їх роль в житті людини. Виконавець.	
35-36	Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. Способи опису алгоритму. Програма.	
37-38	Програма. Поняття моделі та моделювання. Роль абстрагування для створення моделі.	
39-40	Лінійні алгоритми. Проєкт “Програма для визначення площі фігур” <i>(продовження проєкту)</i>	
41-42	Лінійні алгоритми. Проєкт “Програма для визначення площі фігур”	
43-44	Висловлювання. Істинні та хибні висловлювання. Алгоритми з розгалуженнями.	
44-45	Проєкт “Клавіатурний тренажер” <i>(продовження проєкту)</i>	
45-46	Проєкт “Клавіатурний тренажер”	
47-48	Алгоритми з повтореннями. Цикли	
49-50	Створення простих програмних проєктів з керуванням рухом об’єктів за допомогою різних пристроїв введення інформації	
51-52	Проєкт “Програма для малювання” <i>(продовження проєкту)</i>	
53-54	Проєкт “Програма для малювання”	
55-56	Проєкт “Чат-бот на тему Інтернет” <i>(продовження проєкту)</i>	
57-58	Проєкт “Чат-бот на тему Інтернет”	



КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Комп'ютерна графіка (12 год)

59-60		Растрові і векторні зображення, їх об'єкти і властивості	
61-62		Формати файлів растрових і векторних зображень. Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах.	
63-64		Операції над об'єктами та групами об'єктів.	
65-66		Графічні ефекти. Поєднання тексту та графічних зображень.	
67-68		Узагальнення та систематизація знань за рік	
69-70		Узагальнення та систематизація знань за рік	



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

- Операційна система
- Браузер
- Графічний редактор
- Текстовий процесор
- Онлайн-перекладач
- Середовище опису й виконання алгоритмів
- Редактор презентацій

Всі матеріали знаходяться на Padlet дошці у вільному доступі
<https://padlet.com/InnaTrishchuk/book5klas>

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 (високий)
- 7, 8, 9 – Д (достатній)
- 4, 5, 6 – С (середній)
- 1, 2, 3 – П (початковий)

V. Список літератури та інформаційних ресурсів

1. Державний стандарт повної загальної середньої освіти. <https://www.kmu.gov.ua/npas/prodeyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>
2. Модельна навчальна програма. «Інформатика. 5-6 клас» для закладів загальної середньої освіти (авт. Пасічник О. В., Чернікова Л. А.). «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.na.vch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inform.osv.haluz.5-6-kl/Inform.5-6kl.Pasichnyk.Chernikova.14.07.pdf>
3. Інформатика. Підручник для 5 кл. закладів загальної середньої освіти / Джон Ендрю Біос. — Київ: Видавництво «Лінгвіст», 2022. — 175 с. : іл <https://lib.imzo.gov.ua/vibr-pdruchnikv-5-klas2021---2022-roki/konkursniy-vdbr/7-nformatichna-osvtnya-galuz/nformatika-pdruchnik-dlya-5-klasuzakladv->

[zagalno-seredno-osvti/nformatika-pdruchnik-dlya-5-klasu-zakladv-zagalno-seredno-osvti-avtdzhonyendryu-bos_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