

Орієнтовні вимоги до оцінювання результатів навчання учнів 4 класу Нової української школи

Загальні критерії оцінювання учнів 4 класу з навчального предмету
Інформатика

Інформатика
Інформація. Дії з інформацією
<p><i>вміє здійснювати</i> простий пошук інформації у мережі Інтернет; <i>знає</i> адреси деяких сайтів, зокрема електронних бібліотек, сайтів з навчальним контентом; <i>висловлює</i> припущення про достовірність інформації, отриманої з різноманітних джерел; <i>розрізняє</i> факти і судження; <i>добирає</i> належні засоби для спілкування з іншими особами, зокрема з людьми з особливими потребами безпосередньо та через Інтернет; <i>пояснює</i> наслідки використання інформаційних технологій, відповідальність за свою діяльність в Інтернеті; <i>дотримується</i> правил використання власних і чужих творів</p>
Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією
<p><i>наводить</i> приклади сучасних різновидів комп'ютерних пристроїв; <i>зберігає</i> дані на цифрових носіях; <i>пояснює</i>, як організована робота з даними у будь-якому цифровому пристрої; <i>має</i> уявлення про процес створення роботів; <i>контролює</i> час використання цифрових пристроїв</p>
Об'єкт. Властивості об'єкта
<p><i>класифікує</i> об'єкти за їх властивостями; <i>зіставляє</i> ознаки моделей реального і цифрового світу; <i>аналізує</i> вплив подій на властивості об'єкта; <i>досліджує</i> об'єкти за допомогою створених моделей; <i>вміє</i> створювати просту анімацію</p>
Комп'ютерні програми. Меню та інструменти
<p><i>вміє</i> відкривати та завершувати роботу у знайомих середовищах для програмування (офлайн та онлайн); <i>називає</i> інструменти середовища та пояснює їх призначення; <i>описує</i> порядок створення проектів; <i>вміє</i> відкривати готові та зберігати створені проекти</p>
Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання
<p><i>називає</i> складові об'єкта;</p>

називає які дії можна виконувати над об'єктом, які дії
може виконувати об'єкт;
наводить приклади необхідності моделювання для
розв'язування конкретних задач;
називає етапи створення інформаційної моделі;
створює математичні моделі;
прогнозує та формулює очікуваний результат;
коментує успішні та невдалі кроки у процесі роботи

Лінійні алгоритми

визначає алгоритмічні структури;
створює алгоритми з розгалуженням у середовищі програмування;
розробляє алгоритми (зокрема, для власної чи групової діяльності) з
ослідовних дій, умов, повторень;
аналізує та впорядковує послідовності;
знаходить помилки в алгоритмах та *виправляє* їх;
вміє розробляти спільний із однокласниками проект під
керівництвом вчителя;
наводить приклади ігор та стратегій перемоги;
оцінює результати своїх навчальних досягнень та результати
своїх однокласників