

Орієнтовні вимоги до оцінювання результатів навчання учнів 2 класу Нової української школи

Загальні критерії оцінювання учнів 2 класу з навчального предмету
Інформатика

Інформатика
Інформація. Дії з інформацією
<i>пояснює</i> значення інформації для життя людини, наводить приклади із власного досвіду <i>наводить приклади</i> значення інформації для себе особисто <i>називає</i> органи чуття, якими людина отримує інформацію із навколишнього середовища <i>наводить приклади</i> інформації у різних видах: текстовій, графічній, звуковій тощо <i>розрізняє</i> правдиву і неправдиву інформацію, припущення і фантазію <i>використовує</i> мережі для отримання інформації та спілкування під контролем дорослих <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень
Комп'ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією
<i>розуміє</i> , що комп'ютер та інші комп'ютерні пристрої це інструменти для виконання дій з інформацією <i>наводить приклади</i> технічних засобів, що допомагають передавати інформацію, поширювати інформацію <i>використовує</i> цифрові пристрої у близькому для себе середовищі <i>пояснює</i> , чому і як потрібно захищати себе і цифрові пристрої <i>звертається</i> за допомогою у випадку наявності проблема збоїв у роботі комп'ютера <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень
Об'єкт. Властивості об'єкта
<i>називає</i> об'єкти навколишнього світу, властивості конкретних об'єктів та значення властивостей; <i>описує</i> об'єкт називаючи його властивості та їх значення <i>порівнює</i> об'єкти за значеннями властивостей; <i>спостерігає</i> за об'єктами, <i>визначає</i> спільні та відмінні ознаки/властивості; <i>наводить приклади</i> об'єктів, що відповідають заданим властивостям; <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень
Комп'ютерні програми. Меню та інструменти
<i>запускає</i> знайомі програми <i>завершує</i> роботу з програмою <i>називає</i> інструменти малювання у графічному редакторі <i>обирає</i> інструмент малювання для досягнення конкретного результату; <i>створює</i> не складні малюнки за зразком <i>створює</i> зображення об'єктів що складаються з геометричних фігур та <i>змінює</i> значення властивостей <i>вміє</i> змінити колір контуру або тла об'єкта обравши зразком колір іншого об'єкта за допомогою відповідних інструментів графічного редактора <i>виконує</i> завдання із розфарбування або перефарбування малюнків <i>пропонує</i> власні кольорові рішення малюнка <i>пояснює</i> добір кольорів <i>оцінює</i> результати своїх навчальних досягнень

Створення інформаційних моделей. Змінення готових. Використання

об'єднує об'єкти за їх властивостями або значеннями властивостей
створює візуальну відповідь простих та складених геометричних задач
виділяє та *переносить* фрагменти малюнка; *створює* графічні відповіді до навчальних завдань
знаходить приклади повторення і послідовності дій у повсякденній діяльності, близькому для себе середовищі
визначає закономірність об'єктів
відтворює послідовність об'єктів із заданою закономірністю
оцінює результати своїх навчальних досягнень

Алгоритми

визначає послідовність кроків для виконавців
знаходить помилки у алгоритмах
визначає результат виконання лінійного алгоритму у побудові простого геометричного зображення
створює малюнок за лінійним алгоритмом *пропонує* власні алгоритми створення не складних геометричних зображень, *оцінює* результати своїх навчальних досягнень