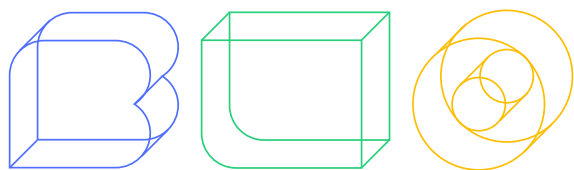
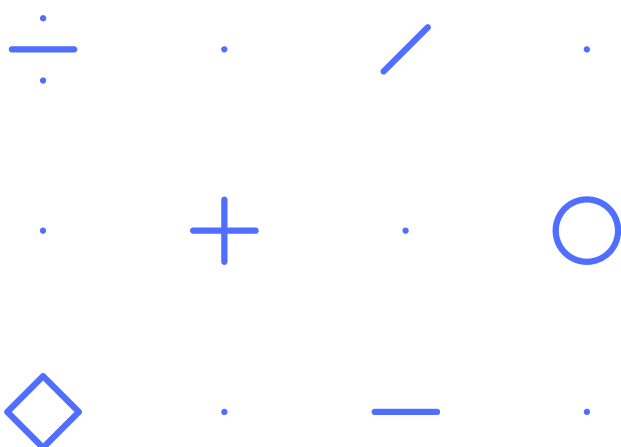


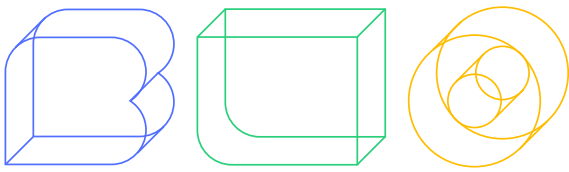


ВСЕУКРАЇНСЬКА
ШКОЛА ОНЛАЙН



МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ МАТЕРІАЛІВ ПЛАТФОРМИ ВШО У 5 – 9 КЛАСАХ





ЗМІСТ

- 1 Вступ
- 2 Використання матеріалів платформи ВШО
- 3 Особливості використання матеріалів у 5–9 класах
- 4 Методичні поради
- 5 Аналіз прогресу учнів
- 6 Інтеграція ресурсів ВШО та ІТ студій
 - 5 клас
 - 6 клас
 - 7 клас
 - 8 клас
 - 9 клас
- 7 Висновки



ВСТУП

Методичні рекомендації підготовлені для вчителів інформатики з метою ефективного використання матеріалів платформи **ВШО** під час проведення уроків у 5–9 класах.

У 2025-2026 навчальному році учні 9 класу ще навчаються за старою програмою, проте з наступного навчального року дев'ятикласники працюватимуть вже за програмою **НУШ**. Тому важливо враховувати наступність, варіативність та можливість комбінування матеріалів із різних курсів.

Платформа ВШО є зручним інструментом для організації освітнього процесу. Вона надає доступ до готових курсів і уроків, які вчитель може копіювати, комбінувати та змінювати під власні потреби. Окрім того, у ВШО передбачені інструменти для контролю знань та відслідковування прогресу учнів.

2. ВИКОРИСТАННЯ МАТЕРІАЛІВ ПЛАТФОРМИ ВШО

- Вчитель має доступ до курсів з 5 по 9 класи. Кожен курс містить навчальні відео, конспект із завданнями, інтерактиви, тести.
- Платформа не дозволяє об'єднати всі курси в один, проте **вчитель сам може копіювати уроки** з різних курсів і створювати з них власні комбіновані заняття.
- Уроки можна варіювати з урахуванням **різних модельних програм**, які реалізують у школах. Це дає можливість максимально наблизити навчальний матеріал до програми, за якою працює заклад освіти.
- У процесі навчання важливо поєднувати уроки ВШО з практичними вправами, командною роботою та проєктними завданнями, що формують ключові компетентності.

3. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МАТЕРІАЛІВ У 5–9 КЛАСАХ

Перехід до НУШ передбачає поетапне формування компетентностей учнів.

Уроки інформатики у 5–9 класах мають враховувати:

- **наступність** (поступове ускладнення тем),
- **варіативність** (можливість вибирати потрібні матеріали з різних курсів),
- **орієнтацію на компетентності**, а не лише на знання.

5 клас

У центрі уваги — перші кроки у створенні цифрових продуктів, знайомство з інформаційними технологіями та занурення у світ черепашкової графіки як пропедевтики програмування мовою Python

- «Інформаційні технології»;
- «Мережа»;
- «Алгоритми і програмування»;
- «Цифрова творчість».

Ці теми формують базові навички роботи з цифровим контентом, закладають основу для розуміння інтернет-сервісів і перших алгоритмічних структур.

6 клас

Основний акцент робиться на використанні інформаційних систем і цифрової взаємодії:

- «Презентації та анімація»;
- «Інформаційні системи та мережі»;
- «Спілкування в Інтернеті»;
- «Алгоритми та програми»;
- «Інформаційна мозаїка».

Учні вчаться працювати з інформаційними потоками, вдосконалюють навички створення й поширення власного цифрового контенту. Теми мають інтегративний характер і готують учнів до подальшого занурення у 7–9 класах.

3. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МАТЕРІАЛІВ У 5–9 КЛАСАХ

7 клас

- Основну увагу необхідно приділити **цифровій грамотності**: «Цифрові пристрої та їх можливості», «Безпечна робота в браузері», «Синхронізація даних», «Захист особистої інформації».
- Можна використати знання 5 класу з «Цифрової творчості» та 6 класу про «Презентації та анімації» для креативних завдань у темах «Цифрові пристрої та їх можливості» й «Захист особистої інформації». Це забезпечить безперервність і розвиток навичок створення мультимедійного контенту в умовах цифрової безпеки.
- Уроки цього рівня можна використовувати у 9 класі для **повторення та актуалізації знань** — особливо, якщо учні мають різний рівень підготовки. Це також дає можливість сформулювати надалі цілісне уявлення про власну **цифрову безпеку**.

8 клас

- Фокус на **базових принципах роботи комп'ютера та інформаційних процесів**: «Кодування інформації», «Двійкова система числення», «Архітектура комп'ютера», «Периферійні пристрої». Ці теми стають **фундаментом** для подальшого вивчення програмного забезпечення й комп'ютерних мереж.
- Можна використати матеріали 5 класу («Інформаційні технології») як передумову до теми «Архітектура комп'ютера» — це допоможе учням бачити не лише технічну, а й організаційну логіку роботи систем.
- Надалі вони можуть застосовуватися для **пропедевтики** складніших понять: наприклад, при поясненні «Комп'ютерних мереж» доречно повернутися до теми «Мережі», яка розглядалася в 5 і 6 класах.

9 клас

- Основні теми чинної програми — «Історія розвитку ІТ», «Інтернет речей», «Програмне забезпечення ПК», «Комп'ютерні мережі».
- Вони мають **ключове значення для підсумку базового курсу інформатики**.

3. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МАТЕРІАЛІВ У 5–9 КЛАСАХ

Під час викладання вчитель може підсилювати вивчення цих тем матеріалами з **5–8 класів**, щоб забезпечити глибше розуміння.

Наприклад:

- при формуванні навичок безпечної роботи з цифровими сервісами варто звернутися до теми «Спілкування в Інтернеті» (6 клас),
- коли йдеться про академічну доброчесність та навички критичного мислення бажано звернутися до теми «Мережі» (5 клас).
- при вивченні «Інтернету речей» можна використати знання з теми «Цифрові пристрої» (7 клас) та звернутися до відповідного уроку в 6 класі;
- тему «Програмне забезпечення» можна збагачувати темою «Архітектура комп'ютера» (8 клас);
- для теми «Комп'ютерні мережі» (9 клас) доцільно повторити матеріал 5-6 класів «Інформаційні системи та мережі»;
- під час вивчення «Історії розвитку ІТ» (9 клас) можна використати напрацювання 5 класу з теми «Цифрова творчість» та 6 класу «Презентації та анімація» як інструментів для узагальнення і творчої роботи;

З урахуванням переходу на програму НУШ, учитель, комбінуючи уроки зараз, **фактично готує учнів і себе до роботи за новим державним стандартом**. Використання матеріалів з різних курсів дозволяє не лише виконати вимоги чинної програми, а й **закласти основу для нової навчальної траєкторії**.

4. МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ

4.1. Копіювання та створення власних уроків

Вчитель може **копіювати уроки** з різних курсів (5-9 класів) і об'єднувати їх у власний авторський курс.

Це дозволяє створювати **індивідуальну траєкторію навчання**: наприклад, якщо у класі є різний рівень підготовки учнів, можна додати кілька уроків з попереднього року як повторення.

Приклад: під час вивчення теми «Комп'ютерні мережі» (9 клас) доречно використати копії уроків «Цифрові пристрої» (7 клас) та «Архітектура комп'ютера» (8 клас), щоб нагадати базові знання. Додатково можна інтегрувати матеріал з теми «Мережі» (5 клас) та «Інформаційні системи та мережі» (6 клас), щоб забезпечити поступовий перехід від базових понять до складних мережевих рішень.

Матеріали 6 класу доцільніше використовувати як основу для повторення у 7 класі, наприклад у темах «Презентації та анімації» або «Алгоритми та програми», що забезпечує плавний перехід між початковим і базовим курсом інформатики.

4.2. Комбінування тем у міжкласовому форматі

Поєднання тем допомагає будувати логічні лінії розвитку знань.
Варіанти інтеграції:

- **5 + 6 класи: «Цифрова творчість» (5 клас) та «Презентації та анімації» (6 клас)** → «Спілкування в Інтернеті» (6 клас).
- **5 + 7 класи: «Інформаційні технології» (5 клас)** → «Цифрові пристрої та їх можливості» (7 клас).
- **7 + 8 класи: «Цифрові пристрої» (7 клас)** → «Архітектура комп'ютера» (8 клас).
- **8 + 9 класи: «Кодування інформації» (8 клас)** → «Програмне забезпечення ПК» (9 клас).
- **5+ 7 + 9 класи: «Безпечне користування Інтернетом»** → «Безпечна робота в браузері» (7 клас) → «Інтернет речей» (9 клас).

Це дозволяє **розвантажувати складні теми** та робити уроки більш послідовними.

4.3. Варіативність за модельними програмами

- У школах використовують різні модельні програми. Відповідно в різних програмах одна й та сама тема може бути в різних класах. Використання матеріалів платформи ВШО дозволяє вчителю **гнучко вибирати уроки** залежно від програми. Крім того, кожна програма робить акценти на певні моменти. І тут також можна обирати уроки залежно від особливостей програми.
- Приклади:

Якщо програма робить акцент на апаратному забезпеченні — доречно частіше використовувати уроки 8 класу про архітектуру комп'ютера.

Якщо у програмі більше уваги приділено цифровим сервісам — можна активніше використовувати уроки 7 класу про хмарні технології.

Якщо програма орієнтована на практичні навички — доцільно комбінувати вправи з Edpuzzle, Quizizz, Kahoot, Learningapps, Wordwall.

4.4. Компетентнісний підхід із практичними завданнями

З метою реалізації компетентнісного підходу доцільним є систематичне поєднання уроків платформи ВШО з практичною діяльністю учнів. У кожній темі вже реалізовано виконання мініпроєкту, а після завершення теми — підсумкового проєкту. Вони можуть виконуватися як індивідуально, так і в груповій формі, що забезпечує різні моделі взаємодії учнів.

Практичні завдання охоплюють роботу з цифровими сервісами, дослідницьку діяльність, креативні та проєктні вправи. На основі запропонованих типів діяльності вчитель може створювати власні варіанти завдань, адаптуючи їх до потреб класу, рівня підготовленості учнів та навчального контексту.

Запропонована організація сприяє підвищенню мотивації, формуванню навичок співпраці, розвитку критичного мислення, цифрової грамотності та креативності учнів, що відповідає концепції Нової української школи.

4.5. Диференціація та індивідуалізація

Учні одного класу можуть мати **різний рівень підготовки та темп засвоєння матеріалу**, тому вчителю важливо застосовувати диференціацію:

- для тих, кому потрібне додаткове закріплення, можна використовувати уроки з 5–8 класів як повторення;
- для тих, хто готовий рухатися швидше, доцільно запропонувати випереджальні завдання з 9 класу або проєктні роботи.

Матеріали платформи ВШО дозволяють призначати **різні завдання для різних груп учнів**, що робить навчання більш індивідуалізованим.

4.6. Використання інтерактивних інструментів

Окрім матеріалів платформи ВШО, учитель може інтегрувати додаткові онлайн-сервіси:

- **Classtime** — для тематичних тестів і швидкого зворотного зв'язку.
- **Quizizz / Kahoot / Learningapps / Wordwall** — для ігрових вікторин та повторення.
- **Trello** — для організації групової проєктної роботи.

Це робить уроки більш сучасними й відповідає підходам НУШ

4.7. Планування

Плануючи уроки, доцільно поєднувати 3 види матеріалів:

- Основні теми курсу (відповідно до програми класу).
- Допоміжні теми з попередніх класів (для повторення й опори).
- Варіативні теми (для розширення та інтеграції з іншими предметами).

Наприклад, урок 9 класу з теми «Інтернет речей» може включати:

- повторення: «Цифрові пристрої» (7 клас) та «Інтернет речей» (6 клас);
- основний матеріал: «Інтернет речей» (9 клас);
- практику: створення презентації, інтелект карти або інфографіки у Canva (спираючись на відповідні уроки з попередніх класів) про приклади IoT у повсякденному житті.

5. АНАЛІЗ ПРОГРЕСУ УЧНІВ

Платформа ВШО має вбудовані інструменти для контролю навчальних досягнень:

- **Тести та вікторини** (Classtime, Quizizz, Kahoot, Learningapps, Wordwall) — для перевірки знань у форматі гри.
- **Edpuzzle** — інтерактивні відеоуроки з питаннями, які дозволяють відслідковувати розуміння матеріалу.
- **Аналітичні інструменти платформи ВШО** — перегляд статистики виконаних завдань та прогресу учнів.

Використання цих інструментів допомагає вчителю своєчасно виявляти прогалини у знаннях та коригувати навчання.

6. ІНТЕГРАЦІЯ РЕСУРСІВ ВШО ТА ІТ СТУДІЙ

У кожному класі матеріали ВШО доцільно доповнювати ресурсами [ІТ студій](#). Такий підхід дозволяє урізноманітнити навчання, поєднати базові теоретичні знання з практичними кейсами та завданнями, що наближають учнів до професійної діяльності в ІТ.

Ресурси ІТ студій:

- демонструють сучасні технології, середовища розробки та цифрові інструменти, які реально використовуються в галузі;
- допомагають формувати в учнів навички командної роботи, планування та презентації результатів, що відповідають практикам ІТ-компаній;
- дозволяють розширювати зміст уроків додатковими прикладами, вправами та мініпроектами, що підвищують мотивацію школярів;
- сприяють профорієнтації, оскільки учні бачать, як окремі теми шкільного курсу застосовуються в реальних проєктах і професіях.

5 КЛАС

ВШО	ІТ студії
Тема 1. Інформаційні технології	“Комп'ютерні системи” — види комп'ютерів, пристрої, інформаційні технології
Тема 2, Мережа	“Цифрове середовище” — інформаційна система, апаратна та програмна частини комп'ютера
Тема 3. Цифрова творчість	“Растрові зображення” — робота з графічним редактором “Векторні зображення” — робота з об'єктами та групами об'єктів у векторному редакторі
Тема 4. Алгоритми та програмування	“Алгоритми та програми” — програмування в середовищі Scratch від початку до проєктів.

6 КЛАС

ВШО	ІТ студії
Тема 1. Презентації та анімації	“Мультимедійні презентації” — створення, дизайн, налаштування
Тема 2. Інформаційні системи та мережі	“Комп'ютерні системи” — види комп'ютерів, пристрої, інформаційні технології
Тема 3. Спілкування в інтернеті	“Спілкування та співпраця” — робота з інформацією в інтернеті, спілкування, етикет, цифровий слід
Тема 4. Алгоритми та програми	Алгоритми та програми — програмування в середовищі Scratch від початку до проектів

7 КЛАС

ВШО	ІТ студії
Тема 1. Цифрове середовище	“Комп’ютерні мережі та хмарні сервіси” — цифрові пристрої, комп’ютерні мережі
Тема 2. Технології творчості. Візуальний контент	“Графіка” — створення статичних та динамічних зображень
Тема 3. Тексти та публікації	“Верстка” — публікації, види та створення
Тема 4. Програмування	“Малюємо кодом” — креативне програмування з Processing
Тема 5. Технології творчості. Медіа дизайн	“Мультимедіа” — мультимедійний контент та програмне забезпечення для його створення

8 КЛАС

ВШО	ІТ студії
Тема 1. Інформаційні системи	“Інформаційні системи та складники” — Системи числення, кодування, історія розвитку обчислювальної техніки
Тема 2. Програмування	“Програмування для життя” — базові знання Python на прикладі реальних життєвих задач
Тема 3. Обробка даних в електронних таблицях	“Функції в таблицях” — типи адресації, логічні та текстові функції, візуалізація даних
Тема 4. Створення та публікація вебсторінок	“Веброзмітка” — основи HTML та CSS

9 КЛАС

ВШО	ІТ студії
Тема 1. Безпека в інтернеті	“Цифрова гігієна” — фейки та маніпуляції, цифрова особистість та цифрова гігієна
Тема 2. 3D-графіка	“Тривимірне проєктування” дизайн середовища та інтер'єру
Тема 3. Електронні таблиці	“Статистика та підсумки в таблицях” — статистичні функції, робота з масивами, фільтри, сортування, візуалізація
Тема 4. Бази даних	“Бази даних” — основні поняття, бази даних навколо нас, створення бази даних з використанням мови запитів SQL
Тема 5. Алгоритмізація і програмування	“Розробка ігор” — створення інтерактивних та ігрових сценаріїв з реалізацією на Python
Тема 6. Сучасні ІТ	“Штучний інтелект” — тренд та технологія ШІ “Магія інтернету речей” — розумні речі сучасного світу

7. ВИСНОВКИ

Використання матеріалів платформи ВШО у 5–9 класах дає вчителям інформатики широкі можливості для організації навчального процесу. Можна комбінувати уроки та адаптувати їх під різні модельні програми.

Уроки 5–6 класів варто використовувати не лише як пропедевтику для наступних тем, а й для формування в учнів практичних навичок створення цифрового контенту та безпечної взаємодії в Інтернеті.

Комбінування тем 5–6 з 7–8 класами допомагає побудувати безперервну траєкторію навчання — від простих дій у цифровому середовищі до розуміння архітектури комп'ютера й роботи мереж.

Такий підхід дозволяє учням бачити логіку розвитку інформатики як навчального курсу та формувати цілісне уявлення про цифровий світ.

ДОДАТКОВО

Як працювати з матеріалами на платформі ВШО:

[Методичні матеріали для вчителів](#)