

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
« ПОЧАЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
ГРАЙВОРОНСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

П Р И К А З

«31» августа 2021 года

№ 169

**О внесении изменений в содержательный
раздел ООП НОО в части реализации
учебного курса «Информатика»**

В соответствии с п. 12 Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 28 августа 2020 г. №442 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования», в рамках реализации мероприятий регионального проекта «Создание непрерывной системы обучения навыкам будущего воспитанников детских садов и школьников Белгородской области», в соответствии с приказом департамента образования Белгородской области от 08.07.2021 года №1870 «Об участии общеобразовательных организаций Белгородской области в апробации курса «Информатика», с целью развития у обучающихся интеллектуальных и творческих способностей, подготовки талантливых школьников в области IT-сферы и на основании решения заседания педагогического совета (протокол №1 от 31 августа 2021 года)

приказываю:

1. Внести изменения в содержательный раздел основной образовательной программы начального основного общего образования в части реализации учебного курса «Информатика»:

- предметные результаты освоения курса на уровне начального общего образования в сравнении с предметными результатами, требуемыми ФГОС:

Предметные результаты, требуемые ФГОС	Программа «Информатика»
Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения,	1 класс В рамках модуля «Линейные алгоритмы» и «Циклы» ученики знакомятся с линейными и циклическими алгоритмами, учатся их читать и записывать, а также применять для решения задач. В последующих модулях,

пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов

посвященных программированию в Scratch, ученики развивают логическое, алгоритмическое, пространственное мышление посредством программирования простых игр и создания мультипликации.

1 – 3 класс

В рамках модуля «Алгоритмы» ученики осваивают более сложные типы алгоритмов погружаются в основы логики, решают алгоритмические и логические задачи. Учатся записывать и выполнять простые линейные алгоритмы

4 класс

В модулях «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение» ученики изучают базовые понятия программирования, знакомятся с линейными, условными и циклическими алгоритмами. Формируют навык работы в среде визуального программирования Scratch, учатся писать скрипты для простых мультфильмов и игр, применяют полученные знания об алгоритмах для реализации творческих проектов и идей.

Кроме того, в каждой теме ученик работает с понятийным аппаратом, прорабатывает его, таким образом развивая навык математической речи.

Умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, пред-

1 класс

В модуле «Знакомство с Scratch Jr.» ученики изучают, как строить простейшие алгоритмы и научиться действовать в соответствии с ними на базе среды визуального программирования Scratch.

2-3 класс

В модуле «Алгоритмы» ученики учатся строить алгоритмы и выполнять их, решают текстовые задачи на их основе. В модуле «Работа в графическом редакторе» ученики развивают навык работы с графической информацией, геометрическими объектами и текстами.

4 класс

Модули «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение» научат детей строить

<p>ставлять, анализировать и интерпретировать данные.</p>	<p>и записывать алгоритмы при помощи блок-схем, решать текстовые задачи, работать с геометрическими фигурами внутри среды визуального программирования Scratch. В модуле «Редактор презентаций» ученики получают навык работы с геометрическими фигурами, таблицами, изображениями в рамках создания собственной презентации.</p>
<p>Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности</p>	<p>1 класс Программа первого класса прежде всего пробуждает интерес к информатике и программированию. Поэтому приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности появляются через взаимодействие с компьютером в рамках выполнения интерактивных проектных заданий: создание игр и мультипликации.</p> <p>2-3 класс В модулях «Теория информации», «Устройства компьютера» и «Файлы. Папки. Текстовый редактор» ученики изучают принципы работы программной части компьютера, операционной системы (ОС), знакомятся с разными видами информации, файловой системой и базовыми программами; на базовом уровне понимают, как устроен компьютер и из каких частей он состоит.</p> <p>4 класс В модулях «Введение в ИКТ» и «Устройство компьютера» также делается упор на освоение компьютера и формирование навыков его использования. Ученики изучают темы, сопряжённые с темами 2-3 класса, но на более сложном уровне.</p>

В результате работы по курсу учащимися должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

1 класс

- усвоение базового понятийного аппарата (алгоритм, программа, цикл, исполнитель и тд.);
- получение навыка ввода текста с помощью клавиатуры;
- формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных и циклических алгоритмов;

- знакомство с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;

- формирование и развитие навыка создания простых мультфильмов и игр при помощи визуальной среды программирования Scratch.

2 – 3 классы

- формирование представления об информации и информационных процессах;

- усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);

- знакомство с разными видами информации (текстовая, графическая, числовая, видео, аудио) и инструментами для работы с ней («Блокнот», PowerPoint);

- формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных, условных и циклических алгоритмов;

- выделение, сравнение и классификация признаков предметов, определение истинности утверждений.

4 класс

- формирование представления об информации и информационных процессах;

- усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);

- формирование и развитие навыка составления и анализа блок-схем линейных, условных и циклических алгоритмов;

- знакомство с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;

- формирование и развитие навыка создания простых интерактивов помощи визуальной среды программирования Scratch;

- формирование развития навыка создания мультимедийных объектов, текстовых документов и презентаций;

- знакомство с базовым функционалом редактора презентаций.

2. Приказ вступает в силу с 01 сентября 2021 года.

3. Учителю информатики Касилову Сергею Викторовичу разместить данный приказ на официальном сайте школы в срок до 03.09.2021 года.

4. Контроль за выполнением приказа оставляю за собой.

Директор школы

Н.Смогарева

