

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Радьковская средняя общеобразовательная школа»**

Рассмотрено
на заседании
педагогического совета
МБОУ «Радьковская СОШ»

Протокол № 1
от «30» августа 2021г.



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

В соответствии с п. 10 Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 30 августа 2013 г. №1015 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» (Зарегистрирован в Минюсте РФ 1 октября 2013 г. регистрационный №30067); 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 30 августа 2021 года)

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Внести изменения в содержательный раздел основных образовательных программ НОО и ООО в части реализации учебного курса «Информатика»:

Предметные результаты освоения курса на уровне НОО в сравнении с предметными результатами, требуемыми ФГОС:

Предметные результаты, требуемые ФГОС	программа «Информатика»
<p>Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов.</p>	<p>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, посвящённых программированию в Scratch, ученики развивают логическое, алгоритмическое, пространственное мышление посредством программирования простых игр и создания мультипликации.</p> <p>2-3 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.</p> <p>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.</p>
<p>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, представлять, анализировать и интерпретировать данные.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>4 класс Модули «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение» научат детей строить 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</p>

	презентации.
Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.	<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 т.д.);
- 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;
- формирования развития навыка создания мультимедийных объектов, текстовых документов и презентаций;
- знакомство с базовым функционалом редактора презентаций.

Предметные результаты освоения курса на уровне ООО в сравнении с предметными результатами, требуемыми ФГОС:

предметные результаты, требуемые ФГОС	программа «Информатика»
Осознание значения информатики в повседневной жизни человека.	<p>5-6 класс, 7 класс</p> <p>В рамках каждого учебного модуля ученики знакомятся с базовыми понятиями информатики и разбирают процессы на реальных примерах из жизни (например, составление алгоритмов на основе ситуаций из жизни). Ученики выполняют задания и проекты, сопряжённые с практикой, приобретают навыки, необходимые в реальной жизни: создание презентаций, умение пользоваться современными устройствами обработки информации, создание почты и умение пользоваться облачным сервисом. Во время прохождения курсов ученик осознаёт необходимость и значимость информатики в его повседневной жизни.</p>
Понимание роли информационных процессов в современном мире.	<p>5-6 класс</p> <p>В модуле «Введение в информатику. Устройство компьютера» ученик разбирает виды информации, информационных процессов; изучает способы передачи, хранения и обработка информации; роль информационных процессов в жизни человека.</p> <p>7 класс</p> <p>В модуле «Информация и информационные процессы» дети изучаются понятие «информационные процессы», их роль, разбирают примеры, технологии информационных процессов от древности до нашего времени, в том числе технологии искусственного интеллекта, Интернета вещей и пр. Кроме того, дети изучают различные составляющие информационных процессов: кодирование информации, работа с файловой системой, понятие компьютерной сети и Интернета, основные средства коммуникации в Интернете, обработка разного вида информации.</p>
Формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование	<p>5-6 класс</p> <p>В рамках модуля «Введение в информатику. Устройство компьютера» ученик осваивает понимание компьютера как универсального устройства обработки информации: разбирает</p>

<p>представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.</p>	<p>устройства компьютера в точки зрения ввода и вывода информации, изучает ОС, учится работать с файлами и папками.</p> <p>В рамках всех остальных учебных модулей ученик постоянно использует мышь и клавиатуру для ввода информации. Модули «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение» знакомят учеников с алгоритмической культурой путём погружения в алгоритмику, языки программирования. Ученики осваивают способы записи, чтения и исполнения алгоритмов, развивая таким образом алгоритмическое мышление.</p> <p>7 класс</p> <p>В модуле «Информация и информационные процессы» ученик осваивает понимание компьютера как универсального устройства обработки информации путём изучения основных устройств и периферийных устройств компьютера с точки зрения ввода и вывода информации; форм восприятия информации, способов кодирования и обработки информации компьютером. Ученик использует такие устройства компьютера, как мышь и клавиатура для ввода и вывода информации.</p> <p>В модулях «Логика и алгоритмы» и «Основы языка Python» ученик погружается в современные языки программирования, алгоритмику, учится составлять и исполнять различного типа алгоритмы, развивая таким образом алгоритмическую культуру.</p>
<p>Формирование представления об основных изучаемых понятиях: «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах.</p>	<p>5-6 класс</p> <p>В рамках модуля «Введение в информатику. Устройство компьютера» ученик знакомится с понятием «информация», видами информации, способами восприятия и обработки. В модуле «Алгоритмы. Введение в Scratch» ученик изучает понятие «алгоритмы», их виды, свойства, модели, способы записи.</p> <p>7 класс</p> <p>В модуле «Информация и информационные процессы» ученик изучает понятие «информация», виды информации, способы восприятия и обработки. В модуле «Логика и алгоритмы» изучает понятие «алгоритм», разбирает алгоритмические модели, их свойства, способы записи алгоритмов.</p>
<p>Развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;</p>	<p>5-6 класс</p> <p>Модули «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение» нацелены на развитие алгоритмического мышления ученика. В рамках данных модулей ребёнок знакомится с языком визуальной среды программирования Scratch, учится составлять и записывать алгоритмы для конкретного исполнителя в среде визуального программирования Scratch, разбирает способ представления алгоритмов в формате «блок-схем»; знакомится и осваивает</p>

<p>формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической.</p>	<p>линейную и циклическую структуры алгоритмов, обучается их строить, читать и записывать. 7 класс Модуль «Логика и алгоритмы» посвящён как формированию знаний о логических операциях и значениях, так и формированию, и развитию алгоритмического мышления. Ученик изучает понятия «логика», «законы мышления», «формы мышления», «дедукция», «индукция», виды форм мышления; учится решать логические задачи табличным методом. Ребёнок учится определять истинность высказывания, осваивая логические операции и операторы сравнения. Кроме этого, данный модуль посвящён знакомству с языком программирования Python, изучению алгоритмов, способу представления алгоритма в формате «блок-схем», изучению линейной, циклической, условной структуры алгоритмов, способу их построения, умения читать, составлять и записывать алгоритмы для исполнителя на языке Python.</p>
<p>Формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.</p>	<p>5-6 класс В модуле «Редактор презентаций» ученик осваивает работу с редактором презентаций PowerPoint, в рамках которой он учится отбирать необходимые данные в соответствии с целью и задачей презентации, структурировать свою презентацию, выделять главную мысль презентации, подбирать смысловые заголовки, при помощи редактора презентации выбирать наиболее подходящие способы визуализации данных в виде таблиц, схем, списков, изображений. 7 класс Модуль «Информация и информационные процессы» охватывает получение навыков работы с облачными хранилищами информации и офисными сервисами. В рамках данных уроков ребёнок учится применять компьютерную графику, редактировать графические объекты Google Документов, выбирать наиболее подходящий метод визуализации данных согласно поставленной цели презентации внутри Google Презентаций. Ребёнок учится структурировать и формализовать информацию для своей презентации в рамках Elevator Pitch.</p>
<p>Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.</p>	<p>5-6 класс В рамках модуля «Введение в информатику. Устройство компьютера» ученик обучается безопасной и целесообразной работе с компьютером и с программами ОС Windows. Ученик знакомится с компьютерной сетью и Интернетом, осваивает безопасные навыки работы с ними. 7 класс В модуле «Информация и информационные процессы» ученик изучает работу с компьютерными программами ОС Windows, обучается правилам безопасной и этичной работы с электронной почтой и облачными сервисами, а также Интернетом в целом.</p>

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

5-6 классы

- формирование представления о компьютере как об универсальном устройстве обработки информации;
- формирование навыков работы с файловой системой персонального компьютера (создание, копирование, перемещение, переименование, удаление);
- формирование и развитие навыка составления и анализа блок-схем линейных и циклических алгоритмов;
- формирование и развитие навыка создания интерактивов при помощи визуальной среды программирования Scratch;
- развитие навыка создания мультимедийных объектов, текстовых документов и презентаций;
- формирование навыка поиска, формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование и развитие навыка визуализации данных в виде графических изображений, таблиц и диаграмм

7-8 классы

- формирование представления о компьютере как об универсальном устройстве обработки информации;
- формирование и развитие навыков работы с файловой системой персонального компьютера;
- развитие навыков обработки графической и текстовой информации;
- развитие навыка создания текстовых документов и презентаций;
- формирование и развитие навыка составления и анализа блок-схем, линейных, условных и циклических алгоритмов;
- формирование и развитие навыка быстрой печати на клавиатуре;
- развитие навыка работы с облачными хранилищами информации и офисными сервисами;
- формирование знания синтаксиса языка Python;
- формирование и развитие навыка написания программ на языке Python.

2. Вести в действие основные образовательные программы начального общего, основного общего с вышеуказанными дополнениями с 01.09.2021 года.

3. Контроль за исполнением данного приказа возложить на заместителей директора Лазареву Ж. Н. И Баишеву Н. А.