

## **Методичні рекомендації з викладання інформатики у початковій школі**

Представлені рекомендації мають загальний та попередній характер та будуть уточнені після отримання відповідного листа від Міністерства освіти і науки України.

Інформатична освітня галузь в початковій школі це формування інформаційно-комунікаційної компетентності здобувачів початкової освіти, здатності до розв'язання проблем з використанням цифрових пристроїв, інформаційно-комунікаційних технологій та критичного мислення для розвитку, творчого самовираження, навичок безпечної та етичної діяльності в інформаційному суспільстві.

У 2021/2022 навчальному році вивчення інформатики у закладах загальної середньої освіти здійснюватиметься за навчальними програмами, які будуть розміщені на офіційному веб-сайті Міністерства освіти і науки України <https://mon.gov.ua/ua> та з використанням методичних рекомендацій, підготовлених МОН України спільно з НАПН України, ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти».

Оновлені навчальні програми для початкової школи затверджені наказом Міністерства освіти і науки України «Про затвердження змін до навчальних програм для 1-4-х класів загальноосвітніх навчальних закладів» від 05.08.2016 № 948. Підручник. Інформатика /Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд. – К.: Вид. дім «Освіта», 2016. – 176 с.

Курс «Інформатика» 2-4 класи розрахований на 105 годин: по 35 годин у кожному класі з розрахунку 1 година на тиждень за рахунок інваріантної складової навчального плану.

У 2021-2022 навчальному році у 3-му класі експериментальних закладів освіти НУШ (наказ Міністерства освіти і науки від 13.07.2017 року № 1028 «Про проведення всеукраїнського експерименту на базі загальноосвітніх навчальних закладів») освітній процес здійснюватиметься в рамках дослідно-експериментальної роботи Всеукраїнського рівня з теми «Розроблення і впровадження навчально-методичного забезпечення початкової освіти в умовах реалізації нового Державного стандарту початкової загальної освіти».

Інформатична освітня галузь вивчається як окремий навчальний предмет 1 годину на тиждень, при цьому у викладанні інформатики передбачено дотримання теми, що вивчається протягом місяця. Поділ класів на групи при проведенні занять з інформатики здійснюється відповідно до наказу МОН від 20.02.2002 № 128.

Оцінювання навчальних досягнень учнів у 3 класі здійснюється вербально та не передбачає виставлення балів, словесних суджень (характеристик) та інших позначок у Класному журналі.

Для більш плідної роботи при викладанні інформатики в початковій школі можна скористатися такими онлайн-платформами:

- запис методичних рекомендацій до оновлених програм на сторінках проекту (спільний проект Міністерства освіти та EdEra) <https://nus.org.ua/teacher/informatyka-vstupne-slovo/>
- скрінкасти, програми, навчальні матеріали у відео [https://www.ed-era.com/img/books/mon\\_recommend/inform.pdf](https://www.ed-era.com/img/books/mon_recommend/inform.pdf)
- матеріали проекту «Школа в цифровому світі» розташовані на сайт <https://itschool.odessaedu.net/>
- додаткові матеріали розташовані на сайті академії <https://ooiuv.odessaedu.net/>

Для прикладу для очно-дистанційного навчання можна використовувати платформи та сервіси:

**1. Мальовані презентації зі «Sparkol»** <https://www.videoscribe.co/en>

Програма дає можливість створення презентацій за принципом сторітелінгу. Такий формат ідеальний для науково-популярних відео, коли необхідно пояснити складні поняття за допомогою малюнків, які допомагають спростити інформацію та покращити її запам'ятовування.

**2. 3D-анімація з «Toondoo» (Toontastic 3D)** <https://toontastic.withgoogle.com/>

Сервіс частково нагадує попередній, утім, дозволяє створювати не лише малюнки, але справжні анімовані мультфільми з об'ємними персонажами. Процес створення мультфільму аналогічний до «Sparkol». Ви обираєте локації, у яких будуть діяти герої – школа, космос, парк, лабораторія та додаєте людей, тварин, предмети тощо.

**3. Доповнена реальність у освіті – «Octagon studio»** <https://octagon.studio/>

Мабуть, багато хто з учителів знайомий із поняттям «доповненої реальності». Це предмети чи істоти, що з'являються навколо вас, коли на кімнату чи предмет у ній навести смартфон. За аналогічним принципом працюють фільтри у соцмережах, що додають вам собачі вуха, створюють вогняне дихання та дозволяють приміряти уявний капелюшок. Щось подібне робить і «Octagon studio».

**4. ED-ERA.** Проект, який створює онлайн-курси та освітній контент широкого спектра з використанням ІТ <https://www.ed-era.com/>.

**5. МІЙ КЛАС.** Електронна освітня платформа, яка пропонує широкий спектр матеріалів для здійснення дистанційного навчання – завдання, теорію та тести зі шкільних предметів <https://miyklas.com.ua/>

**6. GOOGLE CLASSROOM.** Безкоштовний веб-сервіс створений Google для закладів освіти з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань безпаперовим шляхом <https://classroom.google.com/u/0/h>.

**7. PADLET.** Це мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації. Це віртуальна стіна, на яку можна прикріплювати фото, файли, посилання на інтернет-сторінки та замітки. Учитель надає доступ до стіни школярам і вводить їх електронні адреси, відкриваючи можливість писати або модерувати дошку <https://padlet.com/>

**8. LEARNINGAPPS.** Конструктор інтерактивних завдань, що дозволяє зручно й легко створювати електронні інтерактивні вправи, що сприяє активності, самостійності, ефективності, зв'язку теорії з практикою, поєднання колективних та індивідуальних форм навчальної роботи тощо <https://learningapps.org/>;

**9. GOOGLE SITES.** Популярний сервіс для створення сайтів. На сайті можна розміщувати як текстові документи, презентації, відео, фото, форми для опитування, так і посилання на них. Інформацію можна систематизувати за класами у вигляді сторінок сайту <https://sites.google.com/new>

**10. GOOGLE FORMS.** Сервіс хмарних технологій для формування системи тестів контролю навчальної діяльності учнів. Застосування форм надає нові можливості створення динамічних і актуальних додатків на основі інформаційно-цифрових технологій для застосування в дистанційному навчанні <https://docs.google.com/forms/u/0/>

**11. Zoom** на безкоштовній основі пропонує організувати вебіари, записом до 40 хвилин та які можуть дивитись до 100 користувачів. Ви, як учасник, можете не реєструватись, а просто долучитись до відеокімнати організатора конференції, а також спілкуватись в чаті, ставити питання та додавати посилання, файли та ін. Також цей ресурс дозволяє паралельно транслювати вебіари у Facebook і Youtube та робить автоматичну транскрипцію, яку можна завантажити собі додатково <https://zoom.us/>

**12. Microsoft Teams.** Додаток Microsoft Teams можна завантажити на свій комп'ютер або мобільний пристрій, або ж використовувати як веб-додаток. Більше можливостей надається у поєднанні з іншими сервісами Microsoft, особливо корпоративної пошти Office 365. Цей ресурс є безкоштовним. Тут є можливість проводити онлайн аудіо, відео, веб-конференції, а також транслювати і записувати масштабні наради, вебіари для великої аудиторії (10 000 учасників) <https://www.microsoft.com/uk-UA/microsoft-365/microsoft-teams/online-meetings>.

**13. Wedex.** Безкоштовна версія цієї платформи дійсна протягом місяця і дає змогу робити записи відео вебінарів до 40 хвилин, які можуть подивитись до 100 учасників кожної зустрічі, зберігання можливе на хмарному сховищі до 1 Гб <https://www.webex.com/>

14. **Google Hangouts.** За допомогою Google Hangouts можна проводити відеоконференції та транслювати вебінари для широкої аудиторії, з можливістю паралельного ефіру в Youtube. Потім ці відео можна зберегти та розмістити на каналі Youtube. Учасниками можуть стати люди з вашого списку контактів за номером телефону або адресою електронної пошти, або ж ви можете запросити людей, надіславши їм посилання на вебкімнату. Під час вебінару є опція взаємодії з учасниками: демонстрації програм, документів, презентацій та відео, можна також спілкуватись у чаті <https://hangouts.google.com/unsupported>