

Аннотация к рабочей программе по информатике

Программа по информатике разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования и программы формирования универсальных учебных действий (УУД), примерной программы по информатике и авторской программы - Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы /Н.В. Матвеева, М.С.Цветкова.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012г., Основной образовательной программы начального общего образования МБ ОУ Мадаевской ОШ. Обучение ведется по учебнику «Информатика»(1,2 часть) во 2 классе, в 3 классе, в 4 классе, авторы Н.В. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова, Н. А. Нурова. Используются рабочие тетради: «Информатика»(1,2 часть) во 2 классе, в 3 классе, в 4 классе, авторы Н.В. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова, Н. А. Нурова.

Важнейшая цель начального образования - создание прочного фундамента для последующего образования, развитие умений самостоятельно управлять своей учебной деятельностью. Это предполагает не только освоение опорных знаний и умений, но и развитие способности к сотрудничеству и рефлексии.

Обучение информатике в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Важной проблемой реализации непрерывного курса информатики является преемственность его преподавания на разных образовательных уровнях.

Планируемые результаты обучения

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие компетенции, отраженные в содержании курса:

-наблюдать за объектами окружающего мира, обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений , опытов, работы с информацией;

-соотнести результаты наблюдения *с целью*, соотнести результаты проведения опыта *с целью*, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»

-устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;

- понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели* текста, рисунка и др.);

- выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?», объединять предметы по *общему признаку*(что лишнее, такие же как...,такой же как...), различать *целое и часть* .Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших *измерений* разными способами. В процессе познания свойств изучаемых

объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых *предметных, знаковых и графических моделей*;

- решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;

- самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и- или...», «если...то...», «не только, но и ...» и давать элементарное обоснование высказанного *суждения*;

- овладевать первоначальными умениями *передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера*; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений - поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочения* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);

- получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания, это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?»;

- получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это, *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправлении*»;

- приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

На изучение данного предмета во 2-4 классах отводится 102 часа (34 учебные недели, по 1 часу в неделю).