

АННОТАЦИЯ
к рабочей программе по предмету «Информатика в играх и задачах» для 1-4 классов

1.	Нормативно-правовая база	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями); Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (Приказ Минобрнауки РФ от 06.10. 2009г. №373) с изменениями и дополнениями (Приказ Минобрнауки РФ от 26 ноября 2010 года № 1241; приказ Минобрнауки РФ от 22 сентября 2011 года № 2357; приказ Минобрнауки РФ от 18 декабря 2012 года № 1060; приказ Минобрнауки РФ от 29 декабря 2014 года № 1643; приказ Минобрнауки РФ от 18 мая 2015 года № 50, приказ Минобрнауки РФ от от 31.12.2015г. №1576); СанПиН 2.4.2.2821-10, зарегистрированные в Министерстве юстиции Российской Федерации 03.03.2011г, регистрационный №19993 (с изменениями на 24.11.2015г.) Основная образовательная программа НОО МАОУ «Лицей № 155», Положение о рабочей программе МАОУ «Лицей № 155».</p>
2	УМК	<p>Реализация программы обеспечена УМК:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика (Информатика в играх и задачах)1-4 класс. Учебник-тетрадь в 2-х частях.- М. : Баласс; Школьный дом. 2017год. • Горячев А.В. Методическое пособие для учителя. 1-4 класс.-М. :Баласс; Школьный дом. 2017год. • Горина К.И., Волкова Т.О. Поурочные разработки курса. 1-4 класс.

3	Основные цели и задачи	<p>Цель программы - дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка; - расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой; - развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач. 				
4	Количество часов на изучение дисциплины	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Всего за год</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">30</td> </tr> <tr> <td>Количество часов в неделю</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </table>	Всего за год	30	Количество часов в неделю	1
Всего за год	30					
Количество часов в неделю	1					
5	Требования к уровню подготовки учащегося	<p><u>Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса</u></p> <p><i>Личностные результаты</i></p> <p>К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:</p> <ul style="list-style-type: none"> – критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; – уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей; – осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями; – начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями. <p><i>Метапредметные результаты</i></p> <p>Регулятивные универсальные учебные действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; – поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. <p>Познавательные универсальные учебные действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая); – анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); 				

- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные результаты

1-й класс

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- находить лишний предмет в группе однородных;
- давать название группе однородных предметов;
- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, количество элементов и т. д.);
- находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова.

2-й класс

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять

		<p>истинные и ложные высказывания.</p> <p>3-й класс В результате изучения материала учащиеся <i>должны уметь</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов); – называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса; – понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии; – изображать графы; – выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию; – находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области. <p>4-й класс В результате изучения материала учащиеся <i>должны уметь</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – определять составные части предметов, а также состав этих составных частей; – описывать местонахождение предмета, перечисляя объекты, в состав которых он входит (по аналогии с почтовым адресом); – заполнять таблицу признаков для предметов из одного класса (в каждой ячейке таблицы записывается значение одного из нескольких признаков у одного из нескольких предметов); – выполнять алгоритмы с ветвлениями; с повторениями; с параметрами; обратные заданному; – изображать множества с разным взаимным расположением; – записывать выводы в виде правил «если ..., то ...»; по заданной ситуации составлять короткие цепочки правил «если ..., то ...».
--	--	--