

АННОТАЦИЯ

к рабочей программе по учебному предмету Информатика

(2-4 класс)

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) начального общего образования и образовательной программой школы.

Уровень изучения учебного материала: базовый.

Цели изучения учебного предмета «Информатика» в начальной школе:

1. Формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности;
2. Формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики.
3. Формирование первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде.
4. Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов.

Задачи изучения учебного предмета «Информатика» в начальной школе:

1. Формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
2. Формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
3. Овладение приемами и способами информационной деятельности;
4. Формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Компетенции:

- наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией;
- соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить 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, кто лишний, 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?»), нахождении 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.

Нормативно-правовое обеспечение рабочей программы по информатике:

1. Конституция Российской Федерации (ст. 43).
2. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 31.12.2014 г. с изменениями от 06.04.2015 г.).
3. Приказ Минтруда России от 18.10.2013 г. № 544 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2013 г. № 30550).
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 373 от 6 октября 2009 г. «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» в редакции приказов от 26 ноября 2010 г. №1241, от 22 сентября 2011 г. №2357.

5. Приказ Минпросвещения России от 23.12.2020 №766 «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательными организациями, утвержденный приказом Минпросвещения России от 20 мая 2020 г. №254».

6. Закон Кемеровской области от 05.07.2013 N 86-ОЗ «Об образовании» (принят Советом народных депутатов Кемеровской области 03.07.2013) <http://образование42.рф>

7. Приказ Министерства образования Кузбасса от 20.07.2021 г. №2029 «О методических рекомендациях по составлению учебных планов для 1-11(12) классов государственных и муниципальных образовательных организаций Кемеровской области – Кузбасса, реализующих образовательные программы начального общего, основного общего и среднего общего образования, в рамках реализации федеральных государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего общего образования на 2021-2022 учебный год».

Учебный предмет Информатика (предметная область «математика и информатика») является обязательным для изучения. Учебный материал изучается в 2-4 классе из расчета 35 часов в год.

Распределение учебного материала производится следующим образом:

2 КЛАСС - 35 часов

№ п/п	Содержание	Кол-во часов
1	Информационная картина мира	10
2	Компьютер — универсальная машина для обработки информации	10
3	Алгоритмы и исполнители	11
4	Объекты и их свойства	2
5	Информационная безопасность	1
	Резерв времени	1
	Итого	35

3 КЛАСС - 35 часов

№ п/п	Содержание	Кол-во часов
1	Способы организации информации	9
2	Компьютер — универсальная машина для обработки информации	3
3	Алгоритмы и исполнители	11
4	Объекты и их свойства	10
5	Этические нормы при работе с информацией	1
	Резерв времени	1
	Итого	35

4 КЛАСС - 35 часов

№ п/п	Содержание	Количество часов
1	Алгоритмы и исполнители	16
2	Обработка информации с помощью компьютера	10
3	Объекты и действия над ними.	5

	Итоговое повторение	4
	Итого	35

В процессе изучения курса используются следующие **виды контроля**:

- текущий,
- промежуточный: пересказ, тест, контрольные работы, презентация проектов;
- итоговый: презентация проектов, тесты.