

## **Аннотация**

### **к рабочей программе по курсу «Информатика в играх и задачах»**

#### **1. Полное наименование программы:**

Рабочая программа по предмету «Информатика в играх и задачах» 1 - 4 классы.

#### **2. Место учебного предмета в структуре ООП:**

Предмет «Информатика в играх и задачах» является самостоятельной дисциплиной и относится к предметной области «Информатика и ИКТ», реализуется за счет часов ДОУ.

Компьютерные технологии (как раздел информатики) имеет большое и возрастающее число междисциплинарных связей: на уровне понятийного аппарата и на уровне инструментария. Приобретаются технические навыки, устанавливаются метапредметные связи и развиваются ИКТ-компетенции.

Дисциплина «Информатика в играх и задачах» является основой для осуществления дальнейшей профессиональной деятельности.

#### **3. Нормативная основа разработки программы:**

Программа составлена на основании следующих нормативных документов:

- закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 03.02.2014);
- федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от « 6 » октября 2009 г. № 373) и изменениями, внесёнными: приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 г. №1241 « О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования Российской Федерации от 6 октября 2009г. № 373, приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 г. № 2357 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373». приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 декабря 2012 г. № 1060 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373».
- Программно-методические материалы курса Горячев А.В. "Информатика и ИКТ" (Баласс)

- Программно-методические материалы курса Рудченко Т.А., Семенов А.Л. "Информатика" (Просвещение)
- Программно-методические материалы курса Бененсон Е.П., Паутова А.Г. "Информатика" (Академкнига/Учебник)
- Учебный план ГАОУ ЦО № 548 «Царицыно» на 2014-2015 учебный год
- «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» от 29 декабря 2010 года № 189 (СанПиН 2.4.2.2821-10)

#### **4. Количество часов для реализации программы:**

В соответствии с учебным планом предмет «Информатика в играх и задачах» изучается с 1-го по 4-й класс из расчёта 1 час в неделю по подгруппам: 1 класс – 33 часа, 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа, 4 класс – 34 часа.

#### **5. Дата утверждения. Органы и должностные лица (в соответствии с Уставом организации), принимавшие участие в разработке, рассмотрении, принятии, утверждении рабочей программы.**

Рассмотрено: руководитель МО «Информатика» Афанасьева Л.С., протокол № 1 от 22 августа 2014 г.

Согласовано 22 августа 2014 г.: заместитель директора по УВР Рольнова С.Н.

Утверждено директором ГАОУ ЦО №548 "Царицыно" Рачевским Е.Л.

(Приказ №134/2 от 27 августа 2014г.)

#### **6. Цель реализации программы:**

Изучение компьютерных технологий в 1–4 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей начального образования, способствуя:

- развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

- целенаправленному формированию таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Социокультурная цель предполагает формирование: коммуникативной компетентности учащихся.

#### **7. Используемые учебники и пособия (частичное использование):**

- Учебник-тетрадь «Информатика в играх и задачах», 1-4 классы. А.В. Горячев, К.И. Горина: Москва. ООО «Баласс», 2014 г.
- Учебник - тетрадь для учащихся 4 класса. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). А.В.Горячев: Москва. ООО « Баласс», 2014 г.

- Методические рекомендации для учителя. Информатика в играх и задачах. А.В. Горячев, Т.О. Волкова: Москва. ООО «Баласс».
- Стандарты второго поколения «Информатика и ИКТ» Е.П. Бененсон А.Г. Паутова
- «Математика и информатика» А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко
- Информатика О.Н.Крылова Тесты. По новому образовательному стандарту (второго поколения)
- Набор плакатов
- Материалы единой коллекции цифровых образовательных ресурсов school.education и другие развивающие игры и задания
- Дидактический материал – раздаточный материал.

### **8. Используемые технологии:**

В процессе изучения дисциплины используются как традиционные, так и инновационные технологии проектного, игрового, ситуативно-ролевого, объяснительно-иллюстративного обучения, технология критического мышления, здоровье-сберегающие технологии и другие.

### **9. Требования к уровню подготовки обучающихся:**

#### **Выпускник начальной школы должен знать:**

- что данные — это закодированная информация;
- что тексты и изображения — это информационные объекты;
- что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;
- как описывать объекты реальной действительности, т. е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- правила работы с компьютером и технику безопасности.

#### **Выпускник начальной школы должен уметь:**

- представлять информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- кодировать информацию различными способами и декодировать ее, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами);
- осуществлять поиск, обработку, хранение, использование и передачу информации, используя Интернет;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание, сохранение);
- запускать широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты;
- иметь начальные навыки работы со следующими программами: ПервоЛого,

ЛогоМиры, Paint, TuxPaint, Word, PowerPoint.

- создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера.
  - 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;
  - определять координаты заданных объектов, находить объект по заданным координатам;
  - находить на схеме область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

#### **10. Методы и формы оценки результатов освоения программы:**

- Тестирование

Тесты проводятся как отдельные контрольные работы. Этот вид контроля вводится только со 2 класса.

Все тесты составлены в двух вариантах, одинаковых по сложности. За правильно выполненное задание теста выставляется 1 балл.

Отметки за выполнение теста:

«5» - ставится за 85 - 100% правильно выполненных заданий

«4» - ставится за 70 - 84% правильно выполненных заданий

«3» - ставится за 50 - 69% правильно выполненных заданий

«2» - ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий

Тестовые задания - динамичная форма проверки, направленная на установление уровня сформированности умения использовать свои знания в нестандартных учебных ситуациях.

- Практическая работа
- Проектная деятельность
- Проектно-исследовательская деятельность