

Рабочая программа составлена на основе следующих нормативно-правовых документов Федерального закона №273-ФЗ (от 29.12.12) с изменениями и дополнениями; Федеральных образовательных стандартов начального общего образования (или основного общего образования или среднего общего образования); Основной образовательной программы ООО МБОУ СОШ сп «Село Новый Мир»; Письмо МИНОБРНАУКИ России «О рабочих программах учебных предметов» от 28.10.2015г. № 08-1786 Приказ МИНОБРНАУКИ России № 1577 от 31.12.2015 «О внесении изменений в ФГОС НОО, утвержденный приказом МОиН РФ от 17.12.2010г. № 1897» Рабочая программа составлена на основе авторской программы по «ФГОС. Информатика» Программа для начальной школы: 2-4 классы» Н. В. Матвеева и др. , Москва, БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 год. Программа рассчитана ежегодно на 35 часа (1 ч. в неделю) Программой предусмотрено проведение: •контрольных практических работ – 4 •проверочных работ (10-15 минут) – по отдельным блокам •практические работы (10-15 минут) – на каждом уроке 2. Планируемые результаты освоения информатики. С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов. 1-я группа требований: личностные результаты. Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»: — готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию; — ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции; — социальные компетенции; — личностные качества 2-я группа требований: метапредметные результаты. Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД: — познавательных; — регулятивных; — коммуникативных; — овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.) 3-я группа требований: предметные результаты. Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время 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; — 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.