

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

ВУД «В МИРЕ ЦИФРЫ»

УЧЕБНЫЙ ПРЕДМЕТ:	В МИРЕ ЦИФРЫ
УРОВЕНЬ ОБРАЗОВАНИЯ:	НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ
КЛАССЫ:	4 КЛАСС
УЧЕБНЫЙ ГОД:	2023-2024
УРОВЕНЬ ОБУЧЕНИЯ:	БАЗОВЫЙ

№ п/п	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Нормативная основа разработки программы	<ul style="list-style-type: none"><li>•Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования</li><li>•Примерная образовательная программа начального общего образования по предмету «Информатика» составлена на основе ФГОС, планируемых результатов начального общего образования</li><li>• ООП НОО МАОУ СОШ №50</li><li>• Авторская программа Рудченко Т.А., Семёнов А.Л.</li></ul>
2	Количество часов для реализации программы	На изучение в 4 классе отводится 34 часа (1 час в неделю согласно учебному плану).
3	Цели реализации программы	воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности
4	Учебники и учебные пособия	Учебник для 4 класса Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. / Под ред. Семёнова А.Л. «Информатика», изд-во «Просвещение»
5	Используемые технологии	<ul style="list-style-type: none"><li>– технология проблемно-диалогового обучения;</li><li>– технология деятельностного метода Л.Г. Петерсон;</li><li>– информационно-коммуникационные технологии;</li><li>– технология проектной деятельности;</li><li>– здоровьесберегающие технологии;</li><li>– игровые технологии</li></ul>
6	Планируемые результаты обучения	<p>В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования:</p> <p><b>Личностные:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;</li><li>2) развитие мотивов учебной деятельности;</li><li>3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;</li><li>4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и</li></ol>

сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

**Метапредметные:**

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио, (видео) и графическим сопровождением;

6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

**Предметные:**

		<p>1) владение базовым понятийным аппаратом:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- цепочка (конечная последовательность);</li> <li>- мешок (неупорядоченная совокупность);</li> <li>- одномерная и двумерная таблицы;</li> <li>- круговая и столбчатая диаграммы;</li> <li>- утверждения, логические значения утверждений;</li> <li>- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;</li> <li>- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;</li> <li>- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;</li> </ul> <p>2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;</li> <li>- проведение полного перебора объектов;</li> <li>- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не;</li> <li>- использование имён для указания нужных объектов;</li> <li>- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;</li> <li>- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;</li> <li>- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;</li> <li>- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;</li> <li>- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;</li> <li>- построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»; х построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;</li> <li>- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;</li> <li>- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;</li> </ul>
7	Система оценки	4 класс – традиционная пятибалльная система.
8	Формы текущего контроля	<p><b>Письменные формы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- контрольные работы;</li> </ul> <p><b>Устные формы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- защита проекта;</li> </ul>

		<p>- устный ответ на один или систему вопросов;</p> <p><b>Формы, основанные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- на встроенном педагогическом наблюдении;</li><li>- на экспертной оценке;</li><li>- учете текущих образовательных результатов;</li></ul>
--	--	--