

Аннотация к рабочей программе по курсу Информатика в играх и задачах

№ п/п		Содержание										
1.	Нормативная база	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>ФГОС НОО,</i></li> <li>• <i>ООП НОО МБОУ гимназии № 10ЛИК г. Невинномысска</i></li> </ul>										
2.	Уровень образования	<i>начальное общее образование; основное общее образование; среднее общее образование</i>										
3.	Классы	1										
4.	Место курса в учебном плане МБОУ гимназии № 10ЛИК г. Невинномысска	<p>Кружок «ИКТ – в играх и задачах» проводится 1 раз в неделю у учащихся 1 класса. Всего 33 часа.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>1 четверть</th> <th>2 четверть</th> <th>3 четверть</th> <th>4 четверть</th> <th>Всего:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>8</td> <td>33</td> </tr> </tbody> </table>	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	Всего:	8	8	9	8	33
1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	Всего:								
8	8	9	8	33								
5.	УМК, материально-техническая база	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика (Информатика в играх и задачах) 1 класс. Учебник-тетрадь в 2-х частях.-М. : Баласс; Школьный дом. 2012год.</li> <li>• Горячев А.В. Методическое пособие для учителя. 1-4 класс.-М. :Баласс; Школьный дом. 2012год.</li> <li>• Горина К.И., Волкова Т.О. Поурочные разработки курса. 1-4 класс.</li> </ul> <p>1. Интернет-лекторий «ИКТ в начальной школе» <a href="http://metodist.lbz.ru/lections/8/">http://metodist.lbz.ru/lections/8/</a></p> <p>2. Интернет портал PROШколу.ru <a href="http://www.proshkolu.ru/">http://www.proshkolu.ru/</a></p> <p>3.Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.</p>										
6.	Цели, задачи курса	<p><b>Цель программы</b> - 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, формирование навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в информатике:</p> <p>Выполнение данной цели, реализуются через следующие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применение формальной логики при решении задач:</li> </ul>										

		<p>построение выводов путем применения к известным утверждениям логических операций («если – то», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то...»);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;</li><li>• системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;</li><li>• объектно-ориентированный подход: самое важное – объекты, а не действия, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет .</li></ul>
--	--	--