# **Аннотация к рабочим программам**

# **по учебному предмету «Информатика», 2-4 классы**

# **(базовый уровень)**

разработана в соответствии с основными положениями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, с Концепцией духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемыми результатами начального общего образования, требованиями Примерной основной образовательной программы ОУ и примерной программы для общеобразовательных учреждений авторов Н. В. МатвеевойЕ. И. Челак, Н. К. Конопатовой Л. П. Панкратовой, Н. А. Нуровой. Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, «Информатика» для 2-4 классов начальной школы

**Цели обучения информатике:**

1. формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
2. знакомство с базовой системой понятий информатики;
3. развитие умения строить простейшие информационные модели ***передачи и обмена информацией*** и использовать их при решении учебных и практических задач
4. получение предметных знаний, умений и навыков, таких как: умение создавать с помощью компьютера простейшие тексты, умение использовать компьютер при тестировании;
5. обеспечение подготовки младших школьников к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования;
6. воспитание способностей школьника к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека, наряду с формированием общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией.

**Место учебного предмета в учебном плане**

В соответствии с учебным планом общеобразовательного учреждения учебный предмет «Информатика» во 2 – 4 классах изучается в объеме 1 часа в неделю (всего 34 часа в год).

**Содержание курса информатики в начальной школе (2—4 классы)**

2 класс. Виды информации, человек и компьютер. Кодирование информации. Информация и данные. Документ и способы его создания. Алгоритмика.

3 класс. Информация, человек и компьютер. Действия с информацией. Мир объектов. Компьютер, системы и сети. Алгоритмика.

4 класс. Повторение. Суждение, умозаключение, понятие. Мир моделей. Управление. Алгоритмика