Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 1»

Приложение 1 к основной образовательной программе

начального общего образования

**Аннотация к учебному курсу**

 **«Информатика. Логика. Математика » (2 класс)**

Рабочая программа по учебного курса «Информатика. Логика. Математика» на уровень начального общего образования является частью Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ СОШ№1 и состоит из следующих разделов:

1. планируемые результаты освоения учебного предмета;
2. содержание учебного предмета;
3. тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение

каждой темы.

**I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

В результате изучения данного курса учащиеся получат возможность формирования следующих УУД:

**Личностные результаты:**

* учиться объяснять свое несогласия и пытаться договориться;
* учиться выражать свои мысли, аргументировать;
* овладевать креативными навыками, действуя в нестандартной ситуации.
* овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
* развитие мотивов учебной деятельности;
* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

**Метапредметные результаты:**

*Регулятивные УДД:*

* учиться отличать факты от домыслов;
* овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.
* формировать умение оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей.

***Познавательные УДД:***

овладевать логическими операциями сравнения, анализа, отнесения к известным*класс*

* учиться выражать свои мысли;
* учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
* овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи.
* понятиям;
* перерабатывать полученную информацию: группировать числа, числовые выражения, геометрические фигуры;
* находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных рисунков, схем).

*Коммуникативные УДД:*

* учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя);
* развивать доброжелательность и отзывчивость;
* развивать способность вступать в общение с целью быть понятым.

**Предметными результатами** являются формирование следующих умений:

применять правила сравнения;

* задавать вопросы;
* находить закономерность в числах, фигурах и словах;
* строить причинно-следственные цепочки;
* упорядочивать понятия по родовидовым отношениям;
* находить ошибки в построении определений;
* делать умозаключения.
* ли …, то».

**Предметные результаты:**

1. ***учащийся научится:***
	* знакомство с цепочкой (конечной последовательностью) элементов и ее свойствами, освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;
	* знакомство с числом, в том числе, с количественным представлением о числе и записью числа в виде цепочки цифр;
	* знакомство со сложением, вычитанием, умножением, делением;
	* знакомство с выражением, равенством, уравнением;
	* знакомство с базовыми геометрическими понятиями (точка, прямая, отрезок, многоугольник и проч.);
	* знакомство с основными математическими величинами (длина, масса, вместимость, стоимость, площадь и проч.);
	* знакомство с мешком (неупорядоченной совокупностью) элементов и его свойствами, освоение понятий, относящихся к элементам мешка;
	* знакомство с одномерной и двумерной таблицей;
	* формирование представления о круговой и столбчатой диаграммах;
	* знакомство с утверждениями, освоение логических значений утверждений;
	* знакомство с исполнителем, освоение его системы команд и ограничений, знакомство с конструкцией повторения;
	* знакомство с деревом, освоение понятий связанных со структурой дерева;
	* знакомство с игрой с полной информацией для двух игроков, освоение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
2. **учащийся получит возможность научиться,** их применением к решению предметных, прикладных и практических задач, предполагающее умение:
* выполнение устно и письменно арифметических действий с числами и числовыми выражениями, в том числе использовать при вычислениях оценку, прикидку, приближенные данные;
* выполнение действий с именованными числами (величинами), переход от одних единиц к другим;
* переход от текста задачи к наглядной телесной или графической модели;
* переход от модели или текста задачи к ее символической модели;
* построение на клетчатой бумаге основных плоских фигур: точки, прямой, отрезка, многоугольников, ломаных;
* выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
* проведение полного перебора объектов;
* 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;
* использование имён для указания нужных объектов;
* использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
* сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
* выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
* достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе, включающих конструкцию повторения;
* использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
* построение выигрышной стратегии на примере игры камешки;
* построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
* построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
* использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;