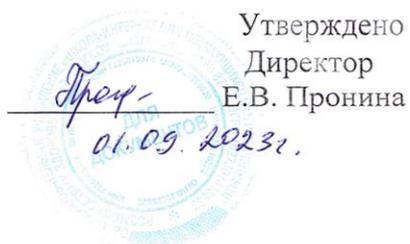


Областное государственное казённое общеобразовательное учреждение
«Школа-интернат для обучающихся
с ограниченными возможностями здоровья №87»

Согласовано
Заместитель директора по УВР
Воробьева С.П. Воробьева

Утверждено
Директор
Е.В. Пронина
Пронина
01.09.2023г.



**Рабочая программа
по курсу «Компьютерная азбука» для
обучающихся 2 «А» класса**

Учитель-разработчик
Мударисова Р.Ш.

Рассмотрено и утверждено на заседании МО
учителей начальных классов и ФРС И ПСУР
Протокол №1 от 19.08.2023г.
Председатель МО Хабирова Хабирова И.В

Ульяновск

2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе Федеральной адаптированной образовательной программы начального общего образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ФАОП НОО) от 24.11.2022 г №1023. ,

с использованием следующей нормативно-правовой базы:
СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания", утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. N 2 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 29 января 2021 г., регистрационный N 62296), действующими до 1 марта 2027 г.

Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 18 декабря 2020 г., регистрационный N 61573), действующими до 1 января 2027 г.

Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации. Особенно, это касается глухих детей, ведь умелое пользование компьютером является для них дополнительным средством для коммуникации. В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном и воспитательном процессе. В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ компьютер может выступать в роли оппонента по игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором.

Цель программы: обучение детей компьютерной грамотности, создание условий для развития личности ребенка, развитие мотивации личности к познанию и творчеству при помощи проектной деятельности, построенной на основе компьютерной среды Лого и графического редактора Paint.

Основные задачи :

- *формирование общеучебных умений:* логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов.
- *формирование умения* выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов;

- *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого;
- *формирование понятий*, заложенных в данной программе
- *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Общая характеристика учебного предмета

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данная рабочая программа является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать и правильно распоряжаться.

Место предмета в учебном плане.

Согласно учебному плану на изучение компьютерной азбуки в объёме обязательно 1ч в неделю.(33 часа за год)

Характеристика программы

Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 2 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста.

Занятия проводятся 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Планируемые результаты обучения во 2 классе

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса

«Компьютерная Азбука»

- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях; **Метапредметные**
- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных

Познавательные

- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника.

Содержание программы

1 триместр

Введение (10 часов)

Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с компьютером. История создания компьютера. Возможности компьютера . Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней.
Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.

Наш помощник - клавиатура.
 Знакомимся с операционной системой.

2 триместр

Учимся рисовать (8 часов)

Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов

Графический редактор Paint.
 Разработка и редактирование изображения.
 Графический редактор Paint.
 Копирование, печать рисунков.

3 триместр

Создаем текст (5 часов)

Знакомство с программой WORD
 Шрифты. Цвет шрифта. Размер.
 Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.
 Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.

Создаем презентацию (10 часов)

Знакомство с программой Power Point.
 Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.
 Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.
 Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации. Гиперссылки.
 Создание презентации на заданную тему.
 Показ презентации. Защита созданной презентации.

Тематическое планирование.

№ раздела, темы	Наименование разделов и тем.	Кол-во часов.	Виды учебной деятельности обучающихся.
1 триместр	Введение (10 часов)	10	
1	Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с компьютером. История создания компьютера. Возможности компьютера . Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней. Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь. Наш помощник - клавиатура. Знакомимся с операционной системой.		Беседа Выявление ошибок Ответы на вопросы Самопроверка
2	Учимся рисовать	8	

2 триместр	<p style="text-align: center;">(8 часов)</p> <p>Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.</p>		<p>Беседа Разгадывание ребусов, кроссвордов Ответы на вопросы Самостоятельная работа Тестирование Взаимопроверка Самопроверка Работа с моделями</p>
3 триместр	<p>Знакомство с программой WORD Шрифты. Цвет шрифта. Размер. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.</p>	10	<p>Беседа Ответы на вопросы Самостоятельная работа Тестирование Взаимопроверка Самопроверка Практическая работа</p>
4	<p style="text-align: center;">Создаем презентацию (10 часов)</p> <p>Знакомство с программой Power Point. Создание и дизайн слайда. Панель инструментов. Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций. Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации. Гиперссылки. Создание презентации на заданную тему. Показ презентации. Защита созданной презентации</p>	10	

Список литературы

1. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 2 класса. – М.: Баласс, 2014. – 80 с.

3. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
4. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
5. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
6. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
7. Ярмахов Б. Б. «1 ученик: 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.