

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



**Рабочая программа
по курсу «Компьютерная азбука» для
обучающихся 1 «А» класса**

Учитель-разработчик
Мударисова Р.Ш

Рассмотрено и утверждено на заседании МО
учителей начальных классов и ФРС И ПСУР
Протокол №1 от 29.08.2023г.
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 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

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.(33часа за год) .

Планируемые результаты обучения в 1 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

Раздел 1. Вводные занятия (2 ч)

Знакомство с компьютерным классом. Знакомство с содержанием курса программы. Назначение компьютера. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Инструктаж и правила по технике безопасности (Показ презентации с помощью мультимедийного проектора). Закрепление правил по технике безопасности (фронтальной опрос).

Раздел 2. Компьютерная азбука (18 ч)

Знакомство с компьютером. Наш компьютер - верный друг. Сказка «Компьютерная школа». Компьютер и его основные устройства: системный блок, монитор, мышь. Основные устройства ввода и вывода. Программа «Раскраска».

Пиктограммы. Клавиатура. Назначение клавиатуры. Работа на клавиатуре. "Турнир скоропечатников". Проект "Я - журналист". Тренировка создания докладов, а так же статей на школьные и другие темы.

Защита своего проекта. Культурно-образовательное событие «Наши первые шаги в Компьютерную азбуку»

Раздел 3. Знакомство с программой Paint (10 ч)

Рабочее поле. Инструменты, меню. Инструменты рисования: линия, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, стрелки, звёзды, карандаш.

Палитра. Заливка. Рисование с использованием кистей разных типов. Работа с текстом. Проект «Я рисую в программе Paint». Защита проектов.

Раздел 4. Знакомство с программой ПервоЛого (2 ч)

ПервоЛого. Рабочее поле. Инструменты, меню. Практика. «Освоение последовательности запуска и завершения работы в среде ПервоЛого 3.0» Раздел 5. Графический редактор ПервоЛого (10 ч)

Инструменты рисования: линия, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, стрелки, звёзды, карандаш. Палитра. Заливка. Библиотека фонов. Библиотека картинок. Проект «Космическая фантазия». Защита проектов.

Раздел 6. Работа с черепашкой (10 ч)

Правила создания черепашки. Формы черепашки. Правила создания и редактирования форм. Создание черепашки. Изменение форм черепашки. Проект «Моя Черепашка». Защита проектов.

Раздел 7. Команды управления черепашкой (10 ч)

Команды: «Увеличься», «Уменьшись», «Иди», «Повернись», «Домой», «Замри - Отомри». Создание группового проекта «В зоопарке».

Раздел 8. Текстовый редактор Word (13 ч)

Текстовый редактор Word. Операции с папками и файлами. Шрифт, размер, цвет, выравнивание. Форматирование и редактирование текста. Копирование текста. Как бороться с ошибками? Рисуем в Word.

Практические работы. Набор и форматирование текста «Мой режим дня». Копирование и форматирование скопированного фрагмента текста. Творческая работа «Подарочный календарь». Проверочное практическое задание «Работа с текстом»

Копировальная техника. Знакомство со сканером. Сканирование изображения. Сканирование текста. Знакомство с принтером, распечатывание текста.

Итоговое занятие - конкурс «Знатоки Компьютерной Азбуки».

Тематическое планирование.

№ раздела,	Наименование разделов и тем.	Кол-во	Виды учебной деятельности
------------	------------------------------	--------	---------------------------

темы		часов.	обучающихся.
1 триместр 1	Вводные занятия (2 ч) Знакомство с компьютерным классом. Знакомство с содержанием курса программы. Назначение компьютера. Решение ребусов, касающихся информатики. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Инструктаж и правила по технике безопасности (Показ презентации с помощью мультимедийного проектора). Закрепление правил по технике безопасности (фронтальной опрос).	2	Беседа Выявление ошибок Ответы на вопросы Самопроверка
2 триместр 2	Компьютерная азбука (18 ч) Знакомство с компьютером. Наш компьютер - верный друг. Компьютер и его основные устройства: системный блок, монитор, мышь. Основные устройства ввода и вывода. Программа «Раскраска». Пиктограммы. Клавиатура. Назначение клавиатуры. Работа на клавиатуре. "Турнир скоропечатников". Практическая работа	18 8 10	Беседа Разгадывание ребусов, кроссвордов Ответы на вопросы Самостоятельная работа Тестирование Взаимопроверка Самопроверка Работа с моделями
3 триместр 3	Знакомство с программой Paint (10 ч) Рабочее поле. Инструменты, меню. Инструменты рисования: линия, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, стрелки, звёзды, карандаш. Палитра. Заливка. Рисование с использованием кистей разных типов. Работа с текстом.	10	Беседа Ответы на вопросы Самостоятельная работа Тестирование Взаимопроверка Самопроверка Практическая работа
4	Практическая работа «Я рисую в программе Paint». Итоговое занятие - конкурс «Знатоки Компьютерной Азбуки».	3	

--	--	--	--

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.