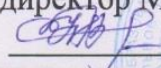
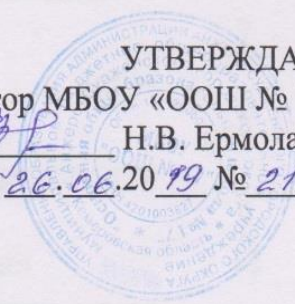


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Анжеро-Судженского городского округа  
«Основная общеобразовательная школа № 17»

УТВЕРЖДАЮ:  
директор МБОУ «ООШ № 17»  
 Н.В. Ермолаева  
приказ от 26.06.2019 № 214



**Рабочая программы курса**  
**«Увлекательный мир информатики»**  
**2 - 4 классы**  
(для обучающихся с ЗПР. Вариант 7.2.)

Составитель:  
Дмитриева Олеся Витальевна,  
учитель начальных классов

Анжеро-Судженск, 2019

**Содержание**

1.	Пояснительная записка	3
2.	Общая характеристика курса «Увлекательный мир информатики»	5
3.	Описание места курса «Увлекательный мир информатики» в учебном плане	7
4.	Описание ценностных ориентиров содержания курса «Увлекательный мир информатики»	8
5.	Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса «Увлекательный мир информатики»	9
6.	Содержание курса «Увлекательный мир информатики»	12
7.	Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся	14
8.	Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса	16

## 1. Пояснительная записка

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютере, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи обуславливается тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей школьников, а с другой стороны – давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной и интересной форме.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Целью изучения информатики в начальных классах обучающихся с ограниченными возможностями здоровья является формирование первоначальных представлений об информации и ее свойствах, а также навыков работы с информацией, как с применением компьютеров, так и без них.

Курс «Увлекательный мир информатики» является пропедевтическим. Его изучение имеет практическую значимость и жизненную необходимость и способствует овладению обучающимися с ОВЗ (с ЗПР. Вариант 7.2) практическими умениями применения компьютера и средств ИКТ в повседневной жизни в различных бытовых, социальных и профессиональных ситуациях.

Рабочая программа курса «Увлекательный мир информатики» разработана на основе требований к результатам освоения адаптированной основной общеобразовательной программы начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (с задержкой психического развития. Вариант 7.2.), муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Анжеро-Судженского городского округа «Основная общеобразовательная школа № 17», программы формирования универсальных учебных действий.

Рабочая программа предназначена для обучающихся с задержкой психического развития (далее – с ЗПР. Вариант 7.2.) с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию.

Рабочая программа обеспечивает достижение планируемых результатов освоения АООП НОО обучающихся с ОВЗ (с ЗПР. Вариант 7.2.) МБОУ «ООШ № 17».

Рабочая программа курса «Увлекательный мир информатики» сохраняет основное содержание образования, но учитывает индивидуальные особенности обучающихся с ЗПР и предусматривает коррекционную направленность обучения.

Рабочая программа курса «Увлекательный мир информатики» составлена на уровень начального общего образования для 2, 3, 4 классов.

Программа курса нацелена на достижение результатов планируемых образовательных результатов трёх групп: личностных, метапредметных и предметных. При этом в силу специфики курса «Увлекательный мир информатики» особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией.

**Цель** изучения курса «Увлекательный мир информатики» является:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).

**Задачи** изучения курса:

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;

- теоретическая и практическая бескомпьютерная подготовка, предусматривающая формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, о нравственных и этических нормах работы с информацией;

- формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка обучающихся к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

## 2. Общая характеристика курса «Увлекательный мир информатики»

Программа курса «Увлекательный мир информатики» рассчитана на обучающихся с ОВЗ (с ЗПР. Вариант 7.2.) 2-4 классов. В этом возрасте у детей выражен большой интерес к работе на компьютере, они обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. При восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программа разработана с учетом особенностей первой ступени-общего образования, а также возрастных и психологических особенностей обучающихся с ЗПР.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся с ОВЗ (с ЗПР. Вариант 7.2.), а преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди».

Работа с такими детьми происходит дифференцированно с применением следующих методических приемов:

- поэтапное разъяснение выполнения заданий;
- обеспечение техническими средствами обучения;
- близость к обучающимся с ОВЗ во время объяснения задания;
- перемена видов деятельности и подготовка обучающихся с ОВЗ к перемене видов деятельности;
- предоставление дополнительного времени для завершения задания;
- упрощенные задания в классе и дома;
- использование карточек с упражнениями, которые требуют минимального заполнения.

Содержание программы целенаправленно учит обучающихся с ЗПР. работать с информацией, в том числе с помощью компьютера. Для этого необходимо уже в начальной школе сформировать первичные представления об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами), дать школьникам необходимые знания об их свойствах и научить осуществлять с информационными объектами необходимые действия с помощью компьютера. Это необходимо - для того, чтобы научить обучающихся с ЗПР применять, современные информационные технологии для решения учебных и практических задач до того, как они придут в старшие классы, чтобы эти умения служили уже инструментом в учебной деятельности.

Начиная обучение информатике со второго класса, следует научить обучающихся с ЗПР видеть окружающую действительность с точки зрения

информационного подхода, постепенно вводить в их мьппление и речь термины информатики (источник/приемник информации, канал связи и пр.) наряду с обучением работать на компьютере.

Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любознательную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Для того, чтобы программа данного курса отвечала возрастным особенностям обучающихся с ЗПР, была интересна и насыщена используются следующие **формы организации деятельности:**

- беседы;
- встречи с интересными людьми;
- просмотр и обсуждение видеоматериала;
- игры;
- викторины;
- творческие проекты, презентации;
- организация и проведение фестивалей, конкурсов и т.п.

Во время занятия обязательными являются физкультминутки, гимнастика для глаз.

Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся с ЗПР выполняют упражнения для глаз и кистей.

**Формы контроля:** участие детей в индивидуальных и групповых проектах (мультфильмы, рисунки, открытки и т.д.)

### **3. Описание места курса «Увлекательный мир информатики» в учебном плане**

Курс «Увлекательный мир информатики» входит в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного плана.

В соответствии с учебным планом МБОУ «ООШ № 17». Курс «Увлекательный мир информатики» изучается со 2 по 4 класс по 1 часу в неделю по 34 часа в год.

Общий объем учебного времени составляет 102 часа.

#### 4. Описание ценностных ориентиров содержания курса «Увлекательный мир информатики»

Ценностные ориентиры учебного предмета соответствуют основным требованиям ФГОС НОО обучающихся с ОВЗ и АООП НОО:

*патриотизм* (любовь к России, к своему народу, к своей малой родине; служение Отечеству);

*гражданственность* (правовое государство, гражданское общество, долг перед Отечеством, старшим поколением и семьей, закон и правопорядок, межнациональный мир, свобода совести и вероисповедания);

*человечность* (принятие и уважение многообразия культур и народов мира, равенство и независимость народов и государств мира, международное сотрудничество);

*личность* (саморазвитие и совершенствование, смысл жизни, внутренняя гармония, самоприятие и самоуважение, достоинство, любовь к жизни и человечеству, мудрость, способность к личностному и нравственному выбору);

*честь; достоинство; свобода, социальная солидарность* (свобода личная и национальная; уважение и доверие к людям, институтам государства и гражданского общества; справедливость, равноправие, милосердие, честь, достоинство (личная и национальная);

*доверие* (к людям, институтам государства и гражданского общества);

*семья* (любовь и верность, здоровье, достаток, почитание родителей, забота о старших и младших, забота о продолжении рода);

*любовь* (к близким, друзьям, школе и действия во благо их, даже вопреки собственным интересам);

*дружба; здоровье* (физическое и душевное, психологическое, нравственное, личное, близких и общества, здоровый образ жизни);

*труд и творчество* (уважение к труду, творчество и созидание, целеустремленность и настойчивость, трудолюбие, бережливость);

*наука* – ценность знания, стремление к познанию и истине, научная картина мира (познание, истина, научная картина мира, экологическое сознание);

*искусство и литература* (красота, гармония, духовный мир человека, нравственный выбор, смысл жизни, эстетическое развитие);

*природа* (жизнь, родная земля, заповедная природа, планета Земля)



## **5. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса «Увлекательный мир информатики»**

### **Личностные результаты**

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

### **Метапредметные результаты**

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

б) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

### **Предметные результаты**

1) овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;

2) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;

3) приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач;

4) усвоение правил техники безопасности;

5) использование приобретенных знаний и умений для творческого решения несложных конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач;

6) приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации.

## 6. Содержание курса «Увлекательный мир информатики»

### 2 класс

#### **Компьютерная азбука.**

При помощи графического редактора можно создать на компьютерном экране разнообразные композиции и выполнить с ними различные виды работ.

Правила поведения и техника безопасности при работе с ПК

Компьютер в жизни человека

Компьютер и его устройства

Графический редактор Tux Paint. Составление рисунков на заданные темы.

#### **Учимся печатать**

В современном мире необходимо владеть компьютерной грамотностью, умением печатать тексты, редактировать их.

Правила печатания

Правила расположения рук

Особые кнопки. Буквенные клавиши

Клавиатурный тренажер

#### **Мастер анимации.**

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Введение

Знакомство с программой Cartoon Maker

Инструменты «Конструктора мультфильмов»

Создание мультфильмов

Обсуждение проектов

#### **Знакомство с графическим редактором Paint**

Виды графической информации. Панель инструментов. Палитра. Этапы создания рисунков.

### 3 класс

#### **Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером.**

Рекомендации по безопасной работе в компьютерном классе.

#### **Виды информации и действия с ней.**

Виды представления информации. Общение и информационные каналы. Информационные носители. Информационные процессы. Хранение, передача, обработка информации. Кодирование информации. Координаты.

#### **Графический редактор Paint**

Назначение и возможности графического редактора. Интерфейс программы. Палитра, инструменты. Меню. Основные приёмы работы. Сохранение документа, открытие документа. Создание геометрических композиций.

Практические задания по образцу. Практические задания на развитие логики,

памяти, внимания. Творческие работы.

### **Текстовый процессор MS Office Word**

Интерфейс текстового процессора. Выделение смысловых зон текстового редактора. Создание и сохранение файлов. Осуществлять редактирование документа. Создание рисунков в тексте. Добавление изображений в текстовый документ. Добавление изображений в текстовый документ. Творческий проект.

#### **4 класс**

### **Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером.**

Рекомендации по безопасной работе в компьютерном классе.

### **Что мы знаем об информации**

Какой бывает информация. Что можно делать с информацией. Можно ли измерит информацию.

### **Алгоритмика**

Знакомство с алгоритмизацией. Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Типы алгоритмов.

### **Устройство ПК**

Устройства ввода информации. Устройства вывода информации. Память. Виды памяти. Процессор.

### **Программы и файлы.**

Компьютерные программы. Их назначение. Хранение информации. Папки. Файлы. Имя и расширение файла.

### **Создание печатной публикации**

Редактирование, форматирование текста. Вставка изображения в текст. Создание схем. Интерфейс MS Office Excel. Сходство и отличия с MS Office Word. Создание таблиц и диаграмм с помощью табличного процессора Microsoft Excel. Создание печатной публикации.

### **Создание электронной публикации**

Создание презентации в MS Office Power Point. Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.

## 7. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся

№	Наименование тем	Класс, количество часов			Основные виды учебной деятельности обучающихся
		2	3	4	
1.	Компьютерная азбука	9	-	-	- выполнять определенные действия с информацией; -соблюдать правила работы за компьютером; -определять свойства предметов и выделять признаки, общих для набора предметов; - анализировать понятия полезная и лишняя информация; -использовать инструменты графического редактора; -создавать изображения; -конструировать рисунок из его частей
2.	Учимся печатать	10	-	-	-отрабатывать навык ввода информации с использованием: клавиатуры, сканера, мыши; -создавать информацию с помощью клавиатуры
3.	Мастер анимации	10	-	-	-выделять смысловые зоны интерфейса «Конструктор мультфильмов»; -использовать инструменты интерфейса для создания мультфильма; планировать и выполнять работу над проектами
4.	Знакомство и работа с графическим редактором Paint	5	6	-	-работать по правилам игры; -анализировать, сравнивать информацию
5.	Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером	-	1	1	-соблюдать правила безопасной работы в компьютерном классе; -выполнять гигиенические рекомендации (зарядка для глаз, пальцев рук)
6.	Виды информации и действия с ней	-	7	-	-выполнять операцию «перетаскивание объекта с помощью мыши»; -использовать различные средства общения для передачи информации (мимика, жесты и др.); -кодировать информацию (цифровое, символьное, пиктографическое); - отрабатывать операцию «двойной щелчок мышью».
7.	Текстовый процессор MS Office Word	-	20	-	- сохранять и открывать документ; -создавать геометрические композиции; -исправлять набранный текст; -создавать и сохранять файлы;

					-добавлять изображения в текстовый документ.
8.	Что мы знаем об информации	-	-	2	- получать, передавать, обрабатывать и кодировать информацию.
9.	Алгоритмика	-	-	2	-анализировать и работать с понятиями « Алгоритмы. Виды алгоритмов»; -работать с алгоритмами;
10.	Устройство ПК	-	-	5	-научиться определять: назначение компьютеров, область применения и примеры их использования; -использовать: правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером.
11.	Программы и файлы	-	-	3	-овладеть новыми понятиями и терминами по теме; -извлекать информацию; -ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых.
12.	Создание печатной публикации	-	-	9	- уметь создавать текстовые документы; - печатать текст; - редактировать текст; - вставлять рисунки, объект WordArt; - самостоятельно составлять композиции; - видеть ошибки и уметь их исправлять.
13.	Создание электронной публикации	-	-	8	-уметь создавать электронную публикацию; - уметь делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора;
14.	Объекты и их свойства	2	8	6	-называть объекты реальной действительности, его свойства; -приводить примеры группы объектов с общими и различными, существенными и несущественными свойствами; симметричные и несимметричные отношения объектов; -исследовать, распознавать и изображать отношения между объектами; -приводить примеры и обосновывать их выбор, решать информационные задачи
15.	Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность	1	1	1	- - изучать и соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	





## **8. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса**

### ***Учебная – методическая литература:***

1. Горячев А.В., Суворова А.В., Горина К.И., Информатика в играх и задачах, М.: Баласс, 2014.
2. Звонкин А.К., Семенов А.Л. Алгоритмика. М.: Дрофа, 2000.
3. Программно-методический комплекс Мир информатики: Учебная книга, Екатеринбург, 2002.

### ***Технические средства:***

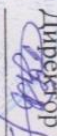
- Мультимедийный проектор.
- Компьютер (8 шт.) с подключением к Интернету.
- Принтер.

### ***Печатные пособия:***

- Справочные пособия (энциклопедии, справочники).
- Набор таблиц и плакатов по содержанию учебного предмета.

### ***Информационные ресурсы***

1. Видеоуроки в Интернет для учителей и школьников/ Видеоуроки по информатики. [Электронный ресурс]- Режим доступа: <http://www.videouroki.net> (дата обращения: 11.06.2019);
2. Все для дизайна. Photoshop уроки. [Электронный ресурс]- Режим доступа: [www.egraphic.ru](http://www.egraphic.ru)(дата обращения: 11.06.2019);
3. Каталог презентаций. [Электронный ресурс]- Режим доступа: <http://megaden.ucoz.ru>(дата обращения: 11.06.2019);
4. Портал готовых презентаций. [Электронный ресурс]- Режим доступа: <http://prezentacii.com> (дата обращения: 11.06.2019);
5. Информатика. Методическая копилка учителя информатики. Уроки, презентации, тесты, конспекты, лекции, внеклассные мероприятия. [Электронный ресурс]- Режим доступа: [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)(дата обращения: 11.06.2019);
6. Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г. – 1 электронный оптический диск (CD-ROM)

Прошито, пронумеровано и  
скреплено печатью 17 лист 06  
Директор МБОУ «ООШ № 17»:  
 Н.В. Ермолаева

