

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И**  
**ЗАДАЧАХ»ПРЕДМЕТНАЯ ОБЛАСТЬ «ИНФОРМАТИКА»**  
**АДАптиРОВАННАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ОБРАЗОВАНИЯ**  
**ОБУЧАЮЩИХСЯ С ЛЕГКОЙ УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ**  
**НАРУШЕНИЯМИ)(ВАРИАНТ 1)**

**2 класс**

Срок освоения рабочей программы -1 учебный год

2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовую базу разработки рабочей программы адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с лёгкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), вариант 1, «Информатика в играх и задачах» (часть, формируемая участниками общеобразовательных отношений) 2 класса составляют:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 04.08.2023 №479-ФЗ;
- Приказ Минобрнауки России «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)» от 19.12.2014 № 1599 (ред. от 08.11.2022);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)» от 24 ноября 2022 №1026;
- Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» от 22.03.2021 № 115;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 22 марта 2021 г. № 115» от 11.02.2022 № 69;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав МБОУ СОШ №5;
- Календарный учебный график МБОУ СОШ №5 и др.

Программа «Информатика в играх и задачах» направлена на общее развитие личности детей младшего школьного возраста с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

В программе используются яркие анимации, динамические рисунки и красочные фотографии, отчего процесс обучения становится более интересным и познавательным.

*Основные цели и задачи программы:*

- Формирование навыков решения элементарных логических задач.
- Формирование общеучебных умений: логического, образного и мышления, развитие внимания и памяти, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией.
- Формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;
- Формирование понятий существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;
- Привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

### **КРАТКАЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Во 2 классе обучаются дети с легкой умственной отсталостью. Общим признаком у всех обучающихся с умственной отсталостью выступает недоразвитие психики с явным преобладанием интеллектуальной недостаточности, которое приводит к затруднениям в усвоении содержания школьного образования и социальной адаптации.

Своеобразие развития детей с легкой умственной отсталостью обусловлено особенностями их высшей нервной деятельности, которые выражаются в разбалансированности процессов возбуждения и торможения, нарушении взаимодействия первой и второй сигнальных систем.

В структуре психики такого ребенка в первую очередь отмечается недоразвитие познавательных интересов и снижение познавательной активности, что обусловлено замедленностью темпа психических процессов, их слабой подвижностью и переключаемостью. При умственной отсталости страдают не только высшие психические функции, но и *эмоции, воля*, поведение, в некоторых случаях физическое развитие, хотя наиболее нарушенным является процесс мышления, и прежде всего, способность к отвлечению и обобщению. Вследствие чего знания детей с умственной отсталостью об окружающем мире являются неполными и, возможно, искаженными, а их жизненный опыт крайне беден.

У этой категории обучающихся нарушена первая ступень познания – *ощущения и восприятие*. Нарушен процесс *мышления*, основу которого составляют такие операции, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстракция, конкретизация, логическое мышление, что выражается в слабости обобщения, трудностях понимания смысла явления или факта.

Особенности восприятия и осмысления детьми учебного материала неразрывно связаны с особенностями их *памяти*. Менее развитым оказывается логическое опосредованное запоминание, хотя механическая память может быть сформирована на более высоком уровне.

Особенности нервной системы школьников с умственной отсталостью проявляются и в особенностях их *внимания*, которое отличается сужением объема, малой устойчивостью, трудностями его распределения, замедленностью переключения.

*Воображение* как один из наиболее сложных процессов отличается значительной несформированностью, что выражается в его примитивности, неточности и схематичности.

У школьников с умственной отсталостью отмечаются недостатки в развитии *речевой деятельности*. Психологические особенности умственно отсталых школьников проявляются в нарушении *эмоциональной* сферы, проявляющиеся в отсутствии оттенков переживаний, неустойчивостью и поверхностностью.

*Волевая* сфера учащихся с умственной отсталостью характеризуется слабостью собственных намерений и побуждений, большой внушаемостью.

Нарушения высшей нервной деятельности, недоразвитие психических процессов и эмоционально-волевой сферы обуславливают проявление некоторых специфических особенностей личности обучающихся с умственной отсталостью, проявляющиеся в примитивности интересов, потребностей и мотивов, что затрудняет формирование правильных отношений со сверстниками и взрослыми.

## **ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА**

В основу разработки АООП для обучающихся с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) заложены дифференцированный и деятельностный подходы.

*Дифференцированный подход* к построению АООП для обучающихся с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) предполагает учет их особых образовательных потребностей, которые проявляются в неоднородности возможностей освоения содержания образования.

Применение дифференцированного подхода к созданию образовательной программы обеспечивает разнообразие содержания, предоставляя обучающимся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) возможность реализовать индивидуальный потенциал развития.

*Деятельностный* подход основывается на теоретических положениях отечественной психологической науки, раскрывающих основные закономерности и структуру образования с учетом специфики развития личности обучающегося с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Деятельностный подход в образовании строится на признании того, что развитие личности обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) школьного возраста определяется характером организации доступной им деятельности (предметно-практической и учебной).

Основным средством реализации деятельностного подхода в образовании является обучение как процесс организации познавательной и предметно-практической деятельности обучающихся, обеспечивающий овладение ими содержанием образования.

В основу АООП положены следующие принципы:

- принцип коррекционно-развивающей направленности образовательного процесса, обуславливающий развитие личности

обучающегося и расширение его «зоны ближайшего развития» с учетом особых образовательных потребностей;

– принцип целостности содержания образования, обеспечивающий наличие внутренних взаимосвязей и взаимозависимостей между отдельными предметными областями и учебными предметами, входящими в их состав;

– принцип направленности на формирование деятельности, обеспечивающий возможность овладения обучающимися с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) всеми видами доступной им предметно-практической деятельности, способами и приемами познавательной и учебной деятельности, коммуникативной деятельности и нормативным поведением;

– принцип переноса усвоенных знаний и умений, и навыков, и отношений, сформированных в условиях учебной ситуации, в различные жизненные ситуации, что позволяет обеспечить готовность обучающегося к самостоятельной ориентировке и активной деятельности в реальном мире;

– принцип сотрудничества с семьей.

### **ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДЫ И ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ**

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

*Фронтальная* - подача учебного материала всему коллективу учеников.

*Индивидуальная* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

*Групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

*Технологии обучения:*

- коррекционно-развивающего обучения;
- игровые педагогические технологии;
- информационные;
- здоровьесберегающие.

*Методы обучения:*

- словесные – рассказ, объяснение, беседа;
- наглядные – наблюдение, демонстрация анимации, игры;
- практические – выполнение заданий в компьютерных обучающих играх, работа с карточками, тестами;
- самостоятельная работа;
- устная работа.

*Типы уроков:*

- УУНЗ - уроки усвоения новых знаний, на которых учащиеся знакомятся с новым материалом;

- УКЗНМ - уроки коррекции и закрепления нового материала (применение знаний в сходных ситуациях);
- УВПУ - уроки выработки практических умений (применение знаний в новых ситуациях);
- УПОСЗ - уроки повторения, обобщения, систематизации знаний (усвоение способов действий в комплексе);
- КУ - комбинированные уроки;

*Примерная структура занятия соответствует валеологии:*

1. Организационный момент (1 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин.)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (8—10 мин.)
4. Физкультминутка (2 мин.)
5. Релаксация (1 мин.)
6. Подведение итогов (2 мин.).

### **ФОРМИРОВАНИЕ БАЗОВЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ С УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ)**

Программа формирования базовых учебных действий обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (далее — программа формирования БУД) реализуется в процессе всего школьного обучения и конкретизирует требования ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) к личностным и предметным результатам освоения АООП. Программа формирования БУД реализуется в процессе всей учебной и внеурочной деятельности.

Базовые учебные действия, формируемые у школьников 2 класса, обеспечивают, с одной стороны, успешное начало школьного обучения и осознанное отношение к обучению, с другой — составляют основу формирования в старших классах более сложных действий, которые содействуют дальнейшему становлению ученика как субъекта осознанной активной учебной деятельности на доступном для него уровне.

1. Личностные учебные действия обеспечивают готовность ребенка к принятию новой роли ученика, понимание им на доступном уровне ролевых функций и включение в процесс обучения на основе интереса к его содержанию и организации.

2. Коммуникативные учебные действия обеспечивают способность вступать в коммуникацию с взрослыми и сверстниками в процессе обучения.

3. Регулятивные учебные действия обеспечивают успешную работу на любом уроке и любом этапе обучения. Благодаря им, создаются условия для формирования и реализации начальных логических операций.

4. Познавательные учебные действия представлены комплексом начальных логических операций, которые необходимы для усвоения и использования знаний и умений в различных условиях, составляют основу для дальнейшего формирования логического мышления школьников.

Умение использовать все группы действий в различных образовательных ситуациях является показателем их сформированности.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, КУРСА

В структуре планируемых результатов ведущее место принадлежит *личностным* результатам, поскольку именно они обеспечивают овладение комплексом социальных (жизненных) компетенций, необходимых для достижения основной цели современного образования — введения обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) в культуру, овладение ими социокультурным опытом.

Личностные результаты включают индивидуально-личностные качества и социальные (жизненные) компетенции обучающегося, социально значимые ценностные установки.

*Предметные результаты* включают освоенные обучающимися знания и умения, специфичные для предметной области, готовность их применения. Предметные результаты обучающихся с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) не являются основным критерием при принятии решения о переводе обучающегося в следующий класс, но рассматриваются как одна из составляющих при оценке итоговых достижений.

АООП определяет два уровня овладения предметными результатами: *минимальный и достаточный*.

*Минимальный уровень* является *обязательным* для большинства обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Вместе с тем, отсутствие достижения этого уровня отдельными обучающимися по отдельным предметам не является препятствием к получению ими образования по этому варианту программы. В том случае, если обучающийся не достигает минимального уровня овладения предметными результатами по всем или большинству учебных предметов, то по рекомендации психолого-медико-педагогической комиссии и с согласия родителей (законных представителей) Организация может перевести обучающегося на обучение по варианту 2 АООП.

Во 2 классе определяют промежуточные минимальный и достаточный уровни овладения предметными результатами. В течение года проводится мониторинг овладения предметными результатами.

*Минимальный уровень:*

- овладение правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение);
- знать названия составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь);
- представлять элементарную информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши.

*Достаточный уровень:*

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами;
- применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

## **СИСТЕМА ОЦЕНКИ ДОСТИЖЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

*Способами проверки* ожидаемых результатов по курсу «Информатика в играх» для учащихся 2 класса служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры.

Оценка результатов проходит со второго полугодия 2-го класса, т.е. в тот период, когда у обучающихся будут сформированы некоторые начальные навыки. Кроме того, сама учебная деятельность для них будет привычной, и они смогут ее организовывать под руководством учителя.

В течение первого полугодия 2-го класса всячески поощряется и стимулируется работа учеников, используется только качественная оценка. При этом не является принципиально важным, насколько обучающийся продвигается в освоении учебного предмета. На этом этапе обучения центральным результатом является появление значимых предпосылок учебной деятельности, одной из которых является способность ее осуществления не только под прямым и непосредственным руководством и контролем учителя, но и с определенной долей самостоятельности во взаимодействии с учителем и одноклассниками.

В целом оценка достижения обучающимися с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) предметных результатов базируется на принципах индивидуального и дифференцированного подходов. Усвоенные обучающимися даже незначительные по объему и элементарные по содержанию знания и умения должны выполнять коррекционно-развивающую функцию, поскольку они играют определенную роль в становлении личности ученика и овладении им социальным опытом.

В текущей оценочной деятельности целесообразно соотносить результаты, продемонстрированные учеником, с оценками типа:

- 3 «удовлетворительно», если обучающиеся верно выполняют от 35% до 50% заданий;
- 4 «хорошо» — от 51% до 65% заданий.
- 5 «очень хорошо» (отлично) свыше 65%.

Таким образом, используется традиционная система отметок по 5-балльной шкале. В любом случае, при оценке итоговых предметных результатов из всего спектра оценок выбираются такие, которые стимулировали бы учебную и практическую деятельность обучающегося, оказывали бы положительное влияние на формирование жизненных компетенций.

*Текущий контроль* проводится по итогам изучения тем, разделов программы по предмету «Информатика в играх и задачах», учебным четвертям. Порядок, формы, периодичность, количество обязательных мероприятий при проведении текущего контроля определены в тематическом планировании программы.

*Промежуточная аттестация* обучающихся проводится в форме итогового контроля 1 раз в год в качестве контроля освоения учебного предмета. В отношении обучающихся, осваивающих АООП индивидуально на дому, в очно-заочной форме промежуточная аттестация по информатике основывается на результатах текущего контроля успеваемости по предмету, при условии, что по предмету «Информатика в играх и задачах» они имеют положительные результаты текущего контроля.



## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них			Примечание
			Практические (или самостоятельные) работы	Контрольные работы	Экскурсии	
	Техника безопасности	1	1			
1	Описание предметов.	8	8	-	-	
2	Алгоритмы.	7	7	-	-	
3	Множества	11	11	-	-	
4	Логика.	7	7	-	-	
	Итого	34	34	-	-	

Праздничные дни: 23 февраля – День защитника Отечества, 8 марта – Международный женский день, 1 мая - Праздник весны и труда, 9 мая – День Победы.

Продолжительность учебных недель: 2 класс – 34 учебные недели.

Программный материал рассчитан на 34 учебных часа (1 час в неделю).

### СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ УЧЕБНОГО КУРСА

#### Раздел 1. Описание предметов.

**Тема урока 1.** Информация – Компьютер – Информатика. Техника безопасности и организация рабочего места.

**Тема урока 2.** Цвет предметов и вещей. Определение по карточкам, анимационным картинкам цвет предмета.

**Тема урока 3.** Форма предметов. Геометрические фигуры. Знакомство с понятием геометрических фигур

**Тема урока 4.** Размер предметов. Навыки сравнения групп предметов.

**Тема урока 5.** Название предметов. Выбирать предметы с общим названием – учиться мыслить логически

**Тема урока 6.** Признаки предметов. Выделять признаки предмета и находить по ним предметы, близкие по признакам

**Тема урока 7.** Состав предметов. Найти закономерность: из чего состоит предмет

**Тема урока 8.** Повторение тем «Описание предметов»

**Тема урока 9.** Обобщенное занятие по разделу «Описание предметов»

#### Раздел 2. Алгоритмы.

**Тема урока 10.** Понятия «равно», «не равно»

**Тема урока 11.** Понятия «больше», «меньше».

**Тема урока 12.** Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Движение предметов

**Тема урока 13.** Действия предметов. Угадать действие предмета

**Тема урока 14.** Последовательность событий. Найти закономерности и расставить события в нужном порядке

**Тема урока 15.** Порядок действий. Составить самостоятельно простейший алгоритм.

**Тема урока 16.** Обобщающее занятие по разделу «Алгоритмы»

### **Раздел 3. Множества.**

**Тема урока 17.** Цифры. Нумерация и счет

**Тема урока 18.** Возрастание, убывание. Количественное описание предметов

**Тема урока 19.** Множества. Элементы множества. Составление числа фигур

**Тема урока 20.** Способы задания множества.

**Тема урока 21.** Сравнение множеств.

**Тема урока 22.** Отображение множеств. Представление множеств в виде фигур, цифр и др.

**Тема урока 23.** Кодирование. Найти закономерность и раскрасить картинку

**Тема урока 24.** Симметрия. Использование геометрических фигур для объяснения материала

**Тема урока 25.** Повторение тем «Сравнение множеств», «Отображение множеств».

**Тема урока 26.** Повторение тем «Кодирование», «Симметрия»

**Тема урока 27.** Обобщающее занятие по разделу «Множества»

### **Раздел 4. Логика**

**Тема урока 28.** Отрицание. Найти, какая картинка лишняя

**Тема урока 29.** Понятие «истина», «ложь». Освоить логические выражения на изображениях предметов

**Тема урока 30.** Понятие «дерево» Решить головоломку

**Тема урока 31.** Графы. Изобразить граф своей семьи

**Тема урока 32.** Комбинаторика. Находим число фигур

**Тема урока 33.** Повторение тем раздела «Логика»

**Тема урока 34.** Обобщающее занятие по курсу «Информатика в играх и задачах»

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование раздела программы и тем урока	Кол-во часов	Тип урока	Элементы содержания	Планируемые результаты освоения обучающимися учебного предмета, курса	Вид контроля.	Оборудование, дидакт.материал, ТСО и ИТ
<b>I четверть</b>							
1	Информация – Компьютер – Информатика. Техника безопасности и организация рабочего места	1	КУ	Правильное и безопасное поведение в компьютерном классе. Понятие компьютера и информации	Знать приёмы безопасной работы в компьютерном классе; иметь общее представление об видах информации и компьютерах /Уметь правильно организовать своё рабочее место	УО	Учебный фильм по технике безопасности, ПК
	<b>Раздел 1. Описание предметов</b>	<b>8</b>					
2	Цвет предметов и вещей	1	УВПУ	Игры: Что такого цвета Светофор Я люблю рисовать Кто лишний?	Знать, как выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации/Уметь сравнивать, наблюдать, делать выводы	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
3	Форма предметов. Геометрические фигуры	1	УУНЗ	Игры: Назови форму Что такой формы?	Знать основные формы предметов (геометрических фигур)/Уметь определять и различать формы бытовых предметов	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
4	Размер предметов	1	УВПУ	Игры: Назови размер	Знать понятие размера предмета/ Уметь сравнивать отдельные предметы и группы предметов, наблюдать, делать выводы	ИЗ	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
5	Название предметов	1	УВПУ	Игры: Общее наз-	Знать последовательность	ПР	Мультимед.

				вание. Продолжи ряд. Подбери близкое слово	действий при определении предметов, адекватно использовать речь для регуляции своих действий /Уметь использовать общие приёмы решения задач соотнесения групп предметов.		проектор, ПК, задания на карточках
6	Признаки предметов	1	УУНЗ	Игры: Опиши предмет Угадай предмет Сложи числа	Знать признаки предметов /Уметь описать предмет и найти близкие по признакам предметы	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
7	Состав предметов	1	УВПУ	Игры: Из чего состоит предмет? Загадки	Знать понятие состава предмета/Уметь уравнивать предметы; сравнивать группы предметов; применять усвоенные практические навыки	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
8	Повторение тем «Описание предметов»	1	УКЗНМ	Игры: Сложи головоломку. Хитрые задачи	Знать общие приёмы решения задач описания предметов /Уметь соотносить цифру с числом предметов; приводить примеры; сравнивать предметы по размерам, форме, составу.	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
<b>Итого за I четверть</b>		<b>8</b>					
<b>II четверть</b>							
9	Обобщающее занятие по разделу «Описание предметов»	1	УПОСЗ	Закрепление материала, пройденного в разделе	Фронтальный опрос	ФО	Мультимед. проектор, ПК
<b>Раздел 2. Алгоритмы</b>		<b>7</b>					
10	Понятия «равно», «не равно».	1	УУНЗ	Игры: Покажи столько же Загадки	Знать понятие пространственных отношений: «больше», «меньше», «равно»; сравнивать пары чисел/Уметь называть и определять объекты	ИЗ	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках

					и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием данного урока		
11	Понятия «больше», «меньше».	1	УУНЗ	Игры: • Покази больше • Назови меньше • Выбери больше • Выбери меньше • Нарисуй больше, меньше • Стаканы	Знать математические термины «больше» и «меньше», делать выводы о равенствах и неравенствах /Уметь называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием данного урока	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
12	Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	1	УУНЗ	Игры: Наш класс Нарисуй сверху Нарисуй справа, слева	Знать термины «вверх», «вниз», «вправо», «влево». /Уметь называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием данного урока	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
13	Действия предметов	1	УВПУ	Игры: Угадай действие Наш класс Кто это? Опиши предмет	Знать, как записывать результат сравнения чисел, используя соответствующие знаки; как называть состав числа; сравнивать пары чисел /Уметь работать в группе: конструирование моделей геометрических фигур по образцу, описанию, рисунку	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
14	Последовательность событий	1	УВПУ	Игры: Любимые сказки	Знать, как образовывать числа первого десятка прибавлением 1; измерять длину отрезков; сравнивать пары чисел /Уметь применять установленные	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках

					правила в планировании способа решения: пошаговый контроль правильности и полноты выполнения алгоритма построения геометрической фигуры		
15	Порядок действий	1	УВПУ	Игры: Чаепитие Режим дня Школьные занятия	Знать и определять объекты и явления окружающей действительности, моделировать ситуации, требующие сравнения предметов по количеству /Уметь называть компоненты и результат сложения при чтении	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
16	Обобщающее занятие по разделу «Алгоритмы»	1	УПОСЗ	Закрепление материала, пройденного в разделе	Знать простейшие алгоритмы действий/Уметь использовать их в учебной и трудовой деятельности	СР	Мультимед. проектор, ПК
<b>Итого за II четверть</b>		<b>8</b>					
<b>III четверть</b>							
	<b>Раздел 3. Множества</b>	<b>11</b>					
17	Цифры.	1	УВПУ	Игры: Цифры Расскажи историю	Знать понятия нумерации и счета. /Уметь различать массивы и множества	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
18	Возрастание, убывание	1	УУНЗ	Игры: Порядок цифр	Знать и использовать общие приёмы решения задач применение анализа, сравнения, обобщения для упорядочения, установления закономерностей / Уметь количественно описывать предметы	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
19	Множества. Элементы множества	1	УУНЗ	Игры: Подбери пару Назови множество	Знать определение множества и его элементов /Уметь составлять множества из	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках

					элементов		ках
20	Способы задания множества	1	УУНЗ	Игры: Ручеек Помоги Незнайке	Знать способы задания множеств/Уметь составлять множества	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
21	Сравнение множеств	1	УУНЗ	Игры: Сравнение множеств Загадки	Знать способы сравнения множеств /Уметь осуществлять рефлексию способов и условий действий; чертить с помощью линейки отрезки заданной длины, конструировать отрезки разной и одинаковой длины (из спичек, палочек, проволоки).	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
22	Отображение множеств	1	УУНЗ	Игры: Нарисуй схему	Знать способы отображения множеств /Уметь выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации: составление по картинкам рассказов, рисование к ним схем, запись примеров, уравнивание неравных по числу предметов	ИЗ	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
23	Кодирование.	1	УУНЗ	Игры: Это я Найди закономерность и раскрась картинку	Знать понятие кодирования/Уметь строить рассуждения, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности	УО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
24	Симметрия	1	УУНЗ	Игры: Зеркало	Знать понятие симметрии/Уметь строить симметричные геометрические фигуры	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
25	Повторение тем «Сравнение множеств»,	1	УКЗНМ	Закрепление материала	Знать понятие множества/Уметь сравнивать	ПР	Мультимед. проектор, ПК,

	«Отображение множеств».				группы предметов, наблюдать, делать выводы, приводить примеры		задания на карточках
26	Повторение тем «Кодирование», «Симметрия»	1	УКЗНМ	Закрепление материала	Знать понятия кодирования и симметрии/Уметь сравнивать группы предметов, наблюдать, делать выводы, приводить примеры	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
<b>Итого за III четверть</b>		<b>10</b>					
<b>IV четверть</b>							
27	Обобщающее занятие по разделу «Множества»	1	УПОСЗ	Закрепление материала, пройденного в разделе	Фронтальный опрос	ФО	Мультимед. проектор, ПК
<b>Раздел 4. Логика</b>		<b>7</b>					
28	Отрицание	1	УУНЗ	Игры: Раздели на две группы	Знать понятие отрицание/Уметь сравнивать и выяснять на сколько в одной группе предметов больше или меньше, чем в другой; приводить примеры	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
29	Понятие «истина», «ложь»	1	УУНЗ	Игры: Фрукты, овощи Найди ошибку Исправь ошибку	Знать логические понятия «истина» и «ложь»/Уметь уравнивать предметы; сравнивать группы предметов; применять усвоенные практические навыки	ФО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
30	Понятие «дерево»	1	УУНЗ	Игры: Математическое дерево Угадай, кто это?	Знать понятие математического дерева /Уметь составлять «дерево» на предложенные темы	УО	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
31	Графы	1	УУНЗ	Игры: За грибами Подарок маме	Знать понятие графа /Уметь сравнивать, наблюдать, делать выводы	ИЗ	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках



							ках
32	Комбинаторика	1	УВПУ	Игры: Найди число фигур	Знать способы составления и количество множеств /Уметь ориентироваться в окружающем пространстве	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
33	Повторение тем раздела «Логика»	1	УКЗНМ	Игры: Найди слова	Знать основные логические понятия /Уметь использовать их в повседневной жизни	ПР	Мультимед. проектор, ПК, задания на карточках
34	Обобщающее занятие по курсу «Информатика в играх»	1	УПОСЗ	Закрепление материала, пройденного в разделе	Фронтальный опрос	СР	Мультимед. проектор, ПК
<b>Итого за IV четверть</b>		<b>8</b>					
Итого за учебный год 34 часа							

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Используемые средства программной поддержки курса:

1. Клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
2. Компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
3. Компьютерные мозаики;
4. графический редактор TuxPaint
5. Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»);

Материально-техническое оснащение – это следующие компьютерные и программные средства:

Комплект 1 (стационарный класс):

MacMini 1.83/2X512/80/COMBO/AP/BT-SU

Intel® Celeron ® CPU E1500 @ 2.20GHz, 2,22ГГц, 504 МБ ОЗУ/Microsoft Windows XP SP2, Microsoft Office 2003/2007 – 9 персональных компьютеров;

MacMini 1.83/2X512/80/COMBO/AP/BT-SUN

Intel® Core™ 2 Duo CPU T7700 @ 2.40GHz, 2,39ГГц, 0,98 ГБ ОЗУ / Microsoft Windows XP SP2, Microsoft Office 2003/2007 – 1 персональный компьютер;

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2019.- 352с.
2. Информатика. Для детей 4-6 лет – ВК «Дакота», 2019
3. Информатика в играх и задачах. 2 класс (комплект из 2 книг) Авторы: А.Горячев, К. Горина, Т. Волкова-Баласс, Школьный дом, 2019.
4. Компьютер для детей. Автор: Зыкина О. В. Год издания — 2019.
5. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2019.
6. Развивающая информатика. Рабочая тетрадь для 1 (2, 3, 4) класса. Авторы: Павловский А.И. и др. Год издания — 2019.

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

<https://myschool.edu.ru/> ФГИС «МОЯ ШКОЛА»;

<http://www.school.edu.ru/> -Российский образовательный портал;

<http://Iobraz.ru> – Образование;

<https://edsoo.ru/metodicheskie-seminary/>;

<https://edsoo.ru/9>. <http://all.edu.ru/> - Все образование Интернета

<http://www.infoznaika.ru> – Всероссийская олимпиада «Инфознайка» 1- 11 классы

<http://school-collection.edu.ru/> - Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЦОР)

<http://fcior.edu.ru/> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР)

<http://www.ict.edu.ru/> - Информационно-коммуникационные технологии в образовании.

### ЛИСТ ВНЕСЕНИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

Класс	Дата	Количество непроведенных уроков	Причина	Согласование с курирующим завучем