

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Евдаковская основная общеобразовательная школа»  
Каменского муниципального района Воронежской области

Рассмотрено  
на заседании ШМО  
учителей начальных классов  
Протокол № 1 от 26.08.2019г.



«Утверждаю»  
Директор школы  
Е. В. Брезгунова  
Приказ № 201 от 26.08.2019г.

**Рабочая программа  
по информатике и ИКТ  
для обучающихся с лёгкой  
умственной отсталостью  
(интеллектуальными нарушениями)  
2-4 классы**

Программу разработала:  
учитель начальных классов  
вышей квалификационной  
категории  
Роговая Л.В.

## Планируемые результаты освоения учебного курса

### Предметные:

1) владение базовым понятийным аппаратом:

- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- одномерная и двумерная таблицы;
- утверждения, логические значения утверждений;

2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, 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;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;

### Содержание учебного курса

Правила работы с учебником. Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером.

#### Области

Подсчёт областей в картинке.

#### Цепочка

Понятия, связанные с порядком бусин от конца цепочки: *первый с конца, второй с конца, третий с конца* и т. д. Понятия *раньше/позже* для элементов цепочки. Понятия, связанные с отсчётом элементов от любого элемента цепочки: *второй после, третий после, первый перед, четвёртый перед* и т. д. Цепочки в окружающем мире: цепочка дней недели, цепочка месяцев. Календарь, как цепочка дней года. Использование инструмента «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.

#### Мешок

Мешок бусин цепочки.

#### Основы логики высказываний

Понятия *есть/нет* для элементов цепочки. Понятие *все разные*. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.

#### Язык

Алфавитная цепочка (русский алфавит). Слово как цепочка букв. Именованное, имя как цепочка букв и цифр. Знаки в русском тексте: знаки препинания. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь.

#### Основы теории алгоритмов (в течение всего года)

Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по описанию. Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта областей картинки, алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре.

### Математическое представление информации

Двумерная таблица для мешка – использование таблицы для классификации объектов по одному и по двум признакам. Использование таблиц (рабочей и основной) для подсчёта букв и знаков в русском тексте.

### Решение практических задач

Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда (проект «Разделяй и властвуй»). Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»). Построение календаря на текущий год, отмечать в этом календаре государственные, семейные праздники и памятные даты, упорядочивать даты

### Дерево

Понятие *дерева* как конечного направленного графа. Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневой вершины*. Понятие *листа дерева*. Понятие *уровня вершин дерева*. Понятие *пути дерева*. Мешок всех путей дерева. Дерево перебора. Дерево вычисления арифметического выражения.

### Алгоритмы.

### Исполнитель

### Робик

Инструкция. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение / восстановление программы по результату ее выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы. Дерево выполнения программ.

**Игры. Правила игры** Нас будут интересовать только те игры, в которых позиции игроков *известны* обоим игрокам в любой момент игры. Заметим еще, что мы не будем рассматривать и такие случаи, когда игра не кончается вообще (т. е. продолжается до бесконечности). Это может случиться и в реальных играх, например в шахматах – там даже приняты специальные меры против такой ситуации: партия считается закончившейся вничью, если позиция повторилась троекратно. Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турнира. Проект «Турниры и соревнования» – изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция игры. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: Крестики-нолики, Камешки, Ползунок, Сим, Слова и Города. Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Проект «Угадай задуманную букву» – построение стратегии выигрыша в игре Угадай букву/число методом последовательного приближения.

**Формы организации учебных занятий:** урок, экскурсия, проект, наблюдение, игра, практическая работа.

## Тематическое планирование

### 2 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов
1	Истинные и ложные утверждения.	1
2	Сколько всего областей.	1
3	Слово. Имена.	1
4	Отсчитываем бусины от конца цепочки.	1
5	Если бусины нет. Если бусина не одна.	1

6	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1
7	Алфавитная цепочка. Словарь	1
8	Проект «Буквы и знаки в русском тексте»	1
9	Контрольная работа	1
10	Мешок бусин цепочки.	1
11	Цепочка (отсчет от любой бусины)	1
12	Таблица для мешка (двумерная)	1
13	Календарь.	1
14	Проект «Мой календарь»	1
15	Одинаковые и разные мешки	1
16	Контрольная работа	1
17	Повторение изученного	1

### 3 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов
1	Введение. Длина цепочки. Цепочка цепочек.	1
2	Проект «Мой лучший друг/Мой любимец»	1
3	Таблица для мешка (по двум признакам)	1
4	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	1
5	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины	1
6	Уровень вершины дерева.	1
7	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика.	1
8	Контрольная работа 1.	1
9	Перед каждой бусиной. После каждой бусины.	1
10	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам».	1
11	Путь дерева. Все пути дерева.	1
12	Робик. Конструкция повторения.	1
13	Склеивание мешков цепочек.	1
14	Таблица для склеивания мешков.	1
15	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1
16	Контрольная работа 2	1
17	Повторение изученного	1

### 4 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во час
1	Круговой турнир. Игра в Крестики-нолики.	1
2	Проект «Птицы вокруг нас»	1
3	Игры двух игроков, цепочка позиций игры.	1

4	Игра Ползунок.	1
5	Крестики-нолики	1
6	Работа на компьютере	1
7	Текстовый редактор	1
8	Игра Камешки	1
9	Игры в Слова и в Города.	1
10	Игры в Слова и в Города.	1
11	Работа на компьютере	1
12	Работа на компьютере	1
13	Проект «Угадай задуманную букву».	1
14	Решение задач. Выравнивание, дополнительные и трудные задачи.	1
15	Выравнивание, дополнительные и трудные задачи.	1
16	Решение задач	1
17	Работа на компьютере	1
18	Робот. Цепочка выполнения программы.	1
19	Робот. Цепочка выполнения программы.	1
20	Дерево выполнения программ.	1
21	Дерево выполнения программ.	1
22	Игра Сим.	1
23	Дерево вычисления.	1
24	Дерево вычисления	1
25	Решение задач	1
26	Решение задач, дополнительные и трудные задачи.	1
27	Дерево игры. Ветка из дерева игры.	1
28	Ветка из дерева игры.	1
29	Выигрышные и проигрышные позиции.	1
30	Работа на компьютере	1
31	Выигрышные стратегии и большие числа.	1
32	Выигрышные стратегии в играх	1
33	Выигрышные стратегии и большие числа.	1
34	Стратегии в играх на шахматной доске.	1

