

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
высшей 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, четвертый 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

