

Приложение к АООП НОО
для обучающихся с ЗПР
МБОУ ООШ №26 утвержденной
приказом от 31.08.2017 г. №29

Утверждаю.
Директор МБОУ ООШ №26
_____ А.А. Лонганюк
Приказ от 30.08.2021 г. №36/1 а

**Рабочая программа
по учебному предмету
«Страна информатика»
для 4 класса**

Адаптированная рабочая программа по внеурочной деятельности «Страна информатики» для 4 класса составлена в соответствии с: требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); основной образовательной программы МБОУ ООШ №26. Составлена на основе АООП ООО МБОУ ООШ №26.

Программа адаптирована для обучения детей с ОВЗ с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц. Программа построена с учетом специфики усвоения учебного материала детьми с ОВЗ.

Обязательной является организация специальных условий обучения и воспитания обучающихся с ОВЗ. К специальным педагогическим условиям реализации данной программы относятся:

- учет особенностей психофизического состояния обучающегося;
- обучение в процессе деятельности всех видов - игровой, трудовой, предметно- практической, учебной, путем изменения способов подачи информации, особой методики предъявления учебных заданий;
- увеличение времени на выполнение заданий;
- возможность организации короткого перерыва (10-15 мин) при нарастании в поведении ребенка проявлений утомления, истощения;
- исключение негативных реакций со стороны педагога, недопустимость ситуаций, приводящих к эмоциональному травмированию ребенка.

Данная программа предполагает дифференцированную помощь для обучающихся с ОВЗ:

- стимулирующую (одобрение, эмоциональная поддержка), организующую (привлечение внимания, напоминание о необходимости самопроверки), направляющую (повторное разъяснение инструкции к заданию);
- опора на жизненный опыт ребёнка;
- использование наглядных, дидактических материалов;
- выполнение задания по образцу;
- итог выступления учащихся обсуждают по алгоритму-сличения, сильный ученик самостоятельно отвечает на итоговые вопросы, слабым даётся опорная схема-алгоритм;
- реконструкция урока с ориентиром на включение разнообразных индивидуальных форм преподнесения заданий;
- использование при преобразовании извлеченной информации из учебника и дополнительных источников знаний.

Изучение программного материала должно обеспечить не только усвоение определенных предметных знаний, умений и навыков, но и формирование у обучающихся приемов умственной деятельности, необходимых для коррекции трудности в процессе обучения.

Планируемые результаты освоения информатики.

личностные результаты.

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества

метапредметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:

- познавательных;
- регулятивных;
- коммуникативных;

- овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.) **предметные результаты.**

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие **компетенции**, отраженные в содержании курса:

- **наблюдать за объектами** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией;
- **соотносить результаты** наблюдения с *целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели? »;
- устно и письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
- **понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а **способом деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);
- **выявлять** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;
- **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- **самостоятельно составлять** план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;
- **овладевать первоначальными умениями** передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);
- **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?»;
- **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;
- **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Содержание учебного курса

4 класс

Изучение курса информатики в 4 классе начинается с темы «Человек и информация», при изучении которой внимание ребенка обращается на феномен информации, подчеркивается ее роль в жизни человека. Затем выделяются виды информации по способу восприятия ее человеком, вводятся понятия источника и приемника информации на простых примерах, обсуждается компьютер как инструмент, помогающий человеку работать с информацией.

Содержание второй главы естественно является «связкой» между информацией и компьютером.

Содержание третьей главы формирует понимание и представления школьников о том, что компьютер обрабатывает не информацию (информацию обрабатывает человек), а данные, т. е. закодированную информацию. Дается представление о видах данных (закодированной информации), что очень важно для того, чтобы младшие школьники поняли, почему существуют разные прикладные программы: текстовые и графические редакторы, электронные таблицы и др. - для обработки разных типов данных требуются соответствующие программы.

В этой главе начинается серьезный разговор о двоичном кодировании. Содержание четвертой главы направлено на формирование и развитие понятие документа, на способы его создания, поскольку понимание того, что такое данные, для второклассника еще не очень актуально. А вот понятие документа актуально во всех смыслах, так как дети уже постоянно имеют дело с разными бумажными и электронными документами (со свидетельством о рождении, заявлениями, справками, файлами и пр.).

Виды информации. Человек и компьютер. (8 часов)

Человек и информация. В мире звуков. Какая бывает информация. Источники информации. Приемники информации. Компьютер и его части.

Кодирование информации. (9 часов)

Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

Информация и данные. (8 часов)

Текстовые данные. Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование. Числовые данные.

Документ и способы его создания. (8 часов)

Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа. Создание графического документа.

Тематическое планирование

Тематическое планирование	Характеристика деятельности обучающихся
3 класс	
Виды информации. Человек и компьютер – 8ч.	<p>Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.</p> <p>Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.</p> <p>Называть органы чувств и различать виды информации.</p> <p>Различать источники и приемники информации.</p> <p>Называть древние и современные носители информации.</p>
Кодирование информации – 8 ч.	<p>Уметь исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры.</p> <p>Использовать знаково-символические средства представления информации.</p> <p>Уметь фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки.</p> <p>Представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами с помощью программ.</p> <p>Кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия.</p>
Информация и данные - 8ч.	<p>Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.</p> <p>Получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях).</p> <p>Определять признаки различных объектов природы (цвет, форму) и строить простые графические модели в виде схемы, эскиза, рисунка.</p> <p>Работать с разными источниками информации (словарями, справочниками, в том числе на электронных носителях).</p>
Документ и способы его создания – 8ч.	<p>Кратко рассказывать о себе, своей семье, друге – составлять устную текстовую модель.</p> <p>Составлять небольшие письменные описания предмета, картинки (о природе, школе) по образцу с помощью текстового редактора.</p> <p>Создавать текстовый документ, графический документ.</p>
Повторение – 2ч.	

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 4 КЛАСС

№ п/п	Раздел	Наименование разделов, тем	Кол-во часов
1	Виды информации человек и компьютер – 8 ч.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Человек и информация	1
2		Какая бывает информация	1
3		Источники информации	1
4		Приемники информации	1
5		Компьютер и его части	1
6		Компьютер и его части	1
7		Практическая работа на компьютере. №1, №2	1

№ п/п	Раздел	Наименование разделов, тем	Кол-во часов
8		Тестирование.	1
9	Кодирование информации – 8 ч.	Носители информации	1
10		Кодирование информации	1
11		Способы кодирования	1
12		Письменные источники информации	1
13		Языки людей и языки программирования	1
14		Практическая работа на компьютере 3	1
15		Практическая работа на компьютере 4	1
16		Тестирование . Практическая работа на компьютере 5	1
17	Информация и данные – 8 ч.	Текстовые данные	1
18		Графические данные	1
19		Числовая информация	1
20		Десятичное кодирование	1
21		Двоичное кодирование	1
22		Числовые данные	1
23		Тестирование	1
24		Практическая работа 6	1
25	Документ и способы его создания – 8ч.	Документ и его создание	1
26		Электронный документ и файл	1
27		Поиск документа	1
28		Создание текстового документа	1
29		Создание графического документа	1
30		Файловая система.	1
31		Компьютерные сети.	1
32		Тестирование.	1
33	Повторение – 2 ч.	История информатики.	1
34		Итоговая игра на повторение материала за курс 4 класса.	1

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575780

Владелец Лонганюк Анна Алексеевна

Действителен с 01.06.2021 по 01.06.2022