

**ОГБОУ "Школа-интернат №26"**

**Рассмотрено**  
на Методическом Совете  
Протокол №1  
от 27.08.2024 г.

Директор



**Утверждаю"**

М.В. Бойко

Приказ от 29.08.2024 г. № 45

**АДАПТИРОВАННАЯ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по предмету «информатика с нуля»

для обучающихся 3 А класса (вариант 4.1)

на 2024-2025 учебный год

## **I. Пояснительная записка.**

ОГБОУ «школа-интернат № 26» реализует образовательную программу начального общего образования, адаптированные основные общеобразовательные программы начального общего образования (вариант 4.1.)

### **1. Общая характеристик учебного предмета.**

Учебный предмет "Информатика для начальных классов" является основным курсом, который предназначен для ознакомления обучающихся с компьютерными технологиями и развития информационной культуры среди младших обучающихся.

Для слабовидящих обучающихся, изучение информатики может быть особенно полезным, так как оно помогает им овладеть новыми коммуникационными навыками и найти способы использования компьютеров для упрощения их повседневных задач.

Характеристики учебного предмета информатика для слабовидящих обучающихся:

1. Адаптированный учебный материал: информатика для слабовидящих обучающихся требует специальной адаптации учебных материалов, таких как увеличенные картинки, дополнительная графика и текстовые инструкции в крупном шрифте или на брайле.

2. Учет особенностей зрительного восприятия: уроки информатики для слабовидящих обучающихся должны учитывать их возможности и ограничения в зрении, что включает использование увеличенных изображений, ярких цветов, четкого контраста и графических обозначений.

3. Применение специального оборудования: в учебном процессе могут использоваться специализированные компьютерные устройства, такие как экраны с большими шрифтами, брайлевские дисплеи или программное обеспечение, способное генерировать звуковые сигналы и сообщения.

4. Формирование навыка работы с компьютером: изучение информатики для слабовидящих обучающихся направлено на формирование навыков работы с компьютером, включая знакомство с клавиатурой, мышью, использование программного обеспечения и доступ к информационным ресурсам в Интернете.

5. Гибкость и индивидуальный подход: важно предоставить слабовидящим детям возможность работать в своем темпе и ритме, обеспечить индивидуальную поддержку и адаптированные задания, чтобы не создавать дополнительных препятствий в обучении.

В целом, информатика для слабовидящих обучающихся является важным предметом, который помогает развить у них навыки работы с компьютером и повысить информационные компетенции, необходимые для успешной адаптации в современном информационном обществе.

## **2. Коррекционно-развивающая потенциал**

Коррекционно-развивающий потенциал информатики для начальных классов предназначен для слабовидящих обучающихся и направлен на содействие их развитию и обучению в области информатики. Развивающие задания и упражнения включают в себя такие элементы, как обучение компьютерным навыкам, работа с программными средствами (например, текстовыми редакторами, графическими программами), изучение основ программирования, логического мышления и алгоритмического мышления.

Важным аспектом коррекционно-развивающего потенциала информатики для слабовидящих обучающихся является адаптация заданий и материалов под их особенности. Это может включать использование увеличенных шрифтов и контрастных цветов, доступ к компьютеру с помощью специализированных устройств, таких как большие шрифтовые дисплеи или сканеры с функцией чтения текста и звукового вывода.

Также важно учитывать потребности каждого конкретного ребенка и предоставлять ему индивидуальную поддержку и помощь. Коррекционно-развивающий потенциал информатики для слабовидящих обучающихся может быть реализован как в рамках специальных уроков или занятий по информатике, так и в инклюзивной среде образования, где слабовидящие дети работают вместе со своими сверстниками.

Таким образом, коррекционно-развивающий потенциал информатики для начальных классов для слабовидящих обучающихся основан на адаптированных заданиях и материалах, а также индивидуальной поддержке и помощи, чтобы содействовать их обучению и развитию в области информатики.

Область коррекционно-развивающих технологий для людей с ограниченными возможностями зрения:

1. Отработка навыков работы с брайлевским тактильным дисплеем, включающая знакомство с его функционалом и элементами управления, расположением клавиатуры и основным компьютерным шрифтом Брайля.
2. Использование программ невидимого доступа к информации, включающее настройку параметров работы, изменение голоса синтезатора, режимы озвучивания ввода, чтения пунктуации, отображение 7-ой и 8-ой точек, и работу со статусными ячейками брайлевского дисплея."

## **3. Цели и задачи по информатике**

Информатика - важный предмет в современном мире, который помогает развивать навыки в области технологий и информации. Для учеников со слабым зрением, информатика может быть особенно важна, так как дает возможность пользоваться компьютером и другими устройствами, которые могут сделать их жизнь более доступной.

Цели и задачи по информатике для начальных классов для слабовидящих обучающихся могут быть адаптированы с учетом особенностей их зрительных возможностей. Некоторые из возможных целей и задач могут включать:

1) Освоение базовых навыков работы с компьютером:

- Определение главных элементов компьютера (монитор, клавиатура, мышь) и их функций.
- Освоение навыков работы с клавиатурой и мышью.

2) Развитие навыков работы с программными продуктами для слабовидящих:

• Освоение навыков работы с программами для увеличения интерфейса и шрифтов (например, программы Лупа или zoomtext).

- Освоение навыков работы с программами для синтеза речи (например, программы JAWS или NVDA).

3) Освоение базовых навыков работы с текстовыми документами:

- Создание и открытие нового документа.
- Ввод текста и его оформление (шрифт, размер).
- Сохранение и открытие ранее созданных документов.
- Использование базовых функций редактирования текста (копирование, вырезание, вставка).
- Печать документов.

4) Освоение базовых навыков работы с изображениями:

- Открытие, просмотр и закрытие изображений.
- Увеличение и уменьшение изображений.
- Использование программ для работы с изображениями с увеличенным интерфейсом.

5) Освоение навыков безопасности в сети интернет:

- Понимание понятий личной информации и конфиденциальности.
- Освоение правил безопасного поведения в сети интернет.
- Распознавание потенциально опасных ситуаций в сети и умение их избегать.

Одним из основных достижений при реализации ФАОП НОО по Информатике для слабовидящих обучающихся является создание условий для их полноценного обучения и развития в области информационных технологий.

Важным достижением является разработка и внедрение специализированных программ и методик обучения, адаптированных под особенности зрения слабовидящих обучающихся. Эти программы учитывают специфику их зрительного восприятия и помогают им эффективно овладеть информатическими навыками.

Также значимым достижением является разработка и использование специальных технических средств, которые облегчают работу слабовидящим детям с компьютером. Это могут быть различные устройства увеличения размера

изображения, специальные клавиатуры или программное обеспечение, позволяющее настроить интерфейс программы под потребности слабовидящих обучающихся.

Достижением также является создание специализированных классов или групп, где слабовидящие дети могут обучаться информатике вместе с другими сверстниками, имеющими аналогичные потребности. Это позволяет им поддерживать социальные контакты и развивать навыки работы в коллективе.

Не менее важным достижением является изменение отношения общества к слабовидящим детям и их возможностям. Реализация ФАОП НОО позволяет показать, что слабовидящие дети тоже способны успешно обучаться и работать в сфере информационных технологий, адаптированных под их потребности.

Задачи коррекционно-развивающего обучения для слепых обучающихся включают в себя:

1. Организация и оказание специальной помощи слабовидящим обучающимся для преодоления трудностей, связанных с их зрительными возможностями.
2. Развитие навыков ориентации и моторики, необходимых для успешного использования компьютера и других информационных технологий.
3. Обучение специальным приемам чтения, позволяющим эффективно использовать остаточное зрение или другие способы получения информации.
4. Развитие навыков работы с адаптированными компьютерными программами и техническими средствами, которые облегчают восприятие информации и обеспечивают возможность активного участия в учебном процессе.
5. Развитие навыков адаптации и самостоятельности при использовании компьютера и других информационных технологий в повседневной жизни.
6. Поддержка и развитие навыков коммуникации и сотрудничества с другими обучающимися, в том числе с нормально зрячими сверстниками, при выполнении общих проектов или заданий.
7. Постепенное повышение уровня требований к слабовидящим обучающимся в учебном процессе, с учетом успешно освоенных навыков и достижений.
8. Учет индивидуальных особенностей слабовидящих обучающихся при разработке и организации учебного материала, заданий и методической поддержки.
9. Развитие индивидуальных стратегий работы и самоконтроля, способствующих активному участию в учебной деятельности и достижению поставленных целей.

#### **4. Место учебного предмета в учебном плане**

В учебном плане на изучение информатики в 3 А классе отводится 1 часа в неделю — 34 часа на каждый класс.

Курс ориентирован на компьютерную поддержку. Занятия с детьми проводятся в компьютерном классе.

## **II. Содержание обучения**

### **1. Пролонгированные сроки обучения**

В адаптированной основной общеобразовательной программе начального общего образования (ФАОП НОО) отсутствуют пролонгированные сроки обучения. (вариант 4.1)

Основное содержание учебного предмета

Основное содержание учебного предмета начальных классов для слабовидящих обучающихся по информатике было составлено с учётом ФАОП НОО.

Знакомство с информатикой:

- Человек и информация. Сообщение, информация (звуковая, текстовая, графическая, числовая), компьютер, инструменты, системный блок, монитор, клавиатура, мышь.
- Источники и приемники информации. Источник информации, приемник информации, рисунок, текст, описание, хранение и передача информации.
- Искусственные и естественные источники и приемники информации. Искусственный источник информации, естественный источник информации, искусственный приемник информации, естественный приемник информации, предмет реальной действительности, искусственный предмет, искусственное явление.
- Носители информации. Носитель информации, источник информации, следы, бумага, береста, пергамент, лазерный диск, магнитный диск. Что мы знаем о компьютере. Компьютер, персональный компьютер (ПК), состав ПК, монитор, клавиатура, мышь, принтер, системный блок, процессор, память.

Действия с информацией:

- Немного истории о действиях с информацией. Получение информации, передача информации, хранение информации, восприятие информации, способы передачи информации, устройства для приема и передачи информации.
  - Сбор информации. Сбор информации, объект наблюдения, цели наблюдения, приборы и приспособления для сбора информации.
  - Представление информации. Представление информации, способы представления, формы представления.
- Кодирование информации. Кодирование информации, код, преобразование, способы кодирования, данные.
- Декодирование информации. Декодирование информации, код, кодировочная таблица, преобразование.

- Хранение информации. Хранение информации, носители информации, библиотека, медиатека. Обработка информации. Обработка информации, виды информации, программа.

Объект и его характеристика:

- Объект. Объект нашего внимания, предмет, живое существо, явление событие.
- Имя объекта. Объект, имя объекта: общее, конкретное, собственное.
- Свойства объекта. Объект, свойства, совокупность свойств, характеристика.
- Общие и отличительные свойства. Общие свойства, отличительные свойства.
- Существенные свойства и принятие решения. Объект, свойства, существенные свойства для принятия решения, несущественные свойства для принятия решения.

- Элементный состав объекта. Объект, элементный состав объекта, назначение части, цель описания, характеристика.

- Действия объекта. Объект, действия объекта, команда, этапы, шаги, последовательность шагов, автоматические устройства, программа. Отношение между объектами. Отношения объектов, отношение «часть - целое», отношение противоположности, пространственные отношения, временные отношения, семейные отношения.

Информационный объект и компьютер:

- Информационный объект и смысл. Информационный объект, описание, изображение, органы чувств, закодированные описания объектов.

- Электронный документ и файл. Память, внутренняя память, файл, имя файла, папка, окно, электронный документ.

- Текст и текстовый редактор. Информационный объект. Текст, описание, текстовые данные, текстовый редактор, компьютерные символы.

- Изображение и графический редактор. Изображение, информационный объект, графический редактор.

- Схема и карта. Карта, схема, обмен информацией, источник информации, приемник информации.

- Число и программный калькулятор. Число, размер объекта, сравнение (больше-меньше, ближе-дальше, быстрее-медленнее).

- Таблица и электронные таблицы. Организация данных, таблица, ряд, столбец, строка, ячейка, электронные таблицы.

## **2. Специфические универсальные учебные действия**

Для слабовидящих обучающихся в начальной школе, обучение информатике требует особых подходов и методик, которые помогут им получать знания и навыки, несмотря на ограничения, связанные с их зрением. Чтобы гарантировать эффективное обучение для слепых обучающихся, учителя информатики должны использовать специфические универсальные учебные действия (СУУД), которые включают не только слуховые или тактильные учебные модели, но и имеют цифровые формы для работы с особым программным обеспечением.

Специфические универсальные учебные действия для слабовидящих обучающихся по информатике в начальных классах могут включать следующие элементы:

- Использование увеличительных устройств, таких как лупа или увеличительное стекло. Это позволит ученику видеть текст и изображения на дисплее компьютера или учебника более ясно.
- Использование специальных программных средств, таких как чтец экрана или многоцветный фильтр. Чтец экрана будет озвучивать текст на экране, позволяя слабовидящему ребенку слушать информацию, вместо того чтобы читать ее визуально. Многоцветный фильтр может помочь улучшить видимость текста, изменяя его цветовую гамму.
- Использование тактильных материалов и моделей. Выполнение заданий на информатику с использованием тактильных ощущений может помочь слабовидящему ребенку лучше понять понятия и концепции.
- Доступ к аудиоматериалам и аудиоинструкциям. Предоставление доступа к звуковым файлам или аудиоинструкциям поможет слабовидящему ребенку получить информацию не только визуально, но и слушательски.
- Возможность использования удобных устройств ввода информации. Например, допустимо использование крупных кнопок на клавиатуре вместо стандартных, чтобы облегчить ввод текста.
- Предоставление возможности работать с большим шрифтом и удобными настройками дисплея. Настройка компьютера или учебного материала таким образом, чтобы текст был крупным и легко читаемым для слабовидящего ребенка.
- Применение адаптивных игр и упражнений. Игры и упражнения, которые адаптированы для слабовидящих обучающихся, помогут им лучше усвоить информацию и развивать навыки в информатике.
- Разрешение использования дополнительного времени. Отдать слабовидящему ребенку дополнительное время для выполнения заданий может облегчить процесс обучения и позволит ему более полно освоить материал.
- Использование узкоспециализированных инструментов. Некоторые слабовидящие дети могут иметь дополнительные инструменты, такие как брайлевские дисплеи или устройства для чтения печатных материалов в тактильном формате. Разрешение использовать такие инструменты поможет ученику эффективнее изучать информатику.



### **III. Планируемые результаты освоения программы**

С целью определения результатов обучения по информатике в начальной школе для слабовидящих, проводится различение трех категорий результатов: личностные, метапредметные и предметные.

#### **1. Личностные результаты + специальные личностные результаты (на уровень ФАОП НОО):**

Личностные результаты отражают характеристики личности учащихся, которые должны быть достигнуты в процессе обучения. Эти результаты включают:

1. Развитие умения логического мышления и аналитического мышления
2. Развитие умения решать комплексные задачи и принимать решения
3. Формирование отношения к информационным технологиям как средству получения, обработки и передачи информации
4. Формирование целеустремленности, настойчивости и ответственности в обучении информатике

• Специальные личностные результаты определяются для учащихся с особыми образовательными потребностями, в данном случае для учащихся со слабым или отсутствующим зрением. Эти результаты могут включать в себя:

1. Создание условий для развития индивидуальных способностей и интересов учащихся с ограниченными возможностями здоровья
2. Повышение самооценки и уверенности в своих способностях в вопросах информатики
3. Развитие умения работать в коллективе, сотрудничать, общаться и уважительно относиться к мнению других

Гражданское воспитание: представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе учебной деятельности.

Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности: ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий.

Духовное и нравственное воспитание обучающихся на основе российских традиционных ценностей: готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Экологическое воспитание: экологическая культура, осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

#### **2. Метапредметные результаты + специальные метапредметные результаты (на НОО):**

- Метапредметные результаты указывают на общекультурные, познавательные и коммуникативные умения и навыки учащихся, которые они получают при изучении информатики. Эти результаты включают в себя:

1. Регулятивные УУД: - принимать и сохранять учебные цели и задачи; - осуществлять контроль при наличии эталона; - планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; - оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки.

2. Познавательные УУД: - анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков; - сравнивать по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака; - проводить классификацию по заданным критериям; - строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях; - устанавливать последовательность событий; - определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов; - использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач; - кодировать и декодировать предложенную информацию; - понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

3. Коммуникативные УУД: - строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора; - формулировать вопросы.

- Специальные метапредметные результаты указывают на специфические умения и навыки, которые необходимы учащимся со слабым или отсутствующим зрением для эффективного освоения информатики. К таким результатам могут относиться:

2. Работа с отличительными чертами плохого зрения и использование компенсаторных возможностей для успешной работы в информационном пространстве

3. Повышение мотивации учащихся для освоения навыков информатической грамотности и возможностей компьютерных технологий

### **3. Предметные результаты + специальные предметные результаты уровень НОО):**

- Предметные результаты указывают на знания, умения и навыки учащихся в области информатики, которые им необходимо освоить в соответствии с учебной программой начальной школы. К таким результатам могут относиться:

1. Обучение основам информатики в начальной школе, включая работу с компьютером и программным обеспечением, основы программирования и работу с электронными таблицами

- Специальные предметные результаты указывают на умения и навыки, необходимые для учащихся со слабым или отсутствующим зрением, чтобы эффективно изучать информатику. К таким результатам могут относиться:

1. Развитие способности работать на компьютере с помощью устройств альтернативного ввода, например, брайлевого дисплея или голосового ввода

2. Формирование умения работать с образовательными ресурсами для слепых, включая аудиокниги и тесты с звуковым сопровождением.

#### IV. Тематическое планирование 3 А класс

3 А класс (1 час в неделю)

Тема, раздел урока	Основное содержание (количество часов)	Основные виды деятельности обучающихся
Что изучает информатика. Техника безопасности и организация рабочего места.	Введение. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Человек и информация.	Соблюдение безопасных приёмов труда при работе на компьютере, бережное отношение к техническим устройствам.
Информационные технологии и техника безопасности.	Материальные технологии. Информационные технологии. Источники и приёмники информации.	Научиться определять: назначение компьютеров, область применения и примеры их использования; Использовать: правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером.
Компьютеры вокруг нас. Носители информации.	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Носители информации.	Научиться определять: назначение компьютеров, область применения и примеры их использования; Извлекать информацию; ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых;

		Использовать: правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером.
Компьютеры в школе. Получение информации.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Компьютеры в школе. Получение информации.	Научиться: извлекать необходимую информацию по теме урока. Перерабатывать информацию (анализировать, обобщать, классифицировать, сравнивать, выделять причины и следствия) для получения необходимого результата для создания нового продукта; -Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.
Правила поведения в компьютерном классе.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Правила поведения в компьютерном классе.	Знать и выполнять: основные правила поведения в компьютерном классе; Научиться: доносить свою позицию до других, владея приёмами речи.
Основные устройства компьютера.	Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Включение и выключение компьютера и	Научиться владеть информацией: назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации.

	подключаемых к нему устройств.	Научиться умению: включать и выключать компьютер.
Компьютерные программы. Действия с информацией.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Представление информации.	Овладеть новыми понятиями и терминами по теме, иметь первоначальные представления о компьютерной грамотности.
Основные устройства компьютера. Рабочий стол на экране компьютера.	Рабочий стол на экране компьютера. Значки, фон. Тренажер мыши.	Научиться: извлекать необходимую информацию по теме урока. Уметь: включать и выключать компьютер.
Основные устройства компьютера. Компьютерная мышь.	Компьютерная мышь. Тренажер мыши.	Научится умению: пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы, завершать их выполнение; включать и выключать компьютер.
Основные устройства компьютера. Клавиатура.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений.	Научится умению: пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы, завершать их выполнение; включать и выключать компьютер.
Включение и выключение компьютера. Кодирование информации.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений. Включение и выключение	Научится умению: пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы,

	компьютера и подключаемых к нему устройств.	завершать их выполнение; включать и выключать компьютер.
Компьютерные программы. Запуск программы.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений. Запуск программы.	Научиться: запускать компьютерные программы, завершать их выполнение.
Завершение выполнения программы. Хранение информации.	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений. Запуск, завершение выполнения программы. Хранение информации	Научиться: запускать компьютерные программы, завершать их выполнение.
Запуск и завершение программ.	Тренажер мыши. Значки некоторых программ.	Научиться: запускать стандартные программы с рабочего стола, из меню, выполнять действия в них, завершать их работу.
Игровое итоговое занятие по теме «Знакомство с компьютером».	Итоговая практическая работа. Викторина: «Как я знаю компьютер».	Проверка умения запускать стандартные программы с рабочего стола, из меню, выполнять действия в них, завершать их работу.
Создание рисунков. Задания в ситуациях. Обработка информации и данных.	Задания в ситуациях. Рисование на бумаге. Обработка информации и данных.	Познакомиться с примерами ситуаций, в которых может потребоваться умение создавать рисунки с помощью компьютера.

<p>Компьютерная графика. Обработка информации и данных.</p>	<p>Растровая графика. Векторная графика. Рисование одного и того же рисунка на чистом листе и на бумаге в клетку.</p>	<p>Овладеть знаниями: для чего используется компьютерная графика. Научиться приёмам обработки информации.</p>
<p>Графические редакторы. Игра: «Открытие видов информации».</p>	<p>Знакомство с Paint. Примеры программ со встроенными графическими редакторами. Игра: «Открытие видов информации».</p>	<p>Овладеть знаниями: для чего используется компьютерная графика; название графических редакторов; основные инструменты и операции при работе в графическом редакторе.</p>
<p>Основные операции при рисовании. Мир объектов.</p>	<p>Знакомство с Paint. Основные операции при рисовании. Объект, его имя и свойства.</p>	<p>Научиться: выбирать различные инструменты в редакторе; создавать изображение, выполнять его модификацию; сохранять изображение.</p>
<p>Создание и сохранение рисунка. Инструменты графического редактора.</p>	<p>Рисование и стирание точек, линий, фигур.  Работа в Paint.</p>	<p>Знать: для чего используется компьютерная графика; название графических редакторов; основные инструменты и</p>

	Функция объекта, отношения между объектами.	операции при работе в графическом редакторе. Научиться: выбирать различные инструменты в редакторе; создавать изображение, выполнять его модификацию; сохранять изображение; Устанавливать отношения между объектами.
Инструменты графического редактора. Преобразование рисунка. Заливка цветом.	Работа с простыми информационными объектами (рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление, заливка цветом. Работа в Paint.	Научиться: выбирать различные инструменты в редакторе; создавать изображение, выполнять его модификацию; сохранять изображение.
Итоговая практическая работа по теме «Создание рисунков».	Итоговое занятие по теме «Создание рисунков». Организация выставки компьютерных рисунков. Участие в районном конкурсе компьютерных рисунков.	Проверка умения выполнять различные действия с графическим изображением.  Научиться: применять полученные умения на практике при самостоятельной работе.
Создание мультфильмов (анимации). Ситуации.	Задания в ситуациях. Анимация к предложенным картинкам. Показ на практике выбранных ситуаций.	Познакомиться с примерами ситуаций, в которых может потребоваться умение создавать движущиеся изображения с помощью компьютера.



Компьютерная анимация.	Работа с программой создания мультфильмов и анимационных объектов. Понятие «компьютерная анимация». Выбор объектов для анимации.	Овладение знаниями: понятие «компьютерная анимация»; названия программ, позволяющих создавать анимацию; основные этапы по созданию анимированного изображения. Научиться: составлять план действий по решению проблемы (задачи);
Программы для создания анимации. Системные программы.	Работа в powerpoint. Системные программы и операционная система.	Научиться: выполнять основные операции при создании анимированного изображения; сохранять и просматривать созданное анимированное изображение; Извлекать информацию; ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых.
Создание покадровой рисованной анимации.	Работа в powerpoint. Основные операции покадровой анимации.	Научиться: выполнять основные операции при создании анимированного изображения; сохранять и просматривать созданное анимированное изображение.

Создание покадровой рисованной анимации.	Работа в powerpoint. Программирование анимации.	Иметь возможность научиться: выполнять основные операции при создании анимированного изображения; сохранять и просматривать созданное анимированное изображение.
Создание покадровой рисованной анимации	Конструирование анимации. Создание кадров по выбранной тематике, выбор анимации.	Научиться: выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ.
Создание покадровой рисованной анимации. Компьютерные сети.	Создание сюжета. Создание сценария. Компьютерные сети. Информационные системы.	Научиться: создавать сюжеты и сценарии, сохранять движущиеся изображения и вносить в них изменения; Извлекать информацию; ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых.
Итоговое занятие – конкурсная программа: «Юные информатики»	Творческая работа по выбранной ситуации по созданию анимации. Конкурсная программа: «Юные информатики».	Научиться: выполнять основные операции при создании компьютерной анимации с помощью одной из программ; Соотносить результат своей деятельности с целью и оценивать его;

		Договариваться с одноклассниками, согласуя с ними свои интересы и взгляды.
--	--	--

**V. Календарно-тематическое планирование 3 А класс**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Все го	Контрольные работы	Практические работы	
1	Что изучает информатика. Техника безопасности и организация рабочего места.	1			
2	Информационные технологии и техника безопасности.	1			
3	Компьютеры вокруг нас. Носители информации.	1			
4	Компьютеры в школе. Получение информации.	1			
5	Правила поведения в компьютерном классе.	1			
6	Основные устройства компьютера.	1			
7	Контрольная работа по пройденному материалу	1	1		
8	Повторение пройденного материал	1			

9	Компьютерные программы. Действия с информацией.	1			
10	Основные устройства компьютера. Рабочий стол на экране компьютера.	1			
11	Основные устройства компьютера. Компьютерная мышь.	1			
12	Основные устройства компьютера. Клавиатура.	1			
13	Включение и выключение компьютера. Кодирование информации.	1			
14	Компьютерные программы. Запуск программы.	1			
15	Завершение выполнения программы. Хранение информации.	1			
16	Запуск и завершение программ.	1			
17	Игровое итоговое занятие по теме «Знакомство с компьютером».	1			
18	Создание рисунков. Задания в ситуациях. Обработка информации и данных.	1			

19	Компьютерная графика. Обработка информации и данных.	1			
20	Графические редакторы. Игра: «Открытие видов информации».	1			
21	Основные операции при рисовании. Мир объектов.	1			
22	Создание и сохранение рисунка. Инструменты графического редактора.	1			
23	Инструменты графического редактора. Преобразование рисунка. Заливка цветом.	1			
24	Итоговая практическая работа по теме «Создание рисунков».	1			
25	Контрольная работа по пройденному материалу	1	1		
26	Повторение пройденного материала	1			
27	Создание мультфильмов (анимации). Ситуации.	1			

28	Компьютерная анимация.	1			
29	Программы для создания анимации. Системные программы.	1			
30	Создание покадровой рисованной анимации.	1			
31	Создание покадровой рисованной анимации.	1			
32	Создание покадровой рисованной анимации	1			
33	Создание покадровой рисованной анимации. Компьютерные сети.	1			
34	Итоговое занятие контрольная работа.	1	1		
		34	3		

**VI. Учебно-методическая обеспечение учебного процесса:**

- Библиотека ЦОК;
- Videouroki.net;

РЕСТР ПРИМЕРНЫХ ОСНОВНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ  
[fgosreestr.ru/?Edl=3&ysclid=llmou09dq362483443](http://fgosreestr.ru/?Edl=3&ysclid=llmou09dq362483443).

- Учебник Босова А.А. информатика. 2-4 класс входит в федеральный перечень;
- Институт коррекционной педагогики РАО Институт коррекционной педагогики. Официальный сайт. ([ikp-rao.ru](http://ikp-rao.ru))