

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области
Отдел по образованию и молодежной политике администрации Котовского
муниципального округа
МКОУ Попковская СШ

РАССМОТРЕНО

Методический совет

Протокол № 4
от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогический совет

Протокол № 4
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Матвеева Е.М.
Приказ № 86
от «30» августа 2023 г.

АДАптированная рабочая программа

учебного предмета «Основы компьютерной грамотности»

для обучающихся с легкой умственной отсталостью

(интеллектуальными нарушениями)

4 класса

х. Попки 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цели образовательно-коррекционной работы

Примерная рабочая программа учебного курса «Основы компьютерной грамотности» для 4 класса разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями);
- Примерной адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 1).

Цель изучения курса:

- «общекультурная» цель – ознакомление учащихся с компьютерами и формирование мировоззрения ребёнка;
- «технологическая» цель - приобретение навыков работы на клавиатуре в текстовом редакторе;
- коррекционная цель – коррекция высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения), совершенствование эмоционально-волевой сферы;
- «общепедагогическая» цель – обновление содержания, методов и организационных форм учебной работы.

Задачи курса:

- усвоение учащимися правил работы и поведения при общении с компьютером;
- приобретение учащимися навыков использования простейших тренажёров в работе на клавиатуре;
- использование на занятиях упражнений с игровыми программами с целью развития моторики пальцев, развитие познавательного интереса.

Коррекционные задачи:

- Повышение ловкости рук, пространственной ориентации, координации;
- Развитие эмоциональных и эстетических качеств детей;
- Выработка установок на выполнение трудовых действий с учётом индивидуальных особенностей каждого ученика.

Общая характеристика учебного курса

При разработке данной программы учитывалось понимание того, что в условиях специального обучения, в специально созданной коррекционно-развивающей среде и в доступных пределах когнитивного развития, учащиеся обучаемы и способны овладеть элементарными знаниями, умениями и навыками. Обучение осуществляется в доступных, мотивированных, интересных для детей данного уровня развития видах деятельности, и в индивидуальном темпе. После напряженной работы целесообразно использовать упражнения для снятия напряжения. Поскольку обучающиеся могут овладеть элементарными навыками в минимальной степени, работа строится на постоянной помощи со стороны учителя (различной степени выраженности). Организация самостоятельной работы обучающихся по учебному предмету, не предусмотрена.

Описание места учебного предмета в учебном плане

Курс «Основы компьютерной грамотности» входит в часть, формируемой участниками образовательных отношений в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и изучается на начальном этапе обучения.

Количество часов в неделю, отводимых на изучение курса в 4 классе, определено Примерными недельными учебными планами образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) для I-IV классов и составляет 1 ч в неделю.

Формы организации учебного процесса:

- урок-занятие;
- практическое занятие;
- игра.

Методы и приёмы обучения:

- методы стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности - методы формирования интереса к учению - создание ситуации занимательности, ситуаций успеха, использование познавательных игр;
- словесные методы – рассказ, объяснение, беседа (используются частично, применяется только в сочетании с наглядным и практическим методами).
- наглядные методы – показ, иллюстрация, демонстрация, использование ИКТ;
- практические методы – упражнения, практические действия.
- метод проектов.

Виды деятельности учащихся:

- наблюдение;
- упражнения – по подражанию, по инструкции: двигательные, аудиально-визуальные (слушание, показ), ритмические;
- рисование и дорисовывание, раскрашивание, перемещение.

Планируемые результаты освоения учебного курса:

Учащиеся должны:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Основные требования к знаниям, умениям и навыкам учащихся к концу 4 класса

Обучающиеся должны знать, понимать:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать опасные места, и где находится главный выключатель;
- знать о назначении компьютерной мыши, перемещении курсора

Обучающиеся должны уметь:

- выполнять основные операции в графическом редакторе

- овладевать приемами владения «мышью», «клавиатурой», «вырезать», «стирать» произвольные части изображений
- создавать простейшие рисунки в графическом редакторе с помощью мыши;
- осуществлять вход-выход в игровых программах.

Формы текущего контроля знаний и умений в 4 классе

В классе: безотметочная система. В конце четверти проводятся обобщающие уроки.

Предполагаемые результаты освоения программы: усвоил, частично усвоил.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

1. Компьютер, его история, роль в жизни человека. Знакомство обучающихся с компьютером как орудием, необходимым для жизнедеятельности современного общества. Целесообразно провести с учениками беседу о том, где они замечали компьютеры: автоматы оплаты, банкоматы, игровые салоны, кассы магазинов, Интернет-кафе, калькуляторы, карманные компьютеры, игровые приставки, переводчики.

2. Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка. Технологии и безопасности работы на компьютере. Рассматриваются следующие вопросы:

- Оборудование класса как материальная ценность.
- Оборудование как источник опасности.
- Правила поведения в компьютерном классе
- Организация рабочего пространства, осанка.
- Взаимодействие с учителем.
- Завершение работы в классе

3. Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение. Знакомство с компьютером и устройствах, которые могут быть к нему подключены. Вопросы рассматриваются поверхностно, для того, чтобы учащиеся могли по внешнему виду догадываться о назначении устройств, имеющих в классе. При использовании проектора рекомендуется останавливать проигрывание анимации в нужном месте и демонстрировать работу имеющихся в классе периферийных устройств.

4. Мышь и ее назначение. Упражнение «Движение мышью». Знакомство о назначении компьютерной мыши, перемещении курсора. Объясняется причина видоизменения курсора. Раскрывается смысл слова «клик», рассматриваются функции кнопок мыши при работе в различных программах. Программы могут отображать специальные графические элементы мыши (стандартные элементы интерфейса).

5. Назначение кнопок мыши. Анимация о кнопках мыши – о левой, правой и о колесе как третьей кнопке. Анимация о левой кнопке мыши и основных технологиях ее использования:

- простой клик
- двойной клик
- перетаскивание
- рисование

Представлено отличие работы второстепенной (правой) кнопкой мыши. Объясняется, как правильно производить нажатия на кнопки, чтобы не испортить мышь и не дать уставать пальцам.

Анимация заканчивается интерактивом, в котором детям предлагается нажимать на кнопки. На изображении мыши эти кнопки подсвечиваются.

6. Использование второй кнопки мыши. Вспомогательная кнопка мыши. Анимация раскрывает основное предназначение второстепенной кнопки мыши – отображать контекстное меню. Рассказ начинается с понятия «меню блюд» как объекта повседневной жизни и переходит к меню, отображаемому компьютером. На примере интерактива по изменению интерьера комнаты раскрывается смысл слова «контекст». Целесообразно на уроке выяснить, все ли дети поняли, что такое «контекстное меню», подкрепить это иными жизненными примерами.

7. Двойной клик. Анимация о двойном нажатии мышки. Анимация объясняет, что одну из команд контекстного меню мы используем чаще всего. И при отображении меню эта команда выделена жирным шрифтом. И чтобы запускать эту команду быстро, программисты придумали двойной клик, по которому будет выполнена именно эта команда. Однако известно, что при отображении ссылок двойной клик не используется. Поэтому особое внимание в анимации отводится правилу выбора одинарного или двойного клика при соответствующем отображении файлов и ссылок. Тренажер «Двойной клик» предназначен для закрепления навыка распознавать ссылки, открываемые одинарным кликом и имена файлов, открываемые двойным кликом.

8. Использование колеса мыши. Данная анимация демонстрирует работу по редактированию большого документа с использованием вертикальной прокрутки путем перетаскивания ползунков. Акцентирование внимание на том, что для очередной прокрутки документа пользователю постоянно приходится отвлекаться от текста, чтобы позиционировать курсор мыши на ползунке, перемещать его на нужное место и вновь возвращаться к редактированию. Предлагается более удобный способ прокрутки документов – использование колеса мыши, которое не требует сосредоточения внимания на курсоре мыши и положении ползунка.

9. Клавиатура как устройство ввода информации. Анимация «Группы клавиш и их назначение». Анимация «Группы клавиш и их назначение» создает достаточно подробное представление о клавиатуре как устройстве ввода информации. Рассматривается целый ряд вопросов:

- группы клавиш и их назначение;
- способы ввода заглавных букв;
- понятие «Раскладка клавиатуры».

10. Группы клавиш и их назначение. Анимация объясняет наличие нескольких символов на каждой клавише, обосновывая это многоязычностью – для алфавитных клавиш и универсальностью – для цифровых. Анимация содержит интерактив, отображающий как изменяются значения клавиш при нажатии модифицирующих клавиш.

11. Алфавитно – цифровые клавиши. Положение рук. Здесь происходит подробное знакомство с группой алфавитно-цифровых клавиш. Обосновано расположение символов на клавиатуре. Даны рекомендации по привязке пальцев рук к клавишам для эффективного ввода текста. Соблюдение этих правил и регулярные тренировки по вводу текста способствуют выработке навыка вводить текст, не глядя на клавиатуру (Метод «слепой печати»).

12. Обобщение и повторение. Закрепление знаний и умений полученных на предыдущих уроках.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов
1	Компьютер, его история, роль в жизни человека	2
3	Технология и безопасность работы.	2
4	Рабочее пространство. Осанка	2

6	Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение.	2
7	Мышь и ее назначение. Упражнение «Движение мышью».	2
8	Игра «Спасение мяча».	2
9	Назначение кнопок мыши. Игра «Раскраска».	2
10	Использование второй кнопки мыши.	2
11	«Вспомогательная кнопка мыши»	1
12	Операция перетаскивания.	1
13	Двойной клик. Тренажер «Двойной клик».	2
14	Использование колеса мыши.	2
15	Клавиатура как устройство ввода информации.	2
16	Группы клавиш и их назначение	1
17	Алфавитно-цифровые клавиши	2
18	Положение рук. Привязка клавиш к пальцам.	1
19	Набор символов правой и левой рукой.	2
20	Обобщение и повторение	4
	Итого	34 ч.

Условия реализации учебного курса:

Учебно-методический комплекс:

- Учебник «Информатика», 3 класс.
- Методическое пособие для учителя, 3 класс.

Предметно-развивающая образовательная среда:

1. Операционная система WindowsXP.
2. Пакет офисных приложений MicrosoftOffice 2007.
3. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», 3 класс (<http://school-collection.edu.ru/>)
4. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
5. ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 3 класс, Н.В. Матвеева и др.

Материально-техническое (информационное, методическое) оснащение образовательного процесса:

Перечень учебно-методических средств обучения:

- Компьютер
- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации (акустические колонки, наушники)
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.

Программные средства:

- Операционная система.
- Клавиатурный тренажер.

- Офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы

- Жидкокристаллический телевизор

Используемые средства программного обеспечения:

- «Веселая школа. Учим буквы»
- «Готовимся к школе. Развиваем интеллект»
- «Волшебные краски. Забавные животные»
- «Рисуем и играем» (обучающие раскраски)
- «Информатика для детей. 1-4 классы»
- «Мои первые уроки» (серия: образовательная коллекция)
- «Веселые моторы (для детей 3-5 лет)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 327766045235508045123579633876966067016845890620

Владелец Матвеева Елена Михайловна

Действителен с 01.10.2023 по 30.09.2024