

Государственное общеобразовательное учреждение Тульской области
«Тульский областной центр образования»



Утверждаю
директор
С. А. Полянский
Приказ от 29.08.18 г. № 02-03/300

Рабочая программа
по учебному предмету
«Компьютерные технологии»
3 класса
(вариант 1.2)
на 2018 - 2019 учебный год

Количество часов в неделю: 1 час
Количество часов за год: 34 часа

Составлена:
учителем Рекиной Ж. М.

Рассмотрена на заседании ШМО:
протокол от 29.08.18 № 1

Согласована:
заместителем директора по УВР
О. Н. Жуковой

2018, г. Тула

Аннотация к рабочей программе по учебному предмету « Компьютерные технологии»

3 класс (вариант 1.2)

Рабочая программа по учебному предмету компьютерные технологии составлена в соответствии с требованиями приказа Министерства образования и науки РФ от 19.12.14 №1598 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ОВЗ и на основе адаптированной общеобразовательной программы начального общего образования для глухих обучающихся (вариант 1.2). Учебным планом на предмет — компьютерные технологии предусмотрен 1 час в неделю (34 часа за год).

Главная цель данного курса «Компьютерные технологии» – развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества. Задачи программы: 1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике: • применение формальной логики при решении задач – построение выводов путем применения к известным утверждениям логических операций; • алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели; • системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы; • объектно-ориентированный подход – акцентирование объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать»); 2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией; 3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.) Программа ориентирована на использование УМК:

- Учебник-тетрадь «Информатика в играх и задачах», в двух частях. А.В. Горячев, К.И. Горина: Москва. ООО «Баласс»,2014 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по учебному предмету компьютерные технологии составлена в соответствии с требованиями приказа Министерства образования и науки РФ от 19.12.14 №1598 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ОВЗ и на основе адаптированной общеобразовательной программы начального общего образования для глухих обучающихся (вариант 1.2).

Школьное образование в современных условиях призвано обеспечить функциональную грамотность и социальную адаптацию обучающихся на основе приобретения ими опыта в сфере учения, познания. Главной целью школьного образования является развитие ребенка как компетентной личности путем включения его в различные виды ценностной человеческой деятельности: учеба, познание, коммуникация, личностное саморазвитие. С этих позиций обучение рассматривается как процесс овладения не только определенной суммой знаний и системой соответствующих умений и навыков, но и как процесс овладения компетенциями.

Цель курса: развитие логического и алгоритмического мышления обучающихся.

Задачи изучения логико-алгоритмических основ информатики в начальной школе:

1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

- применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций «если ..., то ...», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то ...»;

- алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;

- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;

- объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие

признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;

2)расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими;

3)создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Общая характеристика учебного предмета

В основе программы курса «Компьютерные технологии» лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося. При изучении информатики дети с ОВЗ испытывают определённые трудности: замедленно происходит усвоение лексического материала, синтаксических конструкций и их активное использование в устной речи; затруднено восприятие грамматических категорий и их применение на практике; характерно возникновение проблем при устной речи, особенно связных текстов. Ввиду психологических особенностей детей с ОВЗ, с целью усиления практической направленности обучения проводится коррекционная работа, которая в изучение компьютерных технологий направлено на достижение следующих целей:

- создание прочной основы для осознанного глухими детьми систематического курса компьютерных технологий на следующих годах школьного образования;
- развитие словесно-логического мышления ребенка, коррекция его недостатков;
- формирование у учащихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;

Достижение целей обеспечивается решением следующих задач:

- 1 развивать алгоритмическое мышление, творческие и познавательные способности учащихся;
- 2 воспитывать культуру общения;
- 3 умение планировать, работать в коллективе;
- 4 чувство ответственности за результаты своего труда, используемые другими людьми;
- 5 установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией.

Место учебного предмета в учебном плане

В соответствии с учебным планом глухих обучающихся (вариант 1.2) предмет компьютерные технологии входит в обязательную часть. На изучение учебного предмета в третьем классе отводится 1 часа в неделю. Курс рассчитан на 34 часа (34 учебные недели).

Сетка часов

Предмет	Количество часов в неделю	Количество часов по четвертям			
		I	II	III	IV
Компьютерные технологии	1 час	8	8	10	8

Ценностные ориентиры содержания учебного предмета

Основной целью изучения курса «Компьютерные технологии» в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты, которой входят в структуру УУД. Это и задает основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отраженные в содержании курса:

- основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- основы информационной грамотности, в частности овладение способами и приемами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- основы коммуникационной компетентности.

В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приемом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приема и передачи информации.

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

1. Технологический компонент

Обучение творческому применению осваиваемых информационных и коммуникационных технологий позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Заложенный в основу изучения новых технологий выбор из предлагаемых жизненных ситуаций или возможность придумывать свою тематику жизненных ситуаций, завершающиеся созданием творческих работ с применением изучаемой технологии, позволяет ориентировать учащихся на формирование:

-основ гражданской идентичности на базе чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,

- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей учебной деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе,
- целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.

2. Логико-алгоритмический компонент

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

Ориентация курса на осознание множественности моделей окружающей действительности позволяет формировать не только готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение.

Планируемые результаты учебного предмета

Личностные результаты.

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

развитие мотивов учебной деятельности;

эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества;

умение работать с информацией, предложенной в виде рисунка.

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Регулятивные универсальные учебные действия:

планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);

синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;

подведение под понятие;

установление причинно-следственных связей;

построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;

выслушивание собеседника и ведение диалога;

признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

В результате изучения материала учащиеся должны уметь:

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

Метапредметные результаты

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.

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).

Коммуникативные УУД:

- строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;
- формулировать вопросы.

Предметные результаты

В результате изучения материала учащиеся должны уметь:

предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;

выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;

разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;

находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;

приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;

точно выполнять действия под диктовку учителя;

отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

Система оценки достижения планируемых результатов

Оценка усвоения знаний и умений в предлагаемом курсе «Компьютерные технологии» осуществляется в процессе повторения и обобщения, выполнения текущих самостоятельных работ на этапе актуализации знаний и на этапе повторения, закрепления и обобщения изученного практически на каждом уроке, проведения этапа контроля на основе тетрадей, содержащих итоговые контрольные работы.

Контроль предполагает выявление уровня усвоения учебного материала при изучении отдельных разделов и всего курса информатики в целом.

Оценка устных ответов учащихся:

«5» - ученик полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой; логично изложил материал; правильно выполнил рисунки, схемы; отвечал самостоятельно без наводящих ответов учителя. Возможны 1-2 неточности, которые ученик исправил по замечанию учителя.

«4» - если он удовлетворяет требованиям к ответу на «5», при этом допущены ошибка или более двух недочетов, исправленные по замечанию учителя.

«3» - неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, определенные настоящей программой.

«2» - не раскрыто основное содержание учебного материала, обнаружено незнание или неполное понимание учеником большей части учебного материала, допущены ошибки в определении понятий, при использовании специальной терминологии, в рисунках, схемах, выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

Важную роль в проведении контроля имеют контрольные работы.

При выполнении письменной контрольной работы:

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При этом выявляются полнота, прочность усвоения учащимися материала и умение применять на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Исходя из норм (пятибалльной системы), выставляется оценка:

«5» - при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей

«4» - при наличии 1-2 недочетов или 1 ошибке

«3» - при выполнении 2/3 от объема предложенных заданий

«2» - если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями по данной теме в полной мере.

Содержание учебного предмета

Признаки предметов (9ч)

Признаки предметов. Описание предметов. Состав предметов. Действия предметов. Симметрия. Координатная сетка.

Действия предметов (8ч)

Действия предметов. Обратные действия. Последовательность событий. Алгоритм. Ветвление.

Множества. Действия с множествами (11ч.)

Множество. Элементы множества. Способы задания множеств. Сравнение множеств. Отображение множеств. Кодирование. Вложение множеств. Пересечение множеств. Объединение множеств.

Комбинаторика (6ч.)

Высказывание. Понятия истина и ложь. Отрицание. Высказывания со связками *и*, *или*. Графы. Деревья. Комбинаторика.

Тематический план: «Компьютерные технологии»

(1 час в неделю, год -34ч)

№	Наименование разделов и тем	Количество часов
	Признаки предметов 9ч	
1	Признаки предметов.	1
2	Описание предметов.	1
3	Состав предметов.	1
4	Действия предметов.	1
5	Симметрия.	1
6	Координатная сетка.	1
7	Повторение по теме «План действий».	1
8	Анализ контрольной работы. Работа над ошибками.	1
9	Повторение пройденного материала.	1
	Действия предметов 19ч	
10	Действия предметов.	1
11	Обратные действия.	1
12	Последовательность событий.	1
13	Алгоритм.	1
14	Ветвление.	1
15	Повторение. Контрольная работа по теме «Отличительные признаки предметов».	1
16	Повторение. Анализ контрольной работы. Работа над ошибками.	1
17	Повторение по теме: «Действия множеств».	1
18	Множество. Элементы множества.	1
19	Способы задания множеств.	1
20	Сравнение множеств.	1
21	Отображение множеств.	1
22	Кодирование.	1
23	Вложение множеств.	1
24	Пересечение множеств.	1
25	Объединение множеств.	1
26	Повторение. Контрольная работа по теме «Множества».	1
27	Анализ контрольной работы. Работа над ошибками.	1
28	Повторение по теме «Множества».	1
	Комбинаторика 6ч	
29	Высказывание. Понятия <i>истина</i> и <i>ложь</i> .	1
30	Отрицание.	1
31	Высказывания со связками <i>и</i> , <i>или</i> .	1
32	Графы. Деревья. Комбинаторика.	1
33	Повторение. Контрольная работа.	1
34	Анализ контрольной работы. Повторение пройденного материала.	1

Материально-техническое обеспечение.

1. Адаптированная общеобразовательная программа НОО для глухих обучающихся (вариант 1.2)
2. УМК «Школа России» 2 класс.
3. Информатика в играх и задачах: Учебник-тетрадь для 2 кл./ А. В. Горячев, Т. О. Волкова, К. И. Горина и др.- М.: Баласс, 2015г.
4. Информатика в играх и задачах для 2 кл.: Методические рекомендации для учителя/А. В. Горячев, Т. О. Волкова, К. И. Горина и др.- М.: Баласс, 2013г.
3. А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина. Методические рекомендации для учителя.
4. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах». Издательство «Баласс» 2007г.

ИКТ-средства:

- Компьютер

- Презентации из Интернета

Интернет-ресурсы:

www.school-collection.edu.ru

www.window.edu.ru

www.edu.ru

Контрольно-измерительный материал

Какой общий признак у предметов? Выберите один из 3 вариантов ответа:



- 1) геометрические фигуры
- 2) многоугольники
- 3) круглые предметы

Какой предмет можно включить в группу, сохранив общий признак группы?



Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) доска
- 2) тумбочка
- 3) холодильник

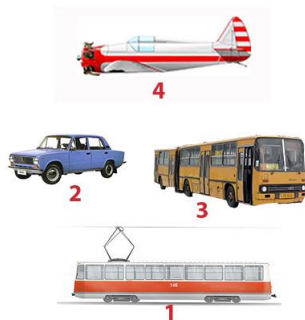
На какие два множества можно разделить эти предметы?



Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) множество домов и множество троллейбусов
- 2) множество домов и множество тракторов
- 3) множество домов и множество машин

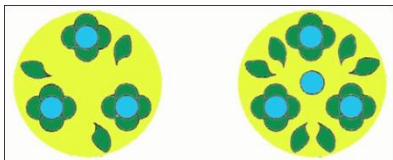
Какой предмет лишний?



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3
- 4) 4

Какие элементы нужно добавить, чтобы рисунки на тарелках были одинаковыми?



Выберите один из 4 вариантов ответа:



Отметьте верное высказывание.

1. Верблюд живет в лесу, питается верблюжьей колючкой, его называют кораблем пустыни.
2. Верблюд живет в пустыне, питается верблюжьей колючкой, его называют кораблем пустыни.
3. Верблюд живет в поле, питается мелким грызунами, его называют кораблем пустыни.

Возьми только первые слоги из данных слов и узнай зашифрованное слово?
КОЛОС, МЕБЕЛЬ, ТАРАКАН

1. клетка
2. комета
3. слово

Переставь буквы в слове ОСЕЛ так, чтобы получилось слово.

С её помощью можно указывать и передвигать предметы, изображённые на экране монитора.

- 1) Мышь
- 2) Клавиатура
- 3) Сканер