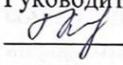


Рассмотрено на заседании
Методического объединения
Протокол № 4
« 23 » августа 2023 г.
Руководитель ШМО
 Т. В. Калинина

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 14
« 24 » августа 2023 г.

Утверждено приказом № 138 - ОД
от « 24 » августа 2024г.

Директор МБОУ
«Камбарская СОШ № 2»
 М. А. Вяткина

**Адаптированная образовательная программа для детей
с ограниченными возможностями здоровья
легкая умственная отсталость
(вариант 1)
по информатике 2 Б класс**

Составители
Мырина Л.В. Зайцева И.Р.
учитель начальных классов
I категории

2023 - 2024 учебный год

Аннотация к АООП по Информатике 2 класс вариант 1

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» составлена на основе авторской программы по «Информатике» Горячев А. В., Горина К.И.. учебник «Информатика в играх и задачах» для 2 класса. Изучение предмета проходит за счет компонента образовательного учреждения. Это позволяет реализовать непрерывный курс информатики.

Цели данной программы обучения в области формирования системы знаний, умений:

1. Формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности.

2. Знакомство с основными теоретическими понятиями информатики.

3. Приобретение опыта создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем различного вида, в том числе с помощью компьютера.

4. Формирование умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов.

5. Формирование системно-информационной картины (мировоззрения) в процессе создания текстов, рисунков, схем.

6. Формирование и развитие умений использовать электронные пособия, конструкторы, тренажеры, презентации в учебном процессе.

7. Формирование и развитие умений использовать компьютер при тестировании, организации развивающих игр и эстафет, поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и т. д.

Задачи, решаемые при реализации рабочей программы:

- развиваются общеучебные, коммуникативные элементы информационной культуры, т. е. умения с информацией (осуществлять ее сбор, хранение, обработку и передачу, т. е. правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой и пр.);
- формируется умение описывать объекты реальной действительности, т. е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- формируются начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» составлена на основе авторской программы по «Информатике» Горячев А. В., Горина К.И., учебник «Информатика в играх и задачах» для 2 класса. Изучение предмета проходит за счет компонента образовательного учреждения. Это позволяет реализовать непрерывный курс информатики.

Цели данной программы обучения в области формирования системы знаний, умений:

1. Формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности.

2. Знакомство с основными теоретическими понятиями информатики.

3. Приобретение опыта создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем различного вида, в том числе с помощью компьютера.

4. Формирование умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов.

5. Формирование системно-информационной картины (мировоззрения) в процессе создания текстов, рисунков, схем.

6. Формирование и развитие умений использовать электронные пособия, конструкторы, тренажеры, презентации в учебном процессе.

7. Формирование и развитие умений использовать компьютер при тестировании, организации развивающих игр и эстафет, поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и т. д.

Задачи, решаемые при реализации рабочей программы:

- развиваются общеучебные, коммуникативные элементы информационной культуры, т. е. умения с информацией (осуществлять ее сбор, хранение, обработку и передачу, т. е. правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой и пр.);
- формируется умение описывать объекты реальной действительности, т. е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- формируются начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание курса для 2 класса

1. Правила игры

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. *Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером.

Учащиеся должны знать:

знать и понимать правила работы на обычном и на проектном уроке;
иметь представление об условии задачи как системе ограничений;
иметь представление о необходимости самостоятельной проверки правильности своего решения.

Учащиеся должны уметь:

правильно работать с учебником (листами определений и задачами), тетрадью, а также с материалами к проектам;

2. Базисные объекты и их свойства

Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие, по-разному определяемое на разных видах объектов: фигурках, буквах и цифрах, бусинах). Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно. Совокупность объектов, в которой все объекты разные (нет двух одинаковых). *Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне.

Учащиеся должны знать:

иметь представление о свойствах базисных объектов;

Учащиеся должны уметь:

искать одинаковые объекты, в том числе в большом массиве;
строить совокупность заданной мощности, в которой все объекты разные (бусины, буквы, цифры и др.)
правильно выполнять все допустимые действия с базисными объектами (обведи, соедини, пометь галочкой и пр.);
проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для объектов совокупности (мощностью до 25 объектов).

Учащиеся имеют возможность научиться:

проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для объектов совокупности (мощностью до 25 объектов).

3. Цепочка

Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке – понятия: первый, второй, третий и т. п., последний, предпоследний. Частичный порядок элементов цепочки – понятия: следующий / предыдущий, идти раньше / идти позже, второй перед, третий после и т. п. Понятия перед каждой и после каждой для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.

Учащиеся должны знать:

иметь представление о цепочке как о конечной последовательности элементов;
знать все понятия, относящиеся к общему и частичному порядку объектов в цепочке;
иметь представление о длине цепочки и о цепочке цепочек;
иметь представление об индуктивном построении цепочки;

иметь представление о процессе шифрования и дешифрования конечных цепочек небольшой длины (слов).

Учащиеся должны уметь:

строить и достраивать цепочку по системе условий;
проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности цепочек (мощностью до 8 цепочек).
выделять одинаковые и разные цепочки из набора;
выполнять операцию склеивания цепочек, строить и достраивать склеиваемые цепочки по заданному результату склеивания;
оперировать порядковыми числительными, а также понятиями: последний, предпоследний, третий с конца и т. п., второй после, третий перед и т. п.
оперировать понятиями: следующий / предыдущий, идти раньше / идти позже;
оперировать понятиями: после каждой бусины, перед каждой бусиной;
строить цепочки по индуктивному описанию;
строить цепочку по мешку ее бусин и заданным свойствам;
шифровать и дешифровать слова с опорой на таблицу шифрования;

Учащиеся имеют возможность научиться:

проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для совокупности цепочек (мощностью до 10 цепочек).

4. Мешок

Понятие мешка как неупорядоченного конечного мультимножества. Одинаковые и разные мешки. Мешок бусин цепочки. Перебор элементов мешка (понятия все / каждый). Понятия есть / нет / всего в мешке. Классификация объектов по одному и по двум признакам. Одномерная и двумерная таблица для мешка. Операция склеивания мешков цепочек (декартово произведение).

Учащиеся должны знать:

иметь представление о мешке как неупорядоченной совокупности элементов;
знать основные понятия, относящиеся к структуре мешка: есть в мешке, нет в мешке, есть три бусины, всего три бусины и пр.;
иметь представление о мешке бусин цепочки;
иметь представление о классификации объектов по 1–2 признакам.

Учащиеся должны уметь:

организовывать полный перебор объектов (мешка);
оперировать понятиями все / каждый, есть / нет / всего в мешке;
строить и достраивать мешок по системе условий;
проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности мешков (мощностью до 8 мешков).
выделять из набора одинаковые и разные мешки;
использовать и строить одномерные и двумерные таблицы для мешка;
выполнять операцию склеивания двух мешков цепочек, строить и достраивать склеиваемые мешки цепочек по заданному результату склеивания;
сортировать объекты по одному и двум признакам;
строить мешок бусин цепочки;

Учащиеся имеют возможность научиться:

проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для совокупности мешков (мощностью до 10 мешков);
выполнять операцию склеивания трёх и более мешков цепочек с помощью построения дерева.

В результате изучения предмета «Информатика» во 2 классе учащиеся должны:

- иметь представления об общих правилах игры: правилах работы с учебником, проектом и т.д.;

- иметь представление об условиях задачи как системе ограничений, уметь последовательно выполнять указания инструкций;
- иметь представления о базисных объектах курса (бусины, буквы и пр.) и их основных свойствах (одинаковость, форма, цвет бусин и пр.);
- иметь представление об основных структурах курса: цепочках (конечных последовательностях) и мешках (мультимножествах) и их свойствах;
- уметь использовать и строить цепочки и мешки;
- оперировать понятиями «все», «каждый», «следующий», «предыдущий»;
- иметь представление о началах классификации, уметь использовать и строить одномерные таблицы мешка, сортировать объекты по одному признаку;
- иметь представление о началах типологии: выделение областей картинки, подсчитывание количества областей картинки;
- иметь представление об логических значениях утверждений для данного объекта: истинность, ложность, неопределенность;
- иметь представление об алфавитном и лексикографическом (словарном) порядке; уметь найти нужное слово в словаре;
- участвовать в коллективном обсуждении и совместной деятельности.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ТЕХНОЛОГИИ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Личностные результаты

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

- 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.

Метапредметные результаты

Логико-алгоритмический компонент

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.

Предметные результаты

Логико-алгоритмический компонент

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.

Контрольно-тематическое планирование уроков информатики во 2 классе. (17ч. – 0.5 ч. в неделю)

№ п/ п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Стартовая диагностика	1			
2	Раскрась как хочешь	1			https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/02/12/urok-1-cto-izuchaet-informatika-raskras-kak-khochesh
3	Области рисунка	1			https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/12/13/urok-informatiki-vo-2-klasse-oblasti-i-ikh-podschyot
4	Одинаковые (такая же). Разные	1			https://infourok.ru/urok-informatiki-v-klasse-odinakovaya-takaya-zhe-raznie-1006595.html?ysclid=lmoziep6ry984097559
5	Обведи. Соедини бусины.	1			https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/01/29/otkrytyy-urok-po-informatike-obvedi-i-soedini-2-klass
6	Одинаковые бусины. Разные бусины.	1			https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-busini-odinakovie-busini-raznie-busini-2284798.html?ysclid=lmozm7w7g8349349642
7	Все, каждый. Буквы и цифры.	1			https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-klass-bukvi-i-cifri-577592.html?ysclid=lmozmm3b1q535264008
8	Цепочка. Бусины в цепочке.	1			https://infourok.ru/material.html?mid=187166&ysclid=lmozn4jfyfyn388796191
9	Раньше - позже	1			https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/02/07/ponyatiya-ranshepozhe-dlya-elementov-tsePOCHki

10	Имена	1			https://infourok.ru/urok-po-informatike-na-temu-imena-klass-2210900.html?ysclid=lmozol6ykm566027617
11	Если бусина не одна	1			https://infourok.ru/informatika-klass-prezentaciya-esli-busina-ne-odna-2116634.html
12	Если бусины нет	1			http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efbf1fb/109140/?ysclid=lmozpf1916263056725
13	После и перед	1			https://infourok.ru/urok-po-informatike-na-temu-ranshepozzhe-klass-2300563.html?ysclid=lmozrzppai176909718
14	Мешок.	1			https://infourok.ru/urok-informatiki-meshok-busin-cepochki-3633643.html?ysclid=lmozshwdgl18490761
15	Одинаковые и разные мешки	1			https://infourok.ru/konstrukt-uroka-vo-klasse-odinakovie-meshki-raznie-meshki-1027936.html?ysclid=lmozsytl18737753761
16	Мешок бусин цепочки	1			https://videouroki.net/razrabotki/stsenarij-i-prezentatsiya-k-uroku-informatiki-meshok-busin-i-tsepochka.html?ysclid=lmoztfaf5m881972400
17	Контрольная работа.	1			https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2021/01/12/kontrolnaya-rabota-po-informatike-2-klass
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	1		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Горячев А. В., Горина К.И.. Информатика: учебник «Информатика в играх и задачах» для 2 класса: в 2 ч. Изд. 3-е, испр – М.: Баласс; Школьный дом, 2016

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Горячев А. В., Горина К.И.. Информатика: учебник «Информатика в играх и задачах» для 2 класса: в 2 ч. Изд. 3-е, испр – М.: Баласс; Школьный дом, 2016
Информатика в играх и задачах. 2-4 класс: Методические рекомендации для учителя. – М. : Баласс, 2012. – 130 с.»).

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Инфоурок <https://infourok.ru>

[Образовательная социальная сеть nsportal.ru](https://nsportal.ru)

[ЕДИНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ](#)

<https://videouroki.net/>

