МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ХРАБРОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

**Адаптированная рабочая программа**

**для обучающихся с ЗПР (вариант 7.2)**

**курса**

**«Информатика»**

**В 4 «В» классе**

**на 2023 – 2024 учебный год**

Разработчики:

Кениг В.Г.

учитель начальных классов

п. Храброво

2023 г.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА**

**ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

* определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
* в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, делать выбор, как поступить, опираясь на этические нормы.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

* определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
* проговаривать последовательность действий;
* учиться высказывать свое предположение (версию);
* учиться работать по предложенному педагогом плану;
* учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
* учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
* ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
* учиться добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога, и используя учебную литературу;
* учиться овладевать измерительными инструментами.
* учиться выражать свои мысли;
* учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
* овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи.

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Алгоритмы**

**Учащийся научится:**

* понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
* выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
* планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
* определять последовательность выполнения действий, составлять инструкции (простые алгоритмы) в несколько действий, строить программы для компьютерного исполнителя с использованием конструкций последовательного выполнения и повторения;

*Учащийся получит возможность научиться:*

* *находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);*
* *называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;*
* *моделировать объекты и процессы реального мира.*

**Группы (классы) объектов**

**Учащийся научится:**

* описывать предмет (существо, явление), называя его составные части и действия.
* находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов).
* осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков.
* именовать группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп.
* записывать значения признаков в виде таблицы.
* описывать особенные свойства предметов из подгруппы.

*Учащийся получит возможность научиться:*

* *выбирать основание и критерии для сравнения, классификации объектов.*
* *выбору различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации.*

**Логические рассуждения**

**Учащийся научится:**

* осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков
* изображать графы;
* выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
* находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.
* ориентироваться на разнообразие способов решения задач

*Учащийся получит возможность научиться:*

* *решать некоторые задачи с помощью графов.*
* *ставить цель – создавать творческие работы, планировать достижение цели*
* *осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций*

**Аналогия**

**Учащийся научится:**

* осуществлять подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;
* устанавливать аналогии;
* понимать понятие аналогии; понятие закономерности; аналогичные закономерности;
* решению задач по аналогии; анализу игры с выигрышной стратегией.
* владеть рядом общих приемов решения задач находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками;
* находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы;

*Учащийся получит возможность научиться:*

* *располагать предметы в цепочке или таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной;*
* *находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять выигрышную стратегию.*

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА**

**Алгоритмы (10ч)**

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

**Группы (классы) объектов (5ч)**.

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.

**Логические рассуждения (12ч).**

Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья.

**Аналогия (7ч).**

Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Название темы** | | **Кол-во часов** | **Основные виды учебной деятельности** |
| **Алгоритмы – (10 ч.)** | | | | |
| 1 | Техника безопасности. Алгоритм. | | 1 | **Выполнять** простые алгоритмы и составлять свои по аналогии  **Научится** устанавливать аналогии  **Планировать** последовательность шагов алгоритма для достижения цели.  **Находить** ошибки в плане действий и вносить в него изменения.  **Распознавать** алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели; формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись; линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы; правила поведения в компьютерном классе; что такое компьютерные программы; рабочий стол.  **Читать** построчную запись алгоритмов с помощью блок-схемы  В**ыполнять** простые алгоритмы и составлять свои по аналогии; включать и выключать компьютер, открывать некоторые компьютерные программы. |
| 2 | Схема алгоритма. | | 1 |
| 3 | Алгоритм с ветвлением.  Подготовка к контрольной работе. | | 1 |
| 4 | Входной контроль. Тест | | 1 |
| 5 | Цикл в алгоритме. | | 1 |
| 6 | Цикл в алгоритме. | | 1 |
| 7 | Алгоритмы с ветвлениями и циклами. | | 1 |
| 8 | Компьютер вокруг нас. Правила поведения в компьютерном классе. | | 1 |
| 9 | Компьютерные программы. Рабочий стол. | | 1 |
| 10 | Включение и выключение компьютера. | | 1 |
| **2. Группы (классы) объектов (5 ч.)**. | | | | |
| 11 | Объект и его имя. | | 1 | **Описывать** предмет (существо, явление), называя его составные части и действия;  **Понимать** общие названия и отдельные объекты; разные объекты с общим названием; разные общие названия одного отдельного объекта; состав и действия объектов с одним общим названием; отличительные признаки; значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе; имена объектов. **Уметь** описывать предмет (существо, явление), называя его составные части и действия.  **Находить** общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов).  **Именовать** группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп.  **Называть** группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп; записывать значения признаков в виде таблицы; описывать особенные свойства предметов из подгруппы. |
| 12 | Объект и его свойства. | | 1 |
| 13 | Функции объекта. | | 1 |
| 14 | Отношения между объектами | | 1 |
| 15 | Промежуточный контроль. Тест | | 1 |
| **3. Логические рассуждения (12 ч).** | | | | |
| 16 | | Множество. Число элементов множества | 1 | **Понимать** понятие аналогии; понятие закономерности; аналогичные закономерности; способы решения задач по аналогии; анализ игры с выигрышной стратегией.  **Уметь** находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками.  **Находить** закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы.  **Находить** на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.  **Изображать** графы;  **Выбирать** граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;  **Решать** некоторые задачи с помощью графов |
| 17 | | Элементы, не принадлежащие множеству. Пересечение множеств. | 1 |
| 18 | | Пересечение и объединение множеств. | 1 |
| 19 | | Истинность высказывания. Отрицание Истинность высказываний со словом «Не» | 1 |
| 20 | | Истинность высказываний со словами «И», «Или». | 1 |
| 21 | | Граф. Вершины и ребра | 1 |
| 22 | | Граф с направленными ребрами | 1 |
| 23 | | *Контрольная работа «Логические рассуждения»* | 1 |
| 24 | | Компьютерная графика | 1 |
| 25 | | Основные операции при рисовании | 1 |
| 26 | | Рисование и стирание точек, линий фигур | 1 |
| 27 | | Заливка цветом | 1 |
| **4. Аналогия (7 ч).** | | | | |
| 28 | | Аналогия | 1 | **Устанавливать** аналогии.  **Знать** понятие аналогии; понятие закономерности; аналогичные закономерности; способы решения задач по аналогии; анализ игры с выигрышной стратегией.  **Уметь** находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками; находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы;  **Находить** пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками;  **Располагать** предметы в цепочке или таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной; находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять выигрышную стратегию |
| 29 | | Закономерность | 1 |
| 30 | | Аналогичная закономерность | 1 |
| 31 | | Решение задач на тему «Такое же или похожее правило» | 1 |
| 32 | | *Промежуточная аттестация. Контрольная работа* | 1 |
| 33 | | Работа над ошибками. Выигрышная стратегия | 1 |
| 34 | | Нахождение выигрышной стратегии | 1 |
| **Итого 34 часа** | | | | |