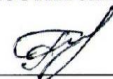


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Щебетовская школа им.М.А.Македонского г.Феодосии Республики Крым»

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по УВР

 С.А.Гладыш

« 30 » 08 2019 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор школы

 Е.Г.Зарубина

от « 01 » 09 2019г.



**Рабочая программа
Курса «Компьютерная азбука»**

**для 1 класса
на 2019/2020 учебный год**

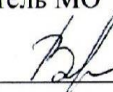
(1 час в неделю)

Учитель: Владимирская Е.А.

Разработана в соответствии с требованиями ФГОС, на основе авторской программы Тур С.Н., Бокучавы Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4 классов / Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2005 г.

«РАССМОТРЕНО»

на заседании МО учителей
естественно-математического цикла
Протокол № 8 от 29.08.2019 г.
Руководитель МО

 Е.А.Владимирская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа составлена на основе авторской программы курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”, предназначена для общеобразовательных и специализированных школ и является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям с 1 по 11 классы.

Программа “Компьютерная азбука” представляет собой пропедевтический развивающий курс, опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии “не навреди”. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся 1 годов обучения проводится диагностическое тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

Цель программы:

Развитие личности и создание основ творческого потенциала учащихся.

Задачи:

- * Осуществить индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- * Формировать и развивать логическое мышление и пространственное воображение в оптимальные сроки;
- * Формировать алгоритмический подход к решению задач;
- * Расширить кругозор, развить память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;
- * Формировать навыки работы с различными исполнителями;
- * Пропедевтика применения персонального компьютера как инструмента практической деятельности.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

знать:	уметь:
-правила поведения в компьютерном классе; -основные сферы применения компьютеров; -понятие существенного признака предмета; -назначение клавиш Enter, Backspace, Пробел; -иметь представление о различных формах курсора; -иметь понятие о множестве.	-ориентироваться на клетчатом поле в направлениях “вверх”, “вниз”, “вправо”, “влево”; -точно выполнять действия под диктовку учителя; -проводить анализ при решении логических задач; -приводить примеры множества предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий; -находить общий признак для группы предметов; -выделять существенный признак предмета и группы предметов; -выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с

	учетом выявленных закономерностей; -предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов; -конструировать фигуру из ее частей по представлению; -разделять фигуру на заданные части по представлению; -использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами; -использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами “Страна Фантазия” (1-й год обучения); -управлять объектами на экране монитора; -рисовать в графическом редакторе <i>Paint</i>.
--	---

Формирование универсальных учебных действий

На конец 1 года обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы:

1. Личностные:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Компьютерная азбука»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

2. Метапредметные:

А. Познавательные:

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;

- построение рассуждения.

Б. Регулятивные:

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

В. Коммуникативные.

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер? (2ч.)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка “Компьютерная школа”. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

2. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор (6ч.)

Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор.

3. Введение в логику (26ч.)

Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование.