

Пояснительная по предмету «Основы компьютерной грамотности»

Рабочая программа по предмету «Основы компьютерной грамотности» для 2-4 классов, составлена на основе Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (далее - ФАООП УО), утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24 ноября 2022 г. N 1026.

1. Рабочая программа ориентирована на младших школьников с тяжелыми и множественными нарушениями в развитии.
2. В состав УМК входит: <https://www.igraemsa.ru/>, графический редактор Paint, компьютер, МФУ, картинки-образцы, текстовые задания, предметные картинки и т.д.
3. **Содержание учебного предмета:**

2 класс

| Раздел | Темы |
|-----------------------------------|---|
| Человек и компьютер | Техника безопасности на уроке. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера. |
| Логические операции | Сравнение предметов по свойству. Сравнение предметов по форме и величине. Сравнение предметов по свойствам. |
| Познавательные игры на компьютере | Компьютерные игры (игры на развитие внимания, цветовосприятия, мышления, временных представлений, памяти, зрительного восприятия, фонематического слуха) https://www.igraemsa.ru/ |

Планируемые результаты по предмету «Основы компьютерной грамотности» во 2 классе.

1. Выполнять технику безопасности.
2. Знать название устройств компьютера.
3. Включать и выключать компьютер.
4. Сравнить предметы по свойствам, по форме, величине.
5. Играть в компьютерные игры.

3 класс

| Раздел | Темы |
|---|---|
| Человек и компьютер | Техника безопасности на уроке. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера. Работа с мышью (открыть/закрыть файл). |
| Логические операции | Веселые дидактические игры. Классификация предметов по одному или нескольким признакам. |
| Работа с простыми информационными объектами | Графический редактор Paint. Создание простого рисунка (линии, круги и т.д.) |
| Познавательные игры на компьютере | Компьютерные игры (игры на развитие внимания, цветовосприятия, мышления, временных представлений, памяти, зрительного восприятия, фонематического слуха) https://www.igraemsa.ru/ |

Планируемые результаты по предмету «Основы компьютерной грамотности» в 3 классе.

1. Выполнять технику безопасности.
2. Знать название устройств компьютера.
3. Включать и выключать компьютер.
4. Работать с мышью (наводить курсор на файл, выполнять щелчок).
5. Классифицировать, обобщать, сравнивать.
6. Включать приложение Paint. Выполнять элементарные графические элементы мышью (линии, круги т.д.)
7. Играть в компьютерные игры.

4 класс

| Раздел | Темы |
|---|---|
| Человек и компьютер | Техника безопасности на уроке. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера. Работа с мышью (открыть/закрыть файл). Работа с МФУ (копирование бумажного документа) |
| Логические операции. | Классификации. Обобщение. Сравнение предметов: нахождение отличий и сходства. Назначение предметов. Выделение главного признака. Обобщение по признаку. Часть и целое. |
| Работа с простыми информационными объектами | Графический редактор Paint. Создание простого рисунка (линии, круги и т.д.). Создание рисунка по образцу. |
| Познавательные игры на компьютере | Компьютерные игры (игры на развитие внимания, цветовосприятия, мышления, временных представлений, памяти, зрительного восприятия, фонематического слуха) https://www.igraemsa.ru/ |

Планируемые результаты по предмету «Основы компьютерной грамотности» в 4 классе.

1. Выполнять технику безопасности.
2. Знать название устройств компьютера.
3. Включать и выключать компьютер.
4. Работать с мышью (наводить курсор на файл, выполнять щелчок).
5. Делать копию документа на МФУ.
6. Классифицировать, обобщать, сравнивать.
7. Включать приложение Paint. Выполнять элементарные графические элементы мышью (линии, круги т.д.)
8. Рисовать в редакторе Paint по образцу.
9. Играть в компьютерные игры.