Краевое государственное казенное общеобразовательное учреждение, реализующее адаптированные основные общеобразовательные программы «Школа № 1»

«Рассмотрено» «Согласовано» «Утверждаю»

на заседании МО зам.директора по УВР Директор КГКОУ Школа 1

протокол № \_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_2016г. М.Г. Бородкина И.Г. Подоплелова

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2016г. «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2016 г.

.

**Рабочая программа**

**факультатива «Основы компьютерной грамотности»**

**для обучающихся 5, 6, 7, 8, 9 классов**

Составитель:

учитель информатики

Раюшкина Елена Владимировна

г. Комсомольск-на-Амуре

2016 г.

**Содержание**

[Пояснительная записка 3](#_Toc458513522)

[Содержание тем учебного курса 9](#_Toc458513523)

[5 класс 9](#_Toc458513524)

[6 класс 11](#_Toc458513525)

[7 класс 13](#_Toc458513526)

[8 класс 16](#_Toc458513527)

[9 класс 19](#_Toc458513528)

[Заключение 22](#_Toc458513529)

[Используемый УМК 23](#_Toc458513530)

# Пояснительная записка

При создании рабочей программы были использованы:

* Программа курса информатики для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы (Н.В. Матвеева, Н.К. Конопатова, Л.П. Панкратова)
* Программа курса информатики и информационных технологий для 5-6 классов средней общеобразовательной школы (Л.Л. Босова)
* Программа базового курса «Информатика и ИКТ» для основной школы (8-9 классы) (И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В. Русаков, Л.В. Шестакова)

Использованы материалы:

- Примерная адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) - <http://fgos-ovz.herzen.spb.ru/wp-content/uploads/2015/03/09_%D0%9F%D1%80%D0%90%D0%9E%D0%9E%D0%9F_%D1%83%D0%BC%D1%81%D1%82%D0%B2.-%D0%BE%D1%82%D1%81%D1%82._03.04.2015.pdf>

- Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 380 с.

- О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 - 2017 годы» - Указ Президента Российской Федерации от 1 июня 2012 года № 761 - <http://base.garant.ru/70183566/>

- Федеральный закон от 29.12.2012 г № 273-ФЗ (ред.от 23.07.2013) «Об образовании в Российской Федерации» <http://www.rg.ru/2012/12/30/obrazovanie-dok.html>

В настоящее время компьютерные технологии стали неотъемлемой частью целостного образовательного процесса. Этот процесс сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике учебно-воспитательного процесса, вносятся коррективы в содержание технологий обучения, которые должны быть адекватны современным техническим возможностям, и способствовать гармоничному вхождению ребёнка в информационное общество.

Использование современных информационных технологий является необходимым условием развития более эффективных подходов к обучению и совершенствованию методики преподавания. Особую роль в этом процессе играют информационные технологии. Их применение способствует повышению мотивации обучения учащихся, экономии учебного времени, а интерактивность и наглядность способствует лучшему представлению, пониманию и усвоению учебного материала

Вопрос о необходимости включения курса информатики в ФГОС для детей с ОВЗ был поднят в 2014 году. В 2015 году была разработана Адаптированная основная общеобразовательная программа (АООП) образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) ― это общеобразовательная программа, адаптированная для этой категории обучающихся с учётом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей, и обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию.

Примерная адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), предъявляемыми к структуре, условиям реализации и планируемым результатам освоения АООП.

Один из разделов программы – информатика, курс коррекционно-развивающей области. Изучение информатики будет способствовать коррекции и развитию познавательной деятельности и личностных качеств обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) с учётом их индивидуальных возможностей.

Методы компьютерного обучения должны соответствовать особенностям познавательной деятельности аномальных детей и не могут быть взяты в готовом виде из массовой школы. В системе коррекционного образования не определены направления и содержание работы по основам компьютерной грамотности для детей с умственной отсталостью. В литературе содержатся лишь отдельные рекомендации по обучению информационным технологиям в школе восьмого вида.

В настоящее время в примерном годовом учебном плане общего образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) предмет «Информатика» отсутствует. Поэтому факультатив по информатике включён в часть базисного учебного плана, которая формируется участниками образовательных отношений.

Часть учебного плана, формируемая участниками образовательных отношений, предусматривает: учебные занятия, обеспечивающие различные интересы обучающихся, в том числе этнокультурные, увеличение учебных часов, отводимых на изучение отдельных учебных предметов обязательной части, введение учебных курсов, обеспечивающих удовлетворение особых образовательных потребностей обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и необходимую коррекцию недостатков в психическом и (или) физическом развитии, введение учебных курсов для факультативного изучения отдельных учебных предметов.

Программы по информатике для общеобразовательных школ малоприменимы для обучения детей с умственной отсталостью. Тексты заданий, инструкции, сами задания во многих случаях не соответствуют речевым, интеллектуальным и образовательным возможностям младших школьников с умственной отсталостью. Детям с нарушениями развития сложно понять, запомнить и выучить понятия информатики («информация», «алгоритм», «программа» и т.п.), поэтому обучение должно проходить в форме игры, где на основе ситуаций, близких и понятных школьнику, рассматриваются основные понятия.

Программа по информатике построена по концентрическому принципу. Это создаёт условия для постоянного повторения ранее усвоенного материала. Сначала происходит знакомство с компьютером, как инструментом, затем нарабатываются навыки использования компьютерных технологий, и потом происходит повтор и усложнение тренинга. Использования компьютерных игр развивающего характера для умственно отсталых школьников даёт возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому курсу. Упражнения и задания в форме игры проводятся с учётом физического и умственного развития детей, состояния их моторных функций. Игровой материал, используемый на занятии красочный, интересный, доступный для пользования детьми по возрасту и уровня их психомоторного развития

Одним из важнейших принципов в обучении детей с умственной отсталостью является принцип наглядности. Информатика в силу своих структурных особенностей открывает широкие возможности для интеллектуального развития ребёнка. Обучение умственно отсталых детей работе на персональном компьютере при правильной организации является развивающим для всех компонентов мыслительной деятельности. В работе с умственно отсталыми детьми особое внимание необходимо уделять развивающим возможностям компьютера. Развивающие игры стимулируют развитие координации движений, мышления, внимания. При самостоятельном выполнении задания повышается самооценка ребёнка.

Компьютерные технологии обеспечивают дополнительную учебную мотивацию и активизируют познавательную деятельность учащихся.

В программе рассматриваются три аспекта изучения информатики:

* Компьютер как средство обучения и получения информации — это обучение конкретным информационным технологиям. Учащиеся могут использовать различные доступные их возрасту программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (создание открыток, рекламных листков, рисование и т.д.).
* Компьютерные игры как средство восстановления движений (мелкой моторики). Для формирования двигательных функций в процессе терапевтической работы ребенку приходится выполнять множество однообразных движений. При использовании традиционных средств (например, при лечебной физкультуре) придать этим упражнениям привлекательный смысл бывает очень трудно хотя бы потому, что они должны повторяться многократно, а выполнение движения является в них самоцелью.
* Компьютер используется как средство предъявления аудиовизуальной информации, представляющей собой сюжетную игру, а также как средство регуляции и контроля за пространственно-временными и точностными параметрами движения в процессе игры.

Одна из главных задач учителя – это поддержать интерес к изучаемому предмету. Задания и упражнения должны быть занимательны по форме и содержанию. С целью развития внимания на занятиях факультатива по информатике младших школьников с умственной отсталостью, опираясь на возрастные особенности школьников, используя предметный материал, были подобраны и разработаны упражнения, направленные на коррекцию внимания, памяти и мышления (Приложение 1).

В условиях компьютерного класса есть возможность обеспечить каждому ребёнку индивидуальную возможность реализовать себя в самостоятельной продуктивной работе.

**Цель программы**

Повысить личную самооценку детей с ограниченными возможностями здоровья через изучение информационных технологий. Предоставить возможность учащемуся развиваться в своём персональном темпе, исходя из собственных образовательных способностей и интересов. Содействовать получению учащимся с ограниченными возможностями здоровья качественного образования, необходимого для реализации образовательных запросов и дальнейшего профессионального самоопределения, в соответствии с его специальными образовательными потребностями, возрастными и индивидуальными особенностями, состоянием нервнопсихического и соматического здоровья, с учетом реальных возможностей образовательного учреждения.

**Задачи программы**

*Образовательные:*

* усвоить правила работы и поведения при общении с компьютером;
* сформировать общие представления учащихся об информационной картине мира, об информации и информационных процессах;
* приобрести навыки работы на клавиатуре;
* приобрести опыт создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем;
* научить пользоваться новыми массовыми ИКТ (текстовым редактором, графическим редактором, электронными таблицами и др.)

*Воспитательные:*

* воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определённым правилам;
* воспитать умение работать в группе;
* воспитание уверенности в себе и своих действиях;
* выработка навыков контроля своей (игровой) деятельности;
* воспитание бережного отношения к вычислительной технике.

*Развивающие:*

* произвольности психических процессов;
* абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций и свойств внимания;
* совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы и смысл заданий, уметь задавать вопросы и отвечать на них;
* расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер»;

*Специфические задачи обучения информатике школьников с ограниченными возможностями здоровья:*

* Корригировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли.
* Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.
* Корригировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания, игры, тренажеры.
* Расширение словарного запаса детей.

**Методология преподавания информатики**

Цель урока всегда согласуется с возможностями средств для её достижения, а к ним относятся содержание и методы обучения. Но при различном содержании методы могут быть разными, поэтому при их выборе учитываются критерии соответствия целям и задачам обучения, воспитания и развития, соответствие содержанию изучаемого материала, соответствие имеющимся условиям.

Форма урока может быть групповая, парная, фронтальная.

По характеру взаимной деятельности учителя и учащегося используется: объяснительно-иллюстративный метод, метод при котором учитель объясняет, а дети воспринимают, осознают и фиксируют в памяти. Репродуктивный метод (воспроизведение и применение информации). Метод проблемного изложения (постановка проблемы и показ пути ее решения). Частично – поисковый метод (дети пытаются сами найти путь к решению проблемы).

В программе применяются следующие методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики:

*Словесные методы* и приёмы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

*Наглядные методы:*

Наглядность оживляет процесс обучения, способствует побуждению у детей интереса к занятию, даёт возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

Без демонстрации наглядности (презентации, демонстрационного материала, карточек, индивидуальных тетрадей) не обходится не одно занятие.

*Практические методы:* Нельзя научить детей, только показывая и рассказывая, не предлагая самим детям каких-либо действий. Ребёнок овладевает опытом, только тогда, когда сам участвует в практической деятельности.

Практические методы обучения основаны на *практической деятельности детей*. Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков.

Ведущим практическим методом является *упражнение:*

*Упражнение –* многократное повторение ребёнком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребёнок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребёнок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет.

*Игровые методы:*

Игровые методы и приёмы позволяют чётко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере лёгкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребёнок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

У детей в процессе обучения по данной программе, происходит расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с логическими играми, с выигрышной стратегией и др. Игровая деятельность постепенно переходит в радость учения, что им так необходимо.

# Содержание тем учебного курса

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Класс** | **Рабочая программа рассчитана на общее количество учебных часов в год** | **По календарному графику учебных часов** |
| 5 класс | 34 часа (1 час в неделю) | 34 часа |
| 6 класс | 34 часа (1час в неделю) | 34 часа |
| 7 класс | 34 часа (1час в неделю) | 34 часа |
| 8 класс | 34 часа (1час в неделю) | 34 часа |
| 9 класс | 33 часа (1 час в неделю) | 33 часа |

**Содержание тем учебного курса**

# 5 класс

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Знакомство с компьютером | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные устройства компьютера. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные устройства компьютера Назначение основных устройств компьютера. Включать и выключать компьютер. Уметь пользовать манипулятором «мышь», основными и дополнительными клавишами клавиатуры. |
| Раздел 2. Управление компьютером | Рабочий стол и объекты рабочего стола. Управление компьютером с помощью мыши. Запуск программ. Программы и файлы. | Называть основные объекты рабочего стола. Запускать программы, открывать документы. Основные элементы окна (закрыть, развернуть, восстановить, свернуть). |
| Раздел 3. Текстовый редактор. | Клавиатура: общие сведения, клавиши русского алфавита, специальные клавиши: Еnter, Shift, Backspace, пробел; клавиши управления курсором. Основные объекты текстового документа. Редактирование текста. Форматирование текста | Знать основные объекты текстового документа: символ, слово, строка. В простейшем текстовом редакторе записать своё имя и фамилию, небольшую фразу, четверостишие. Уметь удалять и видоизменять символы в тексте. Уметь выделить фрагмент текста. |
| Раздел 4. Графика. | Понятие графики. Палитра. Компьютерная графика. Графические редакторы Графические программы. Программа Paint. Знакомство с инструментами графического редактора Приемы рисования геометрических фигур. Копирование, перемещение, преобразование фрагмента | Иметь представление о компьютерной графике. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Знать назначение основных инструментов графической программы Paint. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. Уметь создать простой рисунок из основных геометрических фигур. |

**Практические работы.** Знакомство с основными устройствами компьютера и их зарисовка. В простейшем текстовом редакторе записать своё имя и фамилию, небольшую фразу, четверостишье. Выделение, перемещение объектов рабочего стола. Настройка даты и времени. Тренировочные игры и упражнения на отработку навыка владения мышью и клавиатурой. Создание графических примитивов. Развивающие игры, клавиатурные тренажёры.

**Учащиеся должны знать:**

* технику безопасности и правила поведения в кабинете;
* назначение и основные устройства компьютера;
* органы чувств и виды информации.
* графическую программу Paint
* текстовый редактор Блокнот

**Учащиеся должны уметь:**

* вводить прописную букву в режиме ввода строчных букв;
* написать четверостишье, используя клавиши русского алфавита и специальные клавиши;
* перемещать указатель мыши;
* выделять и перемещать объекты с помощью мыши;
* выполнять щелчок и двойной щелчок кнопками мыши.

# 6 класс

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер. | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные компоненты компьютера и их функции. Работа с папками и файлами. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные устройства компьютера Назначение основных устройств компьютера. Создавать папки, знать основные виды файлов |
| Раздел 2. Текстовый редактор | Текстовый редактор Блокнот. Основные объекты текстового документа. Форматирование и редактирование текста. Основные параметры шрифта и абзаца. Буфер обмена. Нумерованные и маркированные списки. Сохранение и печать документа. | Назначение текстового редактора. Знать основные объекты текстового документа: символ, слово, строка Буфер обмена, форматирование и редактирование текста. Уметь набрать текст по образцу. Выделить фрагмент текста, изменить шрифт, начертание и размер шрифта.  Сохранить полученный документ на Рабочий стол. |
| Раздел 3. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. | Цветовая палитра. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. Выделять, копировать и перемещать объекты. Создать простейший рисунок (домик) по образцу. |
| Раздел 4. Компьютерные презентации | Назначение компьютерных презентаций. Программа Power Point. Создание слайдов. Графика на слайдах. Простейшая анимация. | Запускать программу Power Point. Назначение программы. Уметь создать презентацию из нескольких слайдов. Добавлять текст и графику. .Создать графический примитив и применить к нему анимацию |

**Практические работы.** Включение и выключение компьютера. Использование меню для выбора элементов: смена языка текущего алфавита. Запуск стандартных программ из Главного меню. Завершение работы с программами. Освоение основных действий с окном. Ввод и редактирование текста в текстовом редакторе*.* Знакомство с интерфейсом программы *Калькулятор*. Выполнение арифметических действий на *Калькуляторе*. Составление изображения в графическом редакторе. Развивающие и обучающие игры, тренажёры с целью развития моторики пальцев. Игры–забавы.

**Учащиеся должны знать:**

* устройства ввода, вывода, обработки и хранения информации;
* основные правила набора текста;
* назначение текстового и графического редактора;
* понятие компьютерная презентация

**Учащиеся должны уметь:**

* правильно включать и выключать компьютер;
* переключать алфавиты (русский/латинский);
* запускать программы через Главное меню;
* изменять размеры окна программы;
* изменять форму представления окна программы;
* перемещать окно программы по Рабочему столу;
* завершать работу с программами;
* вводить специальные символы;
* вставлять пропущенные буквы;
* удалять лишние буквы;
* заменять одну букву на другую;
* разрезать и склеивать строки;
* быстро перемещать курсор по документу;
* выполнять арифметические действия на Калькуляторе;
* редактировать текст и созданные рисунки;
* создавать простейшие презентации

# 7 класс

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер. | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные компоненты компьютера и их функции. Работа с папками и файлами. Виды памяти. Процессор. Оперативная память. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные устройства компьютера Назначение основных устройств компьютера. Создавать папки, знать основные виды файлов. |
| Раздел 2. Информация. | Понятие информации. Виды информации. Основные единицами измерения информации: бит, байт, килобайт, мегабайт. Представление информации в компьютере. Кодирование текстовой информации. Системы счисления. | Знать основные виды информации, в каком виде представляется информация в памяти компьютера. Основные единицы измерения информации.  Определять числовой код символа в программе Блокнот. |
| Раздел 3. Текстовый редактор | Текстовый редактор WordPad. Основные объекты текстового редактора. Форматирование и редактирование текста. Вставка объектов в текстовый документ. Нумерованные и маркированные списки. Создание таблиц в документе. | Назначение текстового редактора Word Pad. Знать основные объекты текстового документа: символ, слово, строка, абзац. Уметь набрать текст по образцу. Выделить фрагмент текста, изменить шрифт, начертание и размер шрифта.  Сохранить полученный документ в указанную папку. Создать и заполнить таблицу по образцу. |
| Раздел 4. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. Атрибуты рисунка. Инструменты графического редактора. Копирование, перемещение, преобразование объекта. Комбинированный документ. | Цветовая палитра. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. Выделять, копировать и перемещать объекты. Создать простейший рисунок по образцу и вставить в текстовый документ. |
| Раздел 5. Компьютерные презентации | Назначение компьютерных презентаций. Программа Power Point. Создание слайдов. Графика на слайдах. Простейшая анимация. | Запускать программу Power Point. Назначение программы. Уметь создать презентацию из нескольких слайдов. Добавлять текст и графику. Создать графический примитив и применить к нему анимацию. |

**Практические работы.** Создание своей папки. Копирование и перемещение файлов в папку.Удаление и восстановление файлов и папок.Поиск файла.Создание ярлыка файла и папки.Ввод, форматирование и редактирование текста песен в программе *WordPad.* Запись и решение математической задачи при помощи программ *WordPad* и *Калькулятор*. Составление изображения в графическом редакторе. Настройка инструментов и палитры. Создание комбинированного документа (поздравительная открытка). Развивающие и обучающие игры, тренажёры с целью развития моторики пальцев, игры–забавы.

**Учащиеся должны знать:**

* назначение процессора, памяти компьютера;
* назначение файлов и папок;
* основные единицы измерения информации: бит, байт, килобайт, мегабайт;
* понятие кодирование информации;
* понятие системы счисления, десятичная и двоичная система счисления;
* назначение графического редактора;
* назначение мультимедийной презентации.

**Учащиеся должны уметь:**

* выполнять основные действия с файлами и папками (копировать, перемещать, создавать, удалять, восстанавливать, сохранять, искать, создавать ярлык);
* выделять двойным щелчком нужное слово;
* выделять строку текста;
* копировать выделенный фрагмент в буфер;
* удалять выделенный фрагмент в буфер;
* вставлять фрагмент из буфера в нужное место текста;
* заменять один фрагмент текста на другой;
* изменять размер, тип, начертание, цвет шрифта выделенного фрагмента текста;
* применять различные варианты выравнивания абзацев текста;
* переносить данные из одной программы в другую;
* выбирать, настраивать и пользоваться инструментами и палитрой графического редактора;
* редактировать созданные рисунки;
* создавать презентации
* добавлять анимацию к объектам презентации

# 8 класс

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Человек и информация | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные компоненты компьютера и их функции. Кодирование числовой и символьной информации. Измерение количества информации. Системы счисления. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные устройства компьютера Назначение основных устройств компьютера. Основные единицы измерения информации: бит, байт, килобайт, мегабайт. Понятия о кодировании информации и называть основные виды систем счисления. |
| Раздел 2. Знакомство с компьютером. | Структура компьютера Назначение и основные характеристики процессора, памяти и внешних устройств. Виды программного обеспечения. | Называть основные характеристики процессора, памяти и внешних устройств. Знать основные виды программ компьютера. |
| Раздел 3. Текстовая информация | Понятие текстового файла и текстового документа. Параметры шрифта, абзаца. Проверка правописания. Создание текстовых документов по образцу. Нумерация и ориентация страниц. | Виды текстовых редакторов. Уметь набрать текст по образцу. Выделить фрагмент текста, изменить шрифт, начертание и размер шрифта.  Сохранить полученный документ в указанную папку. Создать и заполнить таблицу по образцу. |
| Раздел 4. Графическая информация и компьютер | Виды графики (растровая и векторная). Графические программы. Создание векторных изображений. Создание изображения с помощью инструментов текстового редактора. Добавление тени, объёма, изменение размера. | Знать различие между растровым изображением и векторным. Уметь создать объекты с помощью инструментов текстового редактора. Добавить тень, объём, изменит размер. Выполнить поворот рисунка. |
| Раздел 5. Компьютерные презентации | Назначение компьютерных презентаций. Программа Power Point и её возможности. Создание слайдов. Графика на слайдах. Простейшая анимация. Дизайн презентации. | Назначение программы Power Point. Уметь создать презентацию из нескольких слайдов. Добавлять текст и графику. Создать графический примитив и применить к нему анимацию. Изменять дизайн, добавлять видео и аудио объекты. |
| Раздел 6. Глобальная компьютерная сеть Интернет | Понятие о глобальной сети Интернет, её возможностях и назначении. Электронная почта, её назначение и возможности. | Возможности глобальной сети Интернат. Назначение электронной почты. Создать почтовый ящик. |

**Практические работы.** Изменение фона, заставки, темы Рабочего Стола. Изменение функции кнопок мыши, параметров указателя. Создание и редактирование таблицы. Создание комбинированного документа, используя панель рисования. Печать документа. Создание презентации, содержащей текст и картинку. Развивающие и обучающие игры. Игры – эксперименты.

**Учащиеся должны знать:**

* назначение жёстких и гибких дисков компьютера;
* общую структуру компьютера, назначение и основные характеристики процессора, памяти и внешних устройств;
* формы организации информации компьютера;
* назначение презентации.

**Учащиеся должны уметь:**

* выполнять настройку Рабочего Стола;
* изменять параметры кнопок и указателя мыши;
* изменять параметры страницы документа;
* изменять вид документа;
* создавать таблицу с определённым количеством строк и столбцов;
* вставлять и удалять строку, столбец или ячейку;
* объединять ячейки;
* изменять и выравнивать ширину строк и столбцов;
* изменять направление и положение текста в ячейке;
* удалять таблицу;
* вставлять автофигуры в документ и менять их размер и положение;
* добавлять объекты WordArt;
* менять фон документа;
* вставлять рисунок или картинку;
* менять ширину и тип линий рисунка;
* менять объём рисунка, добавлять тень;
* создать и запустить простую презентацию.

# 9 класс

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Программное обеспечение компьютера. | Правила поведения в компьютерном классе. Аппаратная реализация компьютера. Программное обеспечение компьютера. Назначение и состав операционной системы. Графический интерфейс Windows | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать виды операционных систем, порядок загрузки. Создавать папки, открывать документы и запускать программы. |
| Раздел 2. Системы счисления.. | Основные единицами измерения информации: бит, байт, килобайт, мегабайт. Представление информации в компьютере. Кодирование текстовой информации. Системы счисления.  Примеры перевода десятичных чисел в двоичные и обратно. | Называть основные единицы измерения информации. Иметь представление о системах счисления. Знать, что такое двоичный код. Уметь пользоваться программой Калькулятор для перевода десятичных чисел в другие системы счисления. |
| Раздел 3. Обработка текстовой информации. | Понятие текстового файла и текстового документа. Параметры шрифта, абзаца. Проверка правописания. Создание текстовых документов по образцу. Нумерация и ориентация страниц. Вставка таблиц. Сохранение и печать документа. | Виды текстовых редакторов. Уметь набрать текст по образцу. Выделить фрагмент текста, изменить шрифт, начертание и размер шрифта. Вставить в документ рисунок, создать в документе векторный рисунок. Создать и заполнить таблицу по образцу. Сохранить полученный документ в указанную папку. |
| Раздел 4. Обработка числовой информации. | Назначение и возможности электронных таблиц. Структура таблицы (столбец, строка, ячейка). Заполнение таблицы. Простейшие формулы. Графики и диаграммы. | Знать назначение электронных таблиц. Заполнить таблицу по образцу. Ввести формулы сложения, вычитания, умножения и деления. |
| Раздел 5. Глобальная компьютерная сеть Интернет | Понятие о глобальной сети Интернет, её возможностях и назначении. Электронная почта, её назначение и возможности. Поиск информации в интернете. | Возможности глобальной сети Интернат. Программы-браузеры. Назначение электронной почты. Поиск информации. |

**Практические работы.** Создание папок. Копирование и перемещение объектов. Изменение вида папки. Перевод десятичных чисел в другие системы счисления с помощью программы Калькулятор. Создание анимации на свободную тему. Создание презентации на заданную тему. Заполнение электронной таблицы. Выполнение вычислений в электронных таблицах. Построение графиков и диаграмм. Открытие страницы отображения информации в Интернете. Поиск информации в Интернете. Использование Электронной почты. Обучающие программы.

**Учащиеся должны знать:**

* устройство компьютера
* основные сведения об операционных системах;
* основные типы файлов;
* основные виды программ
* единицы измерения информации
* виды систем счисления
* форматирование и редактирование
* назначение электронных таблиц;
* виды данных в электронных таблицах
* виды графиков и диаграмм
* основные сведения о сети Интернет;
* назначение электронной почты.

**Учащиеся должны уметь:**

* изменять вид содержимого папки;
* определять тип файлов;
* создавать папки
* копировать и перемещать объекты
* выполнять поиск информации в Интернете;
* заполнить электронную таблицу и выполнить простейшие вычисления;
* построить график или диаграмму
* использовать программу PowerPoint для создания анимации и презентации;
* создавать новый слайд в программе PowerPoint;
* помещать на слайд ранее подготовленные рисунки;
* настраивать анимацию отдельных объектов;
* просматривать анимацию;
* создавать текстовые документы
* сохранять и выводить на печать

# Заключение

Информатика как учебный предмет обладает возможностями в развитии познавательных способностей, в том числе и внимания. Практические работы по развитию внимания представлены в Приложении 1.

Можно отметить, что с помощью использования информационных технологий обучающиеся в школах восьмого вида достигают следующих результатов:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета, величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, в статике и движении;
* тренируется внимание и память;
* дети раньше овладевают чтением и письмом;
* активно пополняется словарный запас;
* развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз и руки;
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развиваются воображение и творческие способности;
* развиваются образное и теоретическое мышление, позволяющее детям планировать свои действия.

В результате изучения курса информатики у учащихся с умственной отсталостью будут сформированы представления, знания и умения, необходимые для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе. Обучающиеся познакомятся с приёмами работы с компьютером и другими средствами икт, необходимыми для решения учебно-познавательных, учебно-практических, житейских и профессиональных задач. Кроме того, изучение информатики будет способствовать коррекции и развитию познавательной деятельности и личностных качеств обучающихся с умственной отсталостью с учётом их индивидуальных возможностей.

# Используемый УМК

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л. Босова. – 4-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 208 с.: ил.
2. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса / Л.Л. Босова. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 192 с.: ил.
3. Задачник-практикум по информатике. Учебное пособие для средней школы. Под ред. И.Семакина, Е.Хеннера. — М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2007.
4. Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс] : 2–4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель: О. А. Полежаева. - Эл. изд. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. —136 с. ISBN 978-5-9963-1464-5 - Режим доступа: http://files.lbz.ru/pdf/mpMatveeva2-4fgos.pdf
5. Лапчик, М.П. и др. Методика преподавания информатики: Учеб. пособие для студ. пед. вузов / М.П.Лапчик, И.Г.Семакин, Е.К.Хеннер; Под общей ред. М. П. Лапчика. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 624 с. ISBN5-7695-0825-6 [Электронный ресурс]: Файловый архив для студентов – Режим доступа: http://www.studfiles.ru/preview/3604826/
6. Мир информатики для младших школьников [Электронный ресурс]: Журнал «Информатика» № 02/2006 / издательский дом "Первое сентября" - Режим доступа: http://inf.1september.ru/article.php?ID=200600215
7. Реестр примерных основных общееобразовательных программ [Электронный ресурс]: Примерная адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) / Министерство образования и науки российской федерации - Режим доступа: http://fgosreestr.ru/registry/primernaya-adaptirovannaya-osnovnaya-obshheobrazovatelnaya-programma-nachalnogo-obshhego-obrazovaniya-obuchayushhixsya-s-umstvennoj-otstalostyu/
8. Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. Информатика и ИКТ. Базовый курс 9 . — М.: БИНОМ, Лаборатория Базовых Знаний, 2007.
9. Цифровые образовательные ресурсы: «Информатика-базовый курс», 9 класс, Семакина И., Залоговой Л., Русакова С., Шестаковой Л. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/a30a9550-6a62-11da-8cd6-0800200c9a66/>