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 1,2,3,4 классов**

Составитель:

учитель информатики

Раюшкина Елена Владимировна

г. Комсомольск-на-Амуре

2016 г.

**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)
* Никифорова Н.Н.Содержательные аспекты разработки и реализации индивидуальных образовательных программ для детей с ограниченными возможностями здоровья//Сайт tzrruo.ru
* Разработка и реализация индивидуальной образовательной программы для детей с ограниченными возможностями здоровья в начальной школе. Методические рекомендации для учителей начальной школы / Под. ред. Е.В. Самсоновой. — М.: МГППУ, 2012.
* Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 1-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 1. – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 80 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
* Горячев А. В., Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет/ А. В. Горячев, Н. В. Ключ. - Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2010. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Комплексная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»

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.

У детей младшего школьного возраста с интеллектуальными нарушениями отмечается недостаточная сформированность внимания, памяти, способности к регуляции умственных действий. 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. Важно также учитывать возможности младших школьников с умственной отсталостью и соответствие им предлагаемых нагрузок.

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.

Программа следует концентрическому принципу – одна и та же тема изучается в течение нескольких лет с постепенным наращиванием сведений. Концентризм программы создаёт условия постоянного повторения ранее изученного материала. При этом возможность использования компьютерных игр даёт возможность поддерживать постоянный интерес к изучаемому курсу.

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).

На каждом занятии проводятся упражнения, направленные на развитие внимания младших школьников с умственной отсталостью. Все задания представлены в игровой форме, что представляет интерес для ребёнка и является средством развития не только непроизвольного, но и произвольного внимания. Занимательная форма проведения занятий привлекает умственно отсталых школьников, вначале они увлекаются занимательностью материала, затем внимание переключается на учебный материал.

Задания посильные, понятные, но в то же время содержат элементы трудности и носят воспитательный характер. 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**

**Раздел 1. Компьютер**

* Введение в предмет.
* Техника безопасности и правила поведения в кабинете.
* Компьютер и его внешние устройства.
* Клавиатура: общие сведения, клавиши русского алфавита, клавиши управления курсором.
* Мышь: общие сведения.
* Рабочий стол и объекты рабочего стола.

**Раздел 2. Графика**

* Что такое графика
* Возможности графических программ
* Графический редактор

**Раздел 3. Логика**

* Элементы логики
* Истина и ложь
* Сопоставление
* Множества

**Раздел 4. Информация**

* Определение информации
* Виды информации
* Способы приёма и передачи информации

**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. Тренировочные игры и упражнения на отработку навыка владения мышью и клавиатурой. Создание графических примитивов. Развивающие игры, клавиатурные тренажёры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Класс** | **Рабочая программа рассчитана на общее количество учебных часов в год** | **По календарному графику учебных часов** |
| 1 класс | 32 часа (1 час в неделю) | 32 часа |
| 2 класс | 34 часа (1час в неделю) | 34 часа |
| 3 класс | 34 часа (1час в неделю) | 34 часа |
| 4 класс | 34 часа (1час в неделю) | 34 часа |

**Содержание тем учебного курса**

**1 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер | 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» и основными клавишами клавиатуры. |
| Раздел 2. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. | Основные цвета. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. |
| Раздел 3. Логика | Истина и ложь. Сопоставление. | Выбирать истинные или ложные картинки и утверждения. |
| Раздел 4. Информация | Определение информации. Виды информации. Способы получения и передачи информации. | Привести примеры различных видов информации. |

**2 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер | 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» и основными клавишами клавиатуры. Работать с клавиатурным тренажёром. Печать на клавиатуре своё имя и фамилию. |
| Раздел 2. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. | Основные цвета. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. |
| Раздел 3. Логика | Истина и ложь. Сопоставление. Множества. | Выбирать истинные или ложные картинки и утверждения. Выделять основные признаки и свойства предмета. Сопоставлять предметы. Объединять предметы по общим свойствам или признакам. |
| Раздел 4. Информация | Определение информации. Виды информации. Способы получения и передачи информации. | Называть органы чувств человека. Привести примеры различных видов информации. Назвать способы получения информации. |

**3а, 3б класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные устройства компьютера. Клавиши русского алфавита, клавиши управления курсором. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные и дополнительные устройства компьютера знать их назначение. Правильно заканчивать работу на компьютере. Уметь пользовать манипулятором «мышь» и основными клавишами клавиатуры. Работать с клавиатурным тренажёром. Печать на клавиатуре своё имя, фамилию и дату рождения. |
| Раздел 2. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. | Объяснить, что такое палитра. . Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. Рисовать по образцу. |
| Раздел 3. Логика | Истина и ложь. Сопоставление. Множества. План и порядок. | Выбирать истинные или ложные картинки и утверждения. Выделять основные признаки и свойства предмета. Сопоставлять предметы. Объединять предметы по общим свойствам или признакам. Составить план. |
| Раздел 4. Информация | Определение информации. Виды информации. Способы получения и передачи информации. | Называть органы чувств человека. Привести примеры различных видов информации. Назвать способы получения информации. Взаимосвязь органов чувств и видов информации. |

**3в класс – класс обучающихся с ТМНР**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные устройства компьютера. Клавиши русского алфавита, клавиши управления курсором. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Правильно заканчивать работу на компьютере. Уметь пользовать манипулятором «мышь» и основными клавишами клавиатуры. Работать с клавиатурным тренажёром. |
| Раздел 2. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. | Объяснить, что такое палитра. .Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. |
| Раздел 3. Логика | Истина и ложь. Сопоставление. Множества. План и порядок. | Выбирать истинные или ложные картинки и утверждения. Выделять основные признаки и свойства предмета. Сопоставлять предметы. |
| Раздел 4. Информация | Определение информации. Виды информации. | Называть органы чувств человека. Привести примеры различных видов информации. Назвать способы получения информации. Взаимосвязь органов чувств и видов информации. |

**4а, 4б класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные устройства компьютера. Клавиши русского алфавита, клавиши управления курсором. Дополнительные клавиши. Программа Блокнот. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные и дополнительные устройства компьютера знать их назначение. Правильно заканчивать работу на компьютере. Уметь пользовать манипулятором «мышь» и основными клавишами клавиатуры. Работать с клавиатурным тренажёром. В текстовом редакторе Блокнот напечатать своё имя, фамилию, отчество, дату рождения. |
| Раздел 2. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. | Объяснить, что такое палитра. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. Рисовать по образцу. |
| Раздел 3. Логика | Истина и ложь. Сопоставление. Множества. План и порядок. | Выбирать истинные или ложные картинки и утверждения. Выделять основные признаки и свойства предмета. Сопоставлять предметы. Объединять предметы по общим свойствам или признакам. Различать план и правила. Составить план. |
| Раздел 4. Информация | Определение информации. Виды информации. Способы получения и передачи информации. | Называть органы чувств человека. Привести примеры различных видов информации. Назвать способы получения информации. Взаимосвязь органов чувств и видов информации. Назвать основные носители информации. |

**4в класс – класс обучающихся с ТМНР**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | **Содержание** | **Ожидаемый результат (что должны знать и уметь обучающиеся)** |
| Раздел 1. Компьютер | Правила поведения в компьютерном классе. Применение компьютеров. Основные устройства компьютера. Клавиши русского алфавита, клавиши управления курсором. Дополнительные клавиши. Программа Блокнот. | Соблюдать технику безопасности в компьютерном классе. Знать применение компьютеров. Называть основные и дополнительные устройства компьютера знать их назначение. Правильно заканчивать работу на компьютере. Уметь пользовать манипулятором «мышь» и основными клавишами клавиатуры. Работать с клавиатурным тренажёром. В текстовом редакторе Блокнот напечатать своё имя, фамилию, отчество, дату рождения. |
| Раздел 2. Графика | Понятие графики. Палитра. Графические программы. Программа Paint. | Объяснить, что такое палитра. Разукрашивать в соответствии с образцом. Собирать пазлы. Создавать из отдельных деталей объекты. Рисовать в программе Paint основные геометрические фигуры. Рисовать по образцу. |
| Раздел 3. Логика | Истина и ложь. Сопоставление. Множества. План и порядок. | Выбирать истинные или ложные картинки и утверждения. Выделять основные признаки и свойства предмета. Сопоставлять предметы. Объединять предметы по общим свойствам или признакам. Различать план и правила. Составить план. |
| Раздел 4. Информация | Определение информации. Виды информации. Способы получения и передачи информации. | Называть органы чувств человека. Привести примеры различных видов информации. Назвать способы получения информации. Взаимосвязь органов чувств и видов информации. Назвать основные носители информации. |

Информатика как учебный предмет обладает возможностями в развитии познавательных способностей, в том числе и внимания учащихся младшего школьного возраста с умственной отсталостью. Практические работы по развитию внимания представлены в Приложении 1.

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.

**Учащиеся должны знать:**

* технику безопасности и правила поведения в кабинете;
* назначение и основные устройства компьютера;
* графическую программу Paint
* текстовый редактор Блокнот

**Учащиеся должны уметь:**

* называть части компьютера и знать их назначение;
* использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
* осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
* 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.
* Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов);
* объединять предметы в группы по признакам;
* обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
* выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
* находить лишний предмет в группе однородных;
* выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
* расставлять события в правильной последовательности;
* выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий;
* описывать свои действия.
* различать большие и маленькие предметы, сравнивать предметы и выявлять большее или меньшее количество предметов или составных частей.
* определять высказывание среди набора предложений:
* определять истинное и ложное высказывание;
* отличать заведомо ложные фразы;

Можно отметить, что с помощью использования информационных технологий обучающиеся в школах VIII  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.

**Используемый УМК:**

1. Горячев А. В., Волкова Т. О. , Горина К. И. Информатика в играх и задачах. 1-й класс. Методические рекомендации для учителя. – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 160 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
2. Горячев А. В., Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет/ А. В. Горячев, Н. В. Ключ. - Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2010. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Комплексная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»).
3. Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О. Информатика в играх и задачах. 1-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 1. – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 80 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
4. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 1-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 2. – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 80 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
5. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – Изд. 2-е, перераб. – М. : Баласс, 2010. – 64 с.
6. 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
7. 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/
8. 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
9. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З. М. Габдуллина. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
10. 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/
11. Серия игр "Умный ребёнок" составлена на базе программы дошкольного обучения "Сказочное образование", разработанной специалистами компании Marco Polo Group. - <http://babydreams.bestnetservice.com/>