

1. Пояснительная записка.

Информатика – это наука о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов. Она способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников; освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимых школьникам, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

Программа адресована для обучающихся 9 классов ГОКУ СКШ № 6 г. Иркутска.

Основная цель курса: формирование начальных представлений о компьютерной грамотности.

Задачи:

- навыки измерения, пересчета, измерения, прикидки и оценки наглядного представления числовых данных и процессов, записи и выполнения несложных алгоритмов;
- элементарные умения пользования компьютером.

2. Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Современное состояние общества характеризуется интенсивным проникновением компьютерной техники во все сферы человеческой жизни, все возрастающим потоком информации и совершенствованием технологий получения, переработки и использования информации. В результате изучения курса информатики у учащихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) 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 (интеллектуальными нарушениями) с учетом их индивидуальных возможностей. В целом, изучение информатики, информационных и коммуникационных технологий оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения, стиль жизни современного человека, расширяет его возможности к адаптации в социуме.

3. Описание места курса внеурочной деятельности в учебном плане

На изучение предмета «Информатика» отводится:

- в 9 классе 1 час в неделю, что составляет 34 учебных часа в год.

4. Личностные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

В структуре планируемых результатов ведущее место принадлежит личностным результатам, поскольку именно они обеспечивают овладение комплексом социальных (жизненных) компетенций, необходимых для достижения основной цели современного образования — введения обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) в культуру, овладение ими социокультурным опытом.

В результате изучения курса информатики у учащихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) будут сформированы представления, знания и умения, необходимые для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Личностные результаты:

- осознание себя как гражданина России; формирование чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, формирование и развитие социально значимых мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения избегать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций, умения сравнивать поступки героев литературных произведений со своими собственными поступками;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей средствами литературных произведений;
- владение навыками коммуникации и принятыми ритуалами социального взаимодействия;
- способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;
- развитие адекватных представлений о собственных возможностях, о насущно необходимом жизнеобеспечении;
- наличие мотивации к труду, работе на результат;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов средствами литературных произведений.

Предметные результаты освоения программы включают освоенные обучающимися знания и умения, специфичные для каждой образовательной области, готовность их применения. Предметные результаты обучающихся с умственной отсталостью не являются основным критерием при принятии решения о переводе обучающегося в следующий класс, но рассматриваются как одна из составляющих при оценке итоговых достижений.

АООП определяет два уровня овладения предметными результатами: минимальный и достаточный.

Минимальный уровень является обязательным для большинства обучающихся с умственной отсталостью. Отсутствие достижения этого уровня по отдельным предметам не является препятствием к продолжению образования по данному варианту программы.

Достаточный уровень освоения предметных результатов не является обязательным для всех обучающихся.

Минимальный уровень:

- представление о персональном компьютере как техническом средстве, его основных устройствах и их назначении
- выполнение элементарных действий с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы, выполнение компенсирующих физических упражнений (мини-зарядка)
- пользование компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.)

Достаточный уровень:

- представление о персональном компьютере как техническом средстве, его основных устройствах и их назначении
- выполнение элементарных действий с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы, выполнение компенсирующих физических упражнений (мини-зарядка)
- пользование компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.), доступными электронными ресурсами
- пользование компьютером для поиска, получения, хранения, воспроизведения и передачи необходимой информации
- запись (фиксация) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом с помощью инструментов ИКТ.

5. Содержание курса внеурочной деятельности

Практика работы на компьютере: назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации; включение и выключение компьютера и подключаемых к нему устройств; клавиатура, элементарное представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора. Соблюдение безопасных приёмов труда при работе на компьютере; бережное отношение к техническим устройствам.

Работа с простыми информационными объектами (текст, таблица, схема, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление. Ввод и редактирование небольших текстов. Вывод текста на принтер. Работа с рисунками в графическом редакторе, программах WORD и POWER POINT. Организация системы файлов и папок для хранения собственной информации в компьютере, именованное файлов и папок.

Работа с цифровыми образовательными ресурсами, готовыми материалами на электронных носителях

6. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

Название раздела	Основные виды учебной деятельности обучающихся	
	9 кл	
Техника безопасности при работе с компьютером. Сведения из истории развития компьютерных технологий	1	<ul style="list-style-type: none"> - Знать ТБ работы на компьютере - иметь сведения из истории создания компьютера и развития компьютерных технологий
Что такое компьютер	1	<ul style="list-style-type: none"> - знать устройство компьютера - уметь определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
Устройство компьютера	6	<ul style="list-style-type: none"> - иметь элементарные знания об устройстве компьютера - знать для чего нужна клавиатура, ее функции и возможности - уметь набирать заглавные и прописные символы русского алфавита - знать клавиши управления курсором, клавиши: пробел, Shift, Enter, Backspace, Delete.
Графический редактор	4	<ul style="list-style-type: none"> - применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков; - создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; - работать с основными элементами пользовательского интерфейса
Текстовый редактор	7	<ul style="list-style-type: none"> - запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу; - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском языке - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; - использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов; - уметь работать с одной из функций текстового редактора Word - WordArt - знать параметры оформления титульного листа - применять фигуры в тексте, уметь составлять из них простые схемы. - создавать таблицы и работать с ними
Программа Power Point	8	<ul style="list-style-type: none"> - запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу; - создавать слайды - уметь выполнять рисунки в программе - пользоваться фигурами в программе PowerPoint, упорядочивать их - создавать небольшие клипы - создавать диаграммы и графики, работать с ними - вставлять картинки, фотографии и звуки в лайды - располагать текст на слайде, изменять его

Сеть Интернет	4	<ul style="list-style-type: none"> - иметь общее представление о сети Интернет - подключаться к сети Интернет - находить необходимую информацию - пользоваться разными поисковыми системами - создавать презентацию на заданную тему с помощью информации, найденной в сети
Электронная почта	3	<ul style="list-style-type: none"> - знать что такое электронный ящик, электронная почта - создавать электронный ящик, пользоваться настройками электронного почтового ящика - уметь отправлять и получать сообщения и вложения с помощью электронного почтового ящика
Всего	34 ч	

7. Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности

1. Иллюстрации, таблицы (демонстрирующие готовые изображения, методику их получения)
2. Трафареты
3. Учебные модели
4. DVD – фильмы
5. Раздаточные карточки
6. Проектор
7. Графический планшет
8. Мультимедийные образовательные программы
9. Цифровые Образовательные Ресурсы
10. Компьютер