

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Брасовская школа - интернат»

**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Компьютерная грамотность»
6 класс**

Разработчик программы Соболева Н. А.
Срок реализации программы - 1 год

Количество часов в неделю 1
Количество часов в год 34

2023 - 2024 учебный год

с. Брасово Брянской области

I. Пояснительная записка

Рабочая программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации.
- Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утверждённый приказом Минобрнауки России от 19 декабря 2014 г. № 1599, зарегистрированный в Минюсте России 3 февраля 2015 г., регистрационный номер 35850.
- Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24 ноября 2022г. № 1026.
- Приказ № 495 от 17 июля 2024 года о внесении изменений в некоторые приказы Министерства просвещения Российской Федерации, касающиеся федеральных адаптированных образовательных программ.
- Адаптированная основная образовательная программа ГБОУ «Брасовская школа-интернат», (вариант 1).

Цель курса: создание условий для формирования элементарных представлений о средствах информационных и коммуникационных технологий.

Задачи курса:

Образовательные:

- учить правилам включения и выключения компьютера;
- учить правилам работы с мышью на Рабочем столе и умению ориентироваться на клавиатуре компьютера;
- учить правилам работы с текстом в текстовых редакторах.

Коррекционно-развивающие:

- активизировать мыслительную деятельность (развитие процессов анализа, синтеза, обобщения, классификации);
- учить наблюдать, выделять главное, ориентироваться в ситуации, усматривать связи и отношения между объектами;
- обогащать активный и пассивный словарь, формировать грамматический строй речи;
- развивать анализаторы (кинестетический, слуховой, зрительный).

Воспитательные:

- учить правилам поведения в компьютерном классе;
- учить правилам ухода за компьютером и основным требованиям при работе на нем;
- воспитывать познавательную активность, трудолюбие, самостоятельность, бережное отношение к средствам ИКТ.

Основные формы обучения:

- Передача информации от педагога к ученику - устное изложение материала: рассказ, беседа, объяснение, пояснения. Это позволяет раскрыть основные теоретические положения и ключевые понятия содержания программы.
- Слово педагога в сочетании со зрительным рядом - демонстрация картин, таблиц, слайдов, фильмов, видеоматериалов – оказывает эмоционально-эстетическое воздействие на обучающихся, создает определенный настрой, мотивирующий школьников к дальнейшей познавательной деятельности.
- Организация практических работ обучающихся под руководством педагога: выполнение самостоятельных и практических работ позволит закрепить полученный материал.

В процессе изучения курса внеурочной деятельности «Компьютерный мир» обучающиеся знакомятся с основами и возможностями компьютера для решения прикладных задач, навыкам работы с основными пользовательскими программами – Word, Paint, Power Point.

Занятия проводятся в виде устного объяснения, демонстрации наглядного материала, видео материала, самостоятельных работ, творческие индивидуальные задания, комплексные задания для самостоятельной работы (их выполнение позволит приобрести и закрепить навыки практической работы на компьютере), элементы исследовательской деятельности.

Внеурочная деятельность «Компьютерный мир» составлен таким образом, чтобы формирование знаний и умений осуществлялось на доступном для обучающихся уровне. А именно, на ранних этапах обучения у детей с нарушением интеллекта формируются элементарные представления об информационных и коммуникационных технологиях (ИКТ), далее формируются и развиваются элементарные практические умения работы со средствами ИКТ и на последних этапах обучения формируются элементарные навыки использования и применения информационных и коммуникационных технологий в повседневной жизни.

Внеурочная деятельность «Компьютерный мир» – это один из вариантов подготовки обучающихся с ограниченными возможностями здоровья к самостоятельной жизни. Он может рассматриваться как один из способов развития познавательной деятельности детей в процессе обучения и коррекции их недостатков, в данном случае – элементов работы на компьютере, компьютерным играм.

Как показывает практика, без новых информационных технологий уже невозможно представить современную школу. В наше время роль ПК очень возросла, поэтому данная тема является актуальной.

Занятия проводятся 1 раз в неделю. В 6 классе на занятия отводится 1 час в неделю (34 часа в год).

II. Содержание курса внеурочной деятельности

- Техника безопасности и правила поведения в кабинете.
- Включение и выключение компьютера.
- Компьютер как устройство обработки информации: текстовый редактор.
- Клавиатура: цифровые клавиши, специальные символы.
- Компьютер как устройство обработки информации: графический редактор.
- Создание рисунков. Работа с цветом. Работа с рисунками. Понятие компьютерной презентации.

Практические работы.

- Включение и выключение компьютера.
- Запуск стандартных программ из Главного меню.
- Завершение работы с программами.
- Ввод и редактирование текста в текстовом редакторе.
- Составление изображения в графическом редакторе.
- Развивающие и обучающие игры, с целью развития моторики пальцев.
- Игры–забавы.

Обучающиеся должны знать:

- устройства ввода, вывода, обработки и хранения информации;
- основные правила набора текста;
- назначение текстового и графического редактора.

Обучающиеся должны уметь:

- правильно включать и выключать компьютер;
- запускать программы через Главное меню;
- перемещать окно программы по Рабочему столу;
- завершать работу с программами;
- вставлять пропущенные буквы;
- удалять лишние буквы;
- заменять одну букву на другую;
- быстро перемещать курсор по документу;
- редактировать текст и созданные рисунки.

III. Личностные и предметные результаты освоения программы

При изучении курса обеспечивается достижение личностных и метапредметных результатов:

Личностные:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

Метапредметные:

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов), навыки создания личного информационного пространства;

IV. Тематическое планирование

№ п/п	Темы занятий	Содержание
I четверть.		
1	Правила техники безопасности	Повторение правил поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.

2	Продолжать знакомство с компьютером.	Повторение: Что такое компьютер?
3	Продолжать знакомство с компьютером.	Повторение: Для чего нужен компьютер?
4	Продолжать знакомство с компьютером.	Повторение основных частей компьютера.
5	Работа с компьютером.	Повторение правил включения и выключения.
6	Работа с компьютером.	Рабочий стол. Повторение: Окна рабочего стола. Корзина. Кнопка «Пуск», панель задач.
7	Работа с компьютером.	Работа с мышкой Повторение функций левой и правой кнопок. Двойной щелчок.
8	Обобщающее занятие.	Рабочий стол
II четверть		
9	Повторение техники безопасности.	Правила поведения в компьютерном классе, при работе на компьютере.
10	Работа с мышкой.	Повторение: Курсор, мышь. Щелчок мышки.
11	Работа с мышкой.	Повторение: Щелчок мышки. Метод перетаскивания.
12	Работа с мышкой.	Повторение функций левой и правой кнопок. Двойной щелчок.
13	Работа с мышкой.	Работа с левой кнопкой мыши средствами развивающих игр (Раскраски).
14	Работа с мышкой.	Работа с левой кнопкой мыши средствами развивающих игр («Найди отличия»).
15	Работа с мышкой.	Работа с левой кнопкой мыши средствами развивающих игр («Лабиринт», «Посчитай»)

16	Обобщающее занятие.	Работа с мышкой.
III четверть		
17	Повторение техники безопасности	Правила поведения в компьютерном классе, при работе на компьютере.
18	Работа в программе Paint	Запуск программы Paint.
19	Работа в программе Paint.	Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки.
20	Работа в программе Paint.	Работа с инструментами (карандаш, кисть).
21	Работа в программе Paint.	Работа с инструментами (прямая и кривая линии, эллипс).
22	Работа в программе Paint.	Работа с инструментами (прямоугольник, многоугольник, ластик).
23	Работа в программе Paint.	Отмена внесённых изменений.
24	Работа в программе Paint.	Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка.
25	Работа в программе Paint.	Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка.
26	Обобщающее занятие.	Работа в программе Paint.
IV четверть		
27	Повторение техники безопасности.	Правила поведения в компьютерном классе, при работе на компьютере.
28	Знакомство с программой Word.	Знакомство с программой: изучение панели инструментов.

29	Знакомство с программой Word.	Знакомство с клавиатурой.
30	Работа в программе Word.	Набор букв по образцу.
31	Работа в программе Word.	Набор букв по образцу.
32	Работа в программе Word.	Набор букв на слух.
33	Работа в программе Word.	Набор букв на слух.
34	Обобщающее занятие.	Работа в программе Word.