

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 2 пос. Жигалово
Центр образования естественно- научной и
технологической направленностей «Точка роста»**

«Согласовано»

Руководитель ЦО «Точка роста»:

Даш Пакушина Д. А.

«25» августа 2023 г.

«Утверждаю»



Директор МКОУ СОШ №2:

Петрова М.А

Приказ №132-од от 25.08.2023

**Общеобразовательная общеразвивающая программа элективного курса
«В мире информатики» (АООП)**

Направленность – техническая

Возраст учащихся – 9-15 лет

Срок реализации программы – 1 год

Количество часов в неделю – 1 час в неделю

Количество часов в год: 34 часов

Составитель программы: Скрипкина А.А.,
учитель информатики

п. Жигалово
2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Мир информатики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 г. N 1599), на основе примерной адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (Москва «Просвещение» 2017год).

Направленность адаптированной программы «Мир информатики» – общеинтеллектуальная, духовно-нравственная, общекультурная.

Основная **цель** изучения предмета заключается в развитии интеллектуальных и творческих способностей детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) средствами информационных технологий.

Основные **задачи** реализации содержания:

- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач;
- освоение знаний по созданию и обработке информационных объектов (рисунки, композиции);
- приобретение опыта создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем различного вида, в том числе с помощью компьютера;
- развитие познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся;
- формирование различных видов мышления: образного, логического, алгоритмического;
- развитие у обучающихся навыков самостоятельной работы;
- воспитание ответственного отношения к результатам своего труда, соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- расширение представления о назначении и возможностях компьютера;
- формирование эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Основные формы работы

групповой, индивидуальный (консультативного характера)

словесный (устное изложение, беседа и т. д.);

наглядный (показ видеоматериалов, иллюстрации, наблюдение, показ педагогом);

Используемые методы:

- позволяют развивать специальные умения и навыки, развивающие моторику ребенка;
- дают возможность почувствовать многоцветное изображение предметов, что влияет на полноту восприятия окружающего мира;
- формируют эмоционально – положительное отношение к самому процессу рисования;
- способствуют более эффективному развитию воображения, восприятия и, как следствие, познавательных способностей.

Общая характеристика учебного предмета

Информатика относится к предметам естественнонаучного цикла и, наряду с математикой, является фундаментальным ядром начального образования. Основной тип занятий – работа на компьютере. Практические задания предполагают создание рисунков, композиций и проектов, которые выполняются с помощью необходимых программных средств (операционная система Windows 10, простейший графический редактор Paint и растровый графический редактор для моделирования и печати Paint 3D, текстовый процессор Microsoft Word, программа для создания презентаций Microsoft PowerPoint) и дидактических материалов в электронном виде. С этого года не маловажную роль будет играть работа с робототехническими конструкторами. Это поможет детям научиться планировать процесс создания собственной модели и совместного проекта, поможет развить творческие способности; логическое, образное, техническое мышление и поможет развитию мелкой моторики. Вспомогательным элементом является работа в электронной образовательной программе для детей начального звена «Страна Фантазия». Играя в познавательные игры, учащиеся нарабатывают практику при работе с мышью, с клавиатурой, развивают внимание, усидчивость. «Страна Фантазия» идёт в помощь к созданию рисунков, проектов. Учащиеся знакомятся с основными понятиями информатики и являются предметом текущего самоанализа, самоконтроля и самооценки учащихся. Создаваемые учащимися внешние образовательные продукты (рисунки, текстовые документы, презентации, проекты, роботы) после изучения каждого раздела курса являются предметом диагностики и контроля со стороны учителя. Они в полной мере раскрывают индивидуальность, интеллектуальный и творческий потенциал учащегося, закрепляют навыки самостоятельной работы, способствуют проявлению полученных на занятиях знаний, умений и навыков.

Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии “не навреди”. На каждом уроке обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях курса по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики.

Виды деятельности:

- ✓ игровая деятельность;
- ✓ познавательная деятельность;
- ✓ социальная деятельность;
- ✓ практическая деятельность;
- ✓ творческая деятельность.

Так, как программа адаптирована для детей с умеренной умственной отсталостью, она предполагает собой совместную деятельность детей с родителями, учителем и классным руководителем, направленную на решение общих для всех, так и частных.

При этом:

- совершенствуются навыки познавательной, информационно-коммуникативной и рефлексивной деятельности;
- формируются такие современные компетентности как:
 - ✓ умение приобретать знания из разных источников;

- ✓ умение планировать и координировать индивидуальную работу и совместную деятельность в группе, применять знания в быту;

- ✓ умение и навыки общения, изложения своих мыслей, сотрудничества, установки контактов, нахождения компромиссов и др. что определяет качество современного образования.

Место курса в учебном плане

Срок реализации 1 год

Возраст 9-14 лет

Программа внеурочной деятельности «Мир информатики» по общеинтеллектуальному направлению для учащихся 6 «В» класса-комплекта и рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). Курс предназначен для развития практических навыков работы с компьютером.

Планируемые результаты:

Личностные:

- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- интерес к конструированию, к робототехнике;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- внимательность, наблюдательность
- эстетические качества при оформлении рисунка и презентации

Метапредметные:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные,
- научатся составлять план своих действий и следовать ему
- координировать свои действия на компьютере
- осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Предметные:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- возможности редакторов Paint и Paint 3D;

- назначение и работа программы Paint и Paint 3D;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программой текстовый процессор Microsoft Word,
- создавать презентацию, используя все возможности PowerPoint
- работать с конструктором NXT по предложенным инструкциям;
- научиться определять, различать и называть детали конструктора;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Содержание учебного курса.

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Компьютер и его устройства (1 час)

Правила безопасности в кабинете информатики. Демонстрация того, что учащиеся будут делать на занятиях.

2. Графические редакторы Paint и Paint 3D (8 часов)

Работа в графическом редакторе, с его основными возможностями, инструментарием программы. Повторение пройденного материала. Составление рисунков на заданные темы, по собственному замыслу. Составление рисунков по замыслу прошлого года, дополнение.

3. Офисная программа для подготовки презентаций PowerPoint (12 часов)

Работа в программе PowerPoint. Меню. Составление презентации из рисунков на заданную тему.

4. Основы робототехники (10 часов)

Знакомство с конструктором LEGO MINDSTORMS® NXT. Элементы набора. Название деталей конструктора. Варианты соединений деталей друг с другом. Сборка простейшего робота, по инструкции. Стандартные модели Lego Mindstorms NXT. Программирование блока управления.

5. Подведение итогов (3 часа)

Создание и защита проектов по двум направлениям по выбору: презентация «Мой мир» (презентация из 3 слайдов, составленных из рисунков обучающихся) или движущийся робот по собственному замыслу (робот должен двигаться в любом направлении).

Тематический план

№ урока	Темы	Всего часов	Теория	Практика
1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Компьютер и его устройства (1 час)				
1.	Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что учащиеся будут делать на занятиях.	1	1	
2. Графический редактор Paint и Paint 3D (8 часов)				
2-3	Графический редактор Paint. Меню, Инструменты, Палитра Paint.	2	0,5	1,5
4-6	Графический редактор Paint 3D. Меню, Инструменты, Палитра Paint 3D.	3	2	1
7-9	Практическая работа: создание рисунков «Осенняя мелодия»	3	0	3
3. Офисная программа для подготовки презентаций PowerPoint (12 часов)				
10-11	Программа PowerPoint. Основные задачи программы.	2	1	1
12	Работа в программе PowerPoint. Основное меню.	1	0,5	0,5
13-14	Работа в программе PowerPoint. Создание слайдов. Работа со слайдами.	2	1	1
15	Создание слайда по заданию учителя.	1	0	1
16	Создание слайда по собственному замыслу.	1	0	1
17-21	Составление презентации из рисунков на заданную тему.	5	2	3
4. Основы робототехники (10 часов)				
22	Знакомство с конструктором LEGO MINDSTORMS® NXT. Элементы набора. Название деталей конструктора.	1	1	0
23	Варианты соединений деталей друг с другом.	1	0,5	0,5
24	Сборка простейшего робота, по инструкции.	1	0,5	0,5
25	Программирование блока управления.	1	0,5	0,5
26	Стандартные модели Lego Mindstorms NXT. Сборка модели «Пятиминутка».	1	0,5	0,5
27	Составление программы для модели «Пятиминутка». Испытание робота.	1	0,5	0,5
28	Стандартные модели Lego Mindstorms NXT. Сборка модели «Гоночная машина – «Автобот».	1	0,5	0,5
29	Составление программы для модели «Гоночная машина – «Автобот». Испытание робота.	1	0,5	0,5
30-31	Сборка и программирование модели по собственному замыслу.	2	1	1
3. Подведение итогов (3 часа)				
32-33.	Создание и защита проектов по двум направлениям по выбору	2	0,5	1,5
34.	Защита проектов. Обсуждение	1	0,5	0,5
ИТОГО		34	4,5	29,5

Материально-техническое обеспечение реализации программы

Программы – операционная система Windows 10, графические редакторы Paint и Paint 3D, текстовый процессор Microsoft Word, программа для создания презентаций PowerPoint, программа для Lego Mindstorms NXT.

Технические средства — мультимедийный проектор; компьютеры, конструкторы Lego Mindstorms NXT.