

Приложение
к адаптированной основной
общеобразовательной программе
образования обучающихся с умственной
отсталостью (интеллектуальными
нарушениями) (Вариант 1)
Муниципального общеобразовательного
учреждения «Тоншаевская средняя школа»

«РАССМОТРЕНА»
на заседании педагогического совета
от 30 августа 2023 г. №13

«УТВЕРЖДЕНА»
приказом МОУ Тоншаевская СОШ
от 31 августа 2023 г. №01-02/194

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по учебному предмету
«Информатика»

для 8 класса

Составители:
Еперова Г.А., учитель высшей квалификационной категории
Питилимова Н.А., учитель высшей квалификационной категории

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель: формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ

Задачи:

1. Создать условия для овладения основными универсальными умениями информационного характера;
2. Расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
3. Организовать деятельность, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- 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;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция –

внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- 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; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основными предметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

В результате изучения информатики и информационно-коммуникационных технологий ученик должен

знать:

- устройство компьютера;
- правила техники безопасности работы на компьютере;
- программы Paint, Word;
- компьютерную сеть Интернет, поиск нужной информации в сети;
- основные понятия и термины электронной почты, получение, подготовку и отправку сообщений;

уметь:

- использовать полученные знания в практической деятельности.

Выпускники специальной (коррекционной) школы должны уметь пользоваться компьютерными ресурсами.

Коррекционно-развивающие задания:

- Развитие аналитико-синтетической деятельности (составить целое из частей, найти отсутствующую часть, определить по характерным признакам предмет).
- Развитие зрительно-мыслительных операций (найди 10 предметов на картине, найди 6 отличий).
- Словарная работа (терминология).
- Развитие слухового и зрительного восприятия (работа по схемам, опорным карточкам, по плану, по таблицам, по словарным словам и иллюстрациям, игра «Чего не стало?»).
- Развитие памяти (игры: «Кто больше запомнит», «Кто больше знает», «Кто хочет стать отличником»)
- Развитие связной речи (рассказ по образцу, плану, описанию, объяснению, по наводящим вопросам, игра «Вопросы задает компьютер»).
- Развитие мелкой моторики (клавиатурные тренажёры, развивающие игры).

Содержание учебного предмета " Информатика"

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 6 классах основной школы может быть определена следующими разделы:

- объекты и системы
- человек и информация
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Раздел 1. Объекты и системы

Объекты окружающего мира. Компьютерные объекты. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система.

Раздел 2. Человек и информация

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 3. Текстовый редактор.

Запуск программы Word. Внешний вид программы Word. Создание документа.

Панель форматирования, вкладка «Главная». Буфер обмена (копировать, вставить, вырезать). Шрифт, абзац, стили, редактирование. Набор текста.

Оформление заголовка текста. WordArt – одна из функций текстового редактора Word. Применение различных вариантов оформления заголовка текста, буквицу в начале текста. Текстовый редактор Word. Вкладка Вставка. Оформление текста картинками.

Сборник изображений ClipArt. Оформление титульного листа. Надпись титульной страницы. Фигуры (геометрические фигуры, линии, фигурные стрелки, звёзды и ленты).

Раздел 4. Графический редактор.

Запуск программы Paint. Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки. Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик). Отмена внесённых изменений.

Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка.

Учебно-тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов
1	Объекты и системы	2,5
2	Человек и информация	0,75
3	Текстовый редактор.	3,75
4	Графический редактор	1,5
	итого	8,5

Тематическое планирование курса «Информатика»

№	Тема урока	Кол-во часов	Содержание воспитания
<i>1 четверть</i>			
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	0,25	<p>владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;</p>
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	0,25	
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	0,25	
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания» (задания 1–3)	0,25	
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	0,25	
6.	Разновидности объекта и их классификация	0,25	
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	0,25	
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностям текстового процессора» (задания 1–3)	0,25	

9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	0,25	
II четверть			
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора». (задание 6)	0,25	<p>владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;</p>
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая Работа №6 «Создаем компьютерные документы»	0,25	
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	0,25	
13.	Определение понятия. Проверочный тест «Создание графических изображений» (задания 2, 3)	0,25	
14.	Запуск программы Word. Внешний вид программы Word.	0,25	
15.	Запуск программы Word. Внешний вид программы Word.	0,25	
16.	Создание документа.	0,25	
III четверть			
17.	Создание документа. Практическая работа «Создание документа»	0,25	<p>владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;</p>
18.	Панель форматирования, вкладка «Главная».	0,25	
19.	Буфер обмена (копировать, вставить, вырезать). Практическая работа «Вставка объектов»	0,25	
20.	Шрифт, абзац, стили, редактирование. Набор текста.	0,25	

21.	Шрифт, абзац, стили, редактирование. Практическая работа «. Набор текста.»	0,25	формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами
22.	Оформление заголовка текста. Практическая работа.	0,25	
23.	WordArt – одна из функций текстового редактора Word. Практическая работа.	0,25	
24.	Применение различных вариантов оформления заголовка текста, буквицы в начале текста.	0,25	
25.	Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка».	0,25	
26.	Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка». Практическая работа	0,25	
<i>IV четверть</i>			
27.	Оформление текста картинками. Сборник изображений ClipArt. Практическая работа «Вставка изображения»	0,25	ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
28.	Фигуры (геометрические фигуры, линии, фигурные стрелки, звезды и ленты).	0,25	
29.	Запуск программы Paint.	0,25	
30.	Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки. Практическая работа «Подводный вид	0,25	
31.	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик).	0,25	
32.	Отмена внесённых изменений.	0,25	
33.	Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка. Практическая работа.	0,25	
34.	Промежуточная аттестация	0,25	

Контрольно-измерительные материалы по предмету " Информатика"
(Итоговое тестирование)

1. Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком, как единое целое, - это

- 1) объект 2) признак объекта 3) множество 4) информатика

2. Множество – это ...

- 1) какое-то количество объектов, которые объединены одним именем.
2) несколько элементов, каждый из которых имеет свое имя.
3) какое-то количество объектов.
4) объекты.

3. Дайте определение понятию "файл".

- 1) Файл – это значок на рабочем столе.
2) Файл – это информация, которая хранится в памяти компьютера как единое целое и имеет свое название – имя файла.
3) Файл – это текстовый документ.

4. Продолжите предложение "Натуральная (материальная) модель – это...".

- 1) уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит только внешний вид объекта моделирования.
2) уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования, его структуру или поведение и состоит из материи.
3) увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования и его структуру.

5. Укажите все примеры информационных моделей:

- 1) муляж яблока;
2) выкройка фартука;
3) график зависимости расстояния от времени;
4) макет здания;
5) манекен;
6) схема метро.
7) карта;

6. Что такое алгоритм?

- 1) Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.
2) Набор действий в течение определенного периода времени.
3) Текст, содержащий сведения об объекте.

7. Укажите верную последовательность действий при сборе на прогулку.

(Укажите порядок следования всех 5 вариантов ответа):

- ___ Узнать погоду
___ Закрыть дверь
___ Открыть дверь
___ Одеться
___ Выйти из дома

8. Соотнесите типы файлов с их расширениями. Соедините линией

1. Расширения графических файлов
2. Расширения текстовых файлов
3. Расширения звуковых файлов

.wav, .mp3, .mid.
.bmp, .jpg, .gif.
.doc, .docs, .rtf.

Отвѣты

1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	2	2,3,4,7	1	1,5,3,2,4	1-2 2-3 3-1

Критерии оцениван

