

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 6 имени Героя России  
Шерstyанникова Андрея Николаевича  
Усть-Кутского муниципального образования

«Рассмотрено»

на заседании ШМО учителей

физико-математических наук

протокол № 1 от

«30» августа 2018 г.

*Л.И.И.*

«Согласовано»

Заместитель директора по УВР

Максимова В.А. *М.А.*

«30» августа 2018 г.

«Утверждаю»

Директор школы

Эмрих З.С. *Э.С.*

«30» августа 2018 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ФАКУЛЬТАТИВА  
ПО ИНФОРМАТИКЕ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ С ОВЗ**  
9 специального коррекционного класса  
**«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**  
(ФКГОС)

Составитель: Учитель информатики  
Таюрская Вера Геннадьевна

2019 год

## 1. Пояснительная записка

Программа факультатива по информатике «Занимательная информатика» для 9 СКК класса для детей с ОВЗ, разработана в соответствии с требованиями Федерального компонента государственного образовательного стандарта основного общего образования, основной образовательной программой основного общего образования, с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей школьников с ОВЗ. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Важнейшей целью - ориентиром изучения информатики в школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися *информационной и коммуникационной компетентности* (далее ИКТ-компетентности).

Данная программа факультатива рассчитана на 68 часов, носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером.

**Цель** – освоение основных возможностей компьютера для повседневной познавательной и творческой деятельности.

**Освоение программы направлено на достижение следующих задач:**

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

## 2. Общая характеристика учебного предмета

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения. Для учащихся с ОВЗ, это прекрасный способ выразить свои творческие способности, через использование компьютерной техники. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики способы деятельности, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в реальных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода существования школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего

профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе, информационных, что особо важно для детей с ОВЗ. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

### 3. Место учебного предмета в учебном плане

Рабочая программа факультатива «Занимательная информатика» для 9 классов, для детей с ОВЗ, составлена на основе *Федерального компонента Государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (базовый уровень) от 05.03.2004 №108) и Примерной программы среднего полного общего образования (базовый уровень) по «Информатике и ИКТ», рекомендованной Минобрнауки РФ, с учетом кодификатора элементов содержания по информатике, и соответствует учебному плану школы. Для полного освоения программы в региональном базисном учебном плане на изучение факультативного «Занимательная информатика» 2 час в 9 классе для детей с ОВЗ. Таким образом, на изучение курса «Информатика и ИКТ» отводится 68 часов. Продолжительность учебного года в 9-х СКК классах не менее 35 учебных недель в режиме работы по шестидневной учебной неделе при продолжительности урока 40 минут.*

### 4. Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета

Ценностные ориентиры изучения предмета «Информатика» в целом ограничиваются ценностью истины.

**Ценность истины** – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания.

**Ценность человека** как разумного существа, стремящегося к познанию мира и самосовершенствованию.

**Ценность труда и творчества** как естественного условия человеческой деятельности и жизни.

**Ценность свободы** как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.

**Ценность гражданственности** – осознание человеком себя как члена общества, народа, представителя страны и государства.

**Ценность патриотизма** – одно из проявлений духовной зрелости человека, выражающееся в любви к России, народу, в осознанном желании служить Отечеству.

### 5. Содержание учебного курса

1. Компьютер – 12 часов
2. Office – 32 часов
3. Интернет – 4 часа
4. Графика – 4 часа
5. Мультимедиа – 16 часов

### 6. Тематическое планирование факультатива

Модуль	Основное содержание по темам	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1. «Знакомство с компьютером»	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в	Искать сходство и различия в

(12 ч)	компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ.
<b>2. Работа с текстом (12 ч)</b>	Модуль посвящен созданию и оформлению текстовых документов. При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) рассказывается о работе с операционной и справочной системами. «Учимся организовывать досуг»: создать макеты бумажных самолетиков, оригами, продвинутых» веб-узлов, открыток, календарей, обложки к альбому, наклейки для дискеты и видеокассеты, вкладыш для компакт-диска. Модуль «Учимся совершенствоваться» посвящен самостоятельному освоению версии MS Office	научить пользователя любого уровня создавать с помощью компьютера разнообразные проекты (рефераты и доклады, открытки и календари, оригами, рисунки и анимации, таблицы, картотеки, презентации, коллажи, музыкальные композиции, веб-страницы и др.), использовать современные программные продукты: текстовые, графические, анимационные и музыкальные редакторы, электронные таблицы, базы данных, обозреватели, электронную почту и т. д
<b>3. Работа с таблицами (10 ч)</b>	Модуль рассказывается об очень удобном методе проведения расчетов (в том числе и хозяйственных) с помощью электронных таблиц. «Учимся составлять картотеку» знакомит учащихся с созданием базы данных на примере адресной книги. Помимо этого, указано, как аналогичным образом создать другие полезные в быту базы данных.	
<b>4. Работа с презентацией (8 ч)</b>	В модуле объясняется, как создать и оформить презентации. Эта часть может быть полезна не только в профессиональной сфере (для представления фирмы), но и как средство развлечения, позволяющее делать забавные анимации со звуковым сопровождением и впечатляющими эффектами.	
<b>5. Работа с интернетом (4 ч)</b>	Модуль посвящен таким средствам телекоммуникации, как Интернет и факс. Здесь подробно разобран пример создания личного веб-узла, который позволит вам заявить о себе в Интернете.	
<b>6. Работа с графикой</b>	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для

<p><b>(4 ч)</b></p>	<p>редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.</p> <p>Занятия посвящены теории живописи и графики: предназначается тем, кто делает первые шаги в компьютерной графике, и позволяет на конкретных примерах освоить основные ее приемы и терминологию. В ней рассказано о растровой и векторной графике; о рисовании на компьютере линий, многоугольников, кривых и эллипсов; о работе с ластиком, заливкой, распылителем и текстом; об открытии, сохранении, перемещении, изменении, копировании, вставке и печати рисунков. Занятия посвящены работе с векторной графикой. Здесь рассматриваются более сложные приемы и эффекты компьютерной графики: настройка цвета, градиентная и текстурная заливка, прозрачность, перетекание одного рисунка в другой, перспектива, оболочка, выдавливание, тень, освещение, фигурный текст, преобразование векторного изображения в растровое и наоборот, применение фильтров. Помимо этого, рассказывается о цветовых моделях, настройке принтера, качестве печати, типах бумаги для печати и других носителей.</p> <p>Повествует о создании коллажей и обработке сложных растровых изображений (в том числе фотографий). Здесь вы научитесь работать со сканером и цифровой фотокамерой.</p>	<p>выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Сравнивать</u> панели инструментов программ.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p><b>5. Работа над созданием проектов (Мультимедиа)</b></p> <p><b>(16 ч)</b></p>	<p>Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Искусство анимации (мультипликации) является неотъемлемой частью нашей жизни, а также одной из важнейших составляющих эстетического воспитания детей и взрослых. Наличие компьютера позволяет также, с одной стороны, значительно расширить эстетический кругозор ребенка вовлечь в процесс создания собственных анимаций (плоских и даже объемных) с помощью интерактивных мультфильмов и анимационных редакторов, что особенно ценно для тех, кто этим никогда ранее не занимался. Модуль посвящен одной из самых любимых тем детей и взрослых — компьютерной анимации (мультипликации), состоит из восьми частей.</p> <p>В <i>первых двух</i> занятиях излагается теории анимации: основные понятия, элементы и выразительные средства, виды, жанры, направления и школы, сценарии, композиции. Предназначается тем, кто</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

	<p>делает первые шаги в компьютерной графике и анимации, и позволяет на конкретных примерах освоить основные приемы и терминологию.</p> <p>3-8 занятия посвящены созданию анимации, окнами проецирования и другими режимами просмотра; создание графических примитивов; применение модификаторов; назначение цвета и материала; выбор и подключение фона; выбор и установка камеры и освещения; частицы, слои и эффекты; создание, монтаж, правление и сохранение анимации; рендеринг (визуализации) сцены, сохранение и просмотр видеофайлов.</p> <p>При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) в модуле рассказывается о работе с операционной системой, подсказками, окнами, документами, папками и файлами, меню и панелями инструментов.</p>	
--	--	--

## 7. Материально-техническое обеспечение

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- магнитная доска.

## Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры
- текстовый редактор Word, издательская система Publisher
- компьютерные раскраски
- графический редактор Paint
- конструктор мультфильмов «Мульти-пулти»

## Перечень учебно-методических средств обучения.

- *Фролов М. И.* Учимся работать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007;
- *Фролов М. И.* Учимся рисовать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002;
- *Фролов М. И.* Учимся анимации на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002;
- *Фролов М. И.* Учимся музыке на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2000.
- единая коллекция образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
- <http://vmatykin.narod.ru/tv.htm>
- <http://urokservice.ru/scool/qbasic.PDF>
-

## 8. Планируемые результаты обучения

### Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

В ходе изучения курса формируются и получают развитие **метапредметные результаты**, такие как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач;
- умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы, для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Вместе с тем вносится существенный вклад в **развитие личностных результатов**, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной и творческой деятельности.
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает на формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- устанавливать целевые приоритеты;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;

- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

### **Познавательные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, определяемые в ходе исследования.

### **Основы учебно-исследовательской и проектной деятельности**

Обучающийся научится:

- планировать и выполнять учебное исследование и учебный проект, используя оборудование, модели, методы и приемы, адекватные исследуемой проблеме;
- выбирать и использовать методы, релевантные рассматриваемой проблеме;
- распознавать и ставить вопросы, ответы на которые могут быть получены путем научного исследования, отбирать адекватные методы исследования, формулировать вытекающие из исследования выводы.

## **9. Календарно – тематическое планирование**

№ занятия	Дата	Тема	коррекция
<b>«Знакомство с компьютером»</b>			
1 - 2	02.09 –07.09 09.09-14.09	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Основные устройства компьютера. Включение и выключение компьютера.	
3 - 4	16.09-21.09	Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь и ее назначение.	
5 - 6	23.09-26.09	Действия с компьютерной мышью. Двойной клик. Перетаскивание с помощью мыши. Раскрашивание с помощью мыши.	
7 - 8	30.09-05.10	Устройство ввода "клавиатура". Группы клавиш и их назначение. Работа с клавиатурным тренажером	
9 - 10	07.10-12.10	Стандартные элементы интерфейса. Запуск программы и завершение ее выполнения. Работа с клавиатурным тренажером	
11-12	14.10-19.10	Итоговое занятие: игра «Я и мой компьютер»	
<b>Работа с текстом</b>			
13 - 14	21.10-26.10	Знакомимся с текстовым процессором Word	
15 - 16	04.11-09.11	Набираем текст	
17 - 18	11.11-16.11	Форматируем текст	
19 - 20	18.11-23.11	Учимся рисовать в текстовом редакторе	
21 - 22	25.11-30.11	Оформляем реферат и доклад	
23 - 24	02.12-07.12	Оформляем книгу	
<b>Работа с таблицами</b>			
25 - 26	09.12-14.12	Знакомимся с электронными таблицами Excel	



27 - 28	16.12-21.12	Считаем в электронных таблицах Excel	
29 - 30	23.12-28.12	Создаем графики, диаграммы и карты	
31 - 32	13.01-18.01	Знакомимся с Microsoft Access и создаем базу данных	
33 - 34	20.01-25.01	Редактируем Базы данных	
<b>Работа с презентацией</b>			
35 - 36	27.01-01.02	Знакомимся Microsoft PowerPoint и создаем презентацию	
37 - 38	03.02-08.02	Создаем презентацию «Часы»	
39 - 40	10.02-15.02	Создаем презентацию «Времена года»	
41 - 42	17.02-22.02	Создаем презентацию «Зарядка»	
43 - 44	24.02-29.02	Создаем презентацию «Мои любимые животные»	
<b>Работа с интернетом</b>			
45 - 46	02.02-07.03	Знакомимся с web-узлами и выходим в Интернет	
47 - 48	09.03-14.03	Знакомимся с графическим редактором Paint	
<b>Работа с графикой</b>			
49 - 50	16.03-21.03	Знакомимся с Microsoft Publisher и создаем много интересного	
51 - 52	23.03-28.03	Создание поздравительной открытки, буклета	
<b>Работа над созданием проектов (Мультимедиа)</b>			
53 - 54	30.03-04.04	Знакомство с программами для создания мультимедиа проектов	
55 - 56	06.04-11.04		
57 - 57	13.04-18.04	Создание компьютерной сказки «Прогулка по зоопарку»	
59 - 60	20.04-25.04	Компьютерные сказки: «Морское дно»	
61 - 62	27.04-02.05	Компьютерные сказки: Свободные темы	
63 - 64	04.05-09.05		
65 - 66	11.05-16.05		
67 - 68	18.05-23.05	Резерв	
69 - 70	25.05-30.05		