

1. **Пояснительная записка**

Рабочая программа по информатике для основной школы составлена на основе:

1. Устава
2. АООП с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) «ШИ с. Омолон»
3. Учебный план основного общего образования МБОУ «ШИ с. Омолон» на 2020-2021 учебный год

 **2. Целями изучения курса Информатика в 5 классе является:**

- 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 составлять и записывать 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 обработки графической информации, умения представлять информацию средствами мультимедийных презентаций.

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

**3. Место курса «Компьютерные технологии» в базисном учебном плане**

Программа рассчитана на 204 учебных часа (1 час в неделю в 5 классе - 34 учебных часа, 1 час в неделю в 6 классе - 34 учебных часа, 1 час в неделю в 7 классе, 1 час в неделю в 8 классе - 34 учебных часа, 2 часа в неделю в 9 классе - 68 учебных часа).

На всех учебных занятиях проходит коррекционная работа.

**4. Планируемые результаты обучения**

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

**Личностные результаты:**

 -формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

**Мета предметные результаты;**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- смысловое чтение;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

**Предметные результаты;**

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

- умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;

- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);

- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;

- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;

- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;

**5. Содержание предметного курса «Информатика»**

**5 класс**

1. Компьютер для начинающих (7 ч).

Техника безопасности и организация рабочего места. Как устроен компьютер.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Грулпы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Информация, действия с информацией.

Формы представления информации.

Кодирование информации. Язык жестов.

2. Использование компьютерных технологий для обработки текстовой информации (6 часов)

• Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

• Подготовка текстовых документов в текстовом редакторе «Блокнот». Основные объекты текстового документа. Этапы подготовки документа на компьютере.

3. Использование компьютерных технологий для обработки графической информации (5 часов)

• Компьютерная графика. Графические редакторы. Устройства ввода графической информации.

• Графический редактор Paint. Инструменты и «Палитра».

• Практическая работа № 8 «Знакомство с инструментами рисования графического редактора».

4. Основы алгоритмики с использованием среды программирования ЛогоМиры 3.0 (15 часов)

 Алгоритмы. Виды и свойства алгоритмов.

Интерфейс программы ЛогоМиры. Меню инструментов.

Команды исполнителя Черепашки

Создание линейных алгоритмов для исполнителя Черепашки.

Создание разветвляющихся алгоритмов для исполнителя Черепашки.

Создание циклических алгоритмов для исполнителя Черепашки.

Знакомство с интерфейсом графического редактора в среде ЛогоМиры.

Работа с текстовыми окнами.

Работа со звуком.

Демонстрация индивидуальных проектов

**Календарно-тематическое планирование
курса «Компьютерные технологии»
для 5-х классов (34 часа)**

|  |
| --- |
| **Компьютерные технологии** |
| **№ ур. п/п** | **№ ур. в теме** | **Название темы, темы уроков** | **Тип урока** | **Д/з** | **Кодификатор** |
| **Компьютер для начинающих (8 часов)** |
| 1. | 1. | Правила техники безопасности при работе с ПК. | урок обобщения исистематизациизнаний |  | 3.1.3 |
| 2. | 2. | Информация вокруг нас. | Урокознакомления сновымматериалом | §1 |  |
| 3. | 3. | Компьютер - универсальная машина для работы с информацией. | комбинированн ый урок | §2 |  |
| 4. | 4. | Ввод информации в память компьютера. | урокознакомления сновымматериалом | §3 | 3.1.1 |
| 5. | 5. | Клавиатура. Группы клавиш. | комбинированн ый урок | §3 | 3.1.1 |
| 6. | 6. | Информация, действия с информацией. | урок обобщенияисистематизациизнаний | §7 | 3.1.1 |
| 7. | 7. | Формы представления информации. | комбинированн ый урок | §1.3-1.4. | 3.1.1 |
| 8. | 8. | Кодирование информации. Способы кодирования информации. | комбинированн ый урок | §7 | 3.1.1 |
|  |
| **Использование компьютерных технологий для обработки текстовой информации (6 часов)** |
| 9. | 1. | Текст как форма представления информации. | урокознакомления сновымматериалом | §8 |  |
| 10. | 2. | Представление информации в виде таблиц. | урокознакомления сновымматериалом | §9 |  |
| 11. | 3. | Наглядные формы представления информации. | урокознакомления сновымматериалом | §10 |  |
| 12. | 4. | Подготовка текстовых документов в редакторе «Блокнот». | урокзакрепленияизученного |  |  |
| 13. | 5. | Основные объекты текстового документа. | урокознакомления сновымматериалом |  |  |
| 14. | 6. | Этапы подготовки текстового документа на компьютере. | урокзакрепленияизученного |  |  |
| **Использование компьютерных технологий для обработки графической информации (6 часов)** |
| 15. | 1. | Компьютерная графика. Графические редакторы. | урокознакомления сновымматериалом | § 11 | 3.3 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16. | 2. | Устройства ввода графической информации. | комбинированн ый урок | § 11 | 3.3 |
| 17. | 3. | Графический редактор Paint. | урокприменения знаний и умений | § 11 | 3.3.1 |
| 18. | 4. | Paint: инструменты и «палитра». | урокознакомления сновымматериалом | § 11 | 3.3.2 |
| 19. | 5. | Знакомство с инструментами графического редактора Paint. | комбинированн ый урок | § 11 | 3.3.2 |
| 20. | 6. | Практическая работа «Создание комбинированных документов». | урокзакрепленияизученного | § 11 |  |
| **Основы алгоритмики с использованием среды программирования ЛогоМиры 3.0 (14 часов)** |
| 21. | 1. | Алгоритмы. Виды и свойства алгоритмов. | урокознакомления сновымматериалом |  |  |
| 22. | 2. | Интерфейс программы ЛогоМиры. Меню инструментов. | урокознакомления сновымматериалом |  |  |
| 23. | 3. | Исполнитель Черепашка. Система команд исполнителя. | урокознакомления сновымматериалом |  |  |
| 24. | 4. | Создание линейных алгоритмов для исполнителя Черепашки. | урокзакрепленияизученного |  |  |
| 25. | 5. | Создание разветвляющихся алгоритмов для исполнителя Черепашки. | урокзакрепленияизученного |  |  |
| 26. | 6. | Создание циклических алгоритмов для исполнителя Черепашки. | урокзакрепления |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | изученного |  |  |
| 27*.* | 7. | Работа с текстовыми окнами. | урокознакомления сновымматериалом |  |  |
| 28. | 8. | Работа со звуком. | урокприменения знаний и умений |  |  |
| 29. | 9. | Создание мультимедийного проекта в среде ЛогоМиры. | урокприменения знаний и умений |  |  |
| 30. | 10. | Создание мультимедийного проекта в среде ЛогоМиры. | урокприменения знаний и умений |  |  |
| 31. | 11. | Создание мультимедийного проекта в среде ЛогоМиры. | урокприменения знаний и умений |  |  |
| 32. | 12. | Создание мультимедийного проекта в среде ЛогоМиры. | урокзакрепленияизз^енного |  |  |
| 33. | 13. | Подготовка к демонстрации индивидуальных проектов. | урок проверки и коррекции знаний и умений |  |  |
| 34. | 14. | Демонстрация индивидуальных проектов з^агцихся. | урок проверки и коррекции знаний и умений |  |  |