

Аннотация рабочей программы по предмету «Основы компьютерной грамотности»

Рабочая программа по учебному предмету «Основы компьютерной грамотности» составлена на основе Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы обучающихся с умственной отсталостью(интеллектуальными нарушениями), вариант 1.

Цель обучения - формирование у обучающихся навыков работы на компьютере, умение работать с различными видами информации окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

Задачи:

- научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
- формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с прикладными программами: Microsoft Power Point, текстовом редакторе Microsoft Word, Power Point, графическом редакторе Paint и др.
- формировать у обучающихся интерес к компьютеру, к играм с использованием компьютерных программ;
- формировать положительные качества личности: аккуратность, настойчивость, трудолюбие, самостоятельность, терпеливость, любознательность, умение планировать свою деятельность, доводить начатое дело до конца, осуществлять контроль и самоконтроль.

Содержание учебного предмета «Основы компьютерной грамотности» 5 класс.

Виды информации	Правила поведения в кабинете информатики.
	Компьютер и его основные устройства. Возможности и назначение платформы ZOOM.
	Основные устройства компьютера. Алгоритм работы на платформе ZOOM.
	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков (урок-практикум).
	Человек и информация.
	Какая бывает информация.
	Виды информации.
	Виды информации(урок-игра).
	Информация вокруг нас.
	Источники и приёмники информации.
Способы представления и передачи информации.	
Кодирование информации	Носители информации и их виды.
	Кодирование информации (урок-практикум).
	Алфавит и кодирование информации.
	Алфавитная письменность
	Обобщающий урок по теме: «Кодирование информации».
	Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки.
	Текстовая информация.
	Самостоятельная работа по теме: «Кодирование информации».
Числовая информация и компьютер	Числовая информация.
	Время и числовая информация.
	Помощники человека при счете: абак, счеты, калькулятор, компьютер.
Текстовая информация	Текст и текстовая информация.
	Текст и его смысл (урок-практикум).
	Редактирование текста.
	Набор и редактирование текста.
	Передача текстовой информации.

	Обработка текстовой информации.
	Оформление текста-объявления, поздравительной открытки (урок-практикум).
	Повторение по теме: «Текстовая информация».
Человек и компьютер	Назначение и возможности графического редактора PAINT.
	Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов.
	Разработка и редактирование изображения.
	Обобщающий урок по теме: «Человек и компьютер».

**Планируемые результаты освоения программы
по предмету «Основы компьютерной грамотности» на конец 5 класса.**

Минимальный уровень:

Ученик должен уметь:

- различать основные устройства компьютера и их назначение;
- выполнять элементарные действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы;
- выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядка);
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.).

Достаточный уровень:

Ученик должен уметь:

- различать основные устройства компьютера и их назначение;
- выполнять элементарные действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы;
- выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядка);
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.), доступными электронными ресурсами;
- пользоваться компьютером для поиска, получения, хранения, воспроизведения и передачи необходимой информации;
- записывать (фиксировать) выборочную информацию об окружающем мире и о себе самом с помощью инструментов ИКТ.

Содержание учебного предмета «Основы компьютерной грамотности» 6 класс.

Человек и информация	Правила поведения в кабинете информатики.
	Компьютер и его основные устройства.
	Человек и информация.
	Получение и передача информации.
	Кодирование информации.
	Роль компьютера в жизни человека.
	Управление мышью. Назначение курсора.
	Наш помощник - клавиатура (урок- практикум).
Учимся рисовать	Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов.
	Работа с геометрическими фигурами. Цветовая палитра.
	Работа с геометрическими фигурами. Цветовая палитра
	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения..
	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.
	Цветовая палитра. Украшение подарка.
	Создание рисунков в графическом редакторе

	«Новогодние открытки» (урок- практикум).
Текстовый редактор	Прогулка по рабочему столу.
	Файлы и папки.
	Работа с объектами.
	Текстовая информация
	Оформление текста объявления.
	Оформление текста поздравительной открытки.
	Работа с фрагментами текста (урок- практикум).
	Вставка и редактирование рисунков Надписи WordArt.
	Множества. Элементы множества .
	Отношение между множествами. Компьютерный практикум
	Самостоятельная работа по теме: «Текстовый редактор».
Начало информационных технологий	Алгоритм.
	Способы представления алгоритмов.
	Элементы логики. Суждение истинное и ложное.
	Элементы логики. Сопоставление.
	Кодирование.
	Работа с компьютерными программами.
Обобщающее занятие по теме: «Человек и компьютер».	

**Планируемые результаты освоения программы
по предмету «Основы компьютерной грамотности» на конец 6 класса.**

Минимальный уровень:

Ученик должен уметь:

- создавать папки;
- удалять файлы и папки;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- набирать текст на клавиатуре;
- создавать простые рисунки в графическом редакторе Paint по образцу

Достаточный уровень:

Ученик должен уметь:

- создавать папки;
- удалять файлы и папки; - копировать и перемещать файлы и папки;
- находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- набирать информацию на русском и английском регистре.
- . создавать рисунки в графическом редакторе Paint
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.), доступными электронными ресурсами;