

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Департамент образования и науки  
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры  
Комитет образования Березовского района  
МБОУ «Саранпаульская СОШ»

**ПРИНЯТО**

Решением педагогического совета  
Протокол №1  
от «29» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор школы

---

Артеева Г.М.  
Приказ № 187  
от «29»августа 2024 г.

**АДАптированная рабочая программа**

Внеурочной деятельности  
«Юный информатик»  
для обучающейся 6 в класса  
Индивидуальное обучение, АООП образования обучающихся с умственной  
отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Вариант 2  
на 2024-2025 учебный год

Составитель: Хозяинова  
Анастасия Анатольевна

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Юный информатик» составлена в соответствии с:

- ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 19.12. 2014 г. № 1599;
- Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программой обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (ФАООП УО), утвержденной приказом Минпросвещения РФ от 24.11.2022 № 1026 (вариант 2); - соответствующим вариантом Адаптированной основной общеобразовательной программы (АООП) Образовательного учреждения;
- Положением об адаптированных рабочих программах учебных предметов, коррекционных курсов МБОУ «Саранпаульская СОШ».

Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» является частью адаптированной образовательной программы для обучающейся с ограниченными возможностями здоровья. Внеурочная деятельность «Юный информатик» направлена на развитие интереса к информатике, формирование информационной культуры и основ компьютерной грамотности у обучающихся.

Структура курса представляет собой 34 взаимосвязанные темы. Все занятия направлены на расширение и углубление базового курса информатики, и создание условий успешной практической деятельности каждого учащегося. Основное содержание курса расширения и углубления знаний учащихся. Каждая тема включает в себя теорию и практику.

Внеурочная деятельность «Юный информатик» предназначена для учащихся 6 классов. Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

### **Цели внеурочной деятельности «Юный информатик»:**

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- дать учащимся представление о современном подходе к изучению реального мира, о широком использовании алгоритмов и персональных компьютеров в научных исследованиях, проектах;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- создание условий для внедрения новых информационных технологий в учебно-воспитательный процесс школы.
- реализация в наиболее полной мере возрастающего интереса учащихся к углубленному изучению алгоритмизации и программирования через совершенствование их алгоритмического и логического мышления;

- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ

### **Задачи внеурочной деятельности «Юный информатик»:**

- формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Реализация этих целей и задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

**Методы, формы работы и виды деятельности учащихся:** лекционные занятия, практические работы, тренировочные упражнения, семинарские занятия, творческие работы.

### **Требования к уровню достижений обучающихся**

#### **Учащиеся должны знать:**

- назначение основных элементов окна графического редактора;
- приемы создания и редактирования изображения;
- основные элементы текста;
- приемы редактирования и форматирования текста;
- технологию вставки различных объектов;
- технологию работы с таблицами и колонками;
- правила создания анимации и требования к её оформлению;
- иметь простейшие представления о формальных исполнителях;
- основные алгоритмические структуры, операторы графики языка алгоритмизации;
- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

***Учащиеся должны уметь:***

- включать и выключать компьютер;
- запускать приложения, сохранять результат работы на диске, открывать необходимый документ;
- вводить с клавиатуры, редактировать и форматировать текст;
- работать с таблицами любой сложности;
- создавать изображения, редактировать в текстовом процессоре WORD;
- создавать и редактировать рисунок в растровом редакторе;
- работать с слоями изображения;
- создавать анимацию средствами графического редактора GIMP;
- создавать и демонстрировать мультимедиа презентации;
- работать в среде языка алгоритмизации;
- создавать программы, выводящие на экран заданные изображения;
- уметь применять алгоритм ветвления и цикла.

## Учебно – тематический план

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Основное содержание
1.	Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.	1	Изучение создания растрового рисунка в редакторе Paint. Изучение форматирования и редактирования объектов растровой графики. Изучение масштабирования объектов растровой графики. Назначение графического редактора GIMP. Основные элементы рабочего окна программы GIMP. Знакомство с основными панелями GIMP. Форматирование и редактирование изображений.
2.	Создаём простейшие рисунки.	1	Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков.
3.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	1	Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста. Работа со слоями. Повторение коррекции тона, освещенности и насыщенности. Инструменты кисть и градиент.
4.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.	1	Назначение инструмента Ластик.
5.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	1	Понятие слоев. Создание, перемещение, удаление слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Инструменты для работы со слоями: перемещения, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало. Цветовые модели RGB и CMY.
6.	Создание анимации в Gimp.	1	Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений,

			оптимизация анимированных изображений.
7.	Итоговая работа-рисунок на свободную тему.	1	Создание рисунка на свободную тему.
8.	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.	1	Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент
9.	Редактирование текста.	1	Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.
10.	Форматирование текста.	1	Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание.
11.	Работа с таблицами.	1	Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.
12.	Сложные таблицы.	1	Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.
13.	Создаём векторные изображения.	1	Графический редактор, графический примитив
14.	Редактор формул.	1	Ввод математических формул и вычисление по ним.
15.	Газетные колонки, поиск и замена слов.	1	Знакомство с издательской системой "MS Publisher
16.	Итоговая работа-создание документа.		Создание документа на заданную тему
17.	Power Point 2007. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы.	1	Знакомство с Power Point 2007. Алгоритм создания слайдов.
18.	Выбор дизайна. Правила оформления.	1	Дизайн презентации и макеты слайдов.
19.	Анимация и настройка презентации. Создание проекта.	1	Эффекты анимации. Технология настройки анимации.
20.	Подбор материала и создание проекта.	1	Создание презентации.
21.	Работа над выбранным проектом.	1	Создание презентации.
22.	Создание и защита проектов.	1	Защита проектов.
23.	Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка.	1	Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР. Знакомство с исполнителем

			Черепаша.
24.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ.	1	Исполнитель Робот.
25.	Алгоритмические конструкции.	1	Команда ветвления. Цикл со счетчиком.
26.	Составление задач и написание программ к ним.	1	Составление простейших программ на алгоритмических языках.
27.	Исполнитель-Чертежник. Общие сведения. Описание команд.	1	Знакомство с исполнителем Чертежник. Управление Чертежником Программы управления Чертежником.
28.	Выполнение простейших чертежей.	1	Рисуем простейшие чертежи.
29.	Использование алгоритмических конструкций.	1	Использование вспомогательных алгоритмов.
30.	Создание простого орнамента.	1	Чертежник рисует орнамент.
31.	Создание сложного орнамента	1	Цикл повторить n раз.
32.	Создание сложных рисунков.	1	Создание сложных рисунков.
33.	Создание сложного рисунка.	1	Создание сложного рисунка.
34.	Итоговое повторение.	1	Написание итогового теста
<b>ИТОГО:</b>		<b>34</b>	

### **Перечень учебно- методического обеспечения:**

- Операционная система MS Windows 2007
- Графический редактор MS Paint
- Текстовый редактор MS Word 2010
- Редактор Power Point 2010
- Сеть Интернет

### **Список литературы:**

1. Горвиц Ю. Развивающие игровые программы для дошкольников. Информатика и образование. № 4, 1990.
2. Дуванов А., Зайдельман Я, Первин Ю., Гольцман М. Роботландия – курс информатики для младших школьников. Информатика и образование. № 5, 1989.
3. Духнякова В.Л., Мылова И.Б. Информатика в младших классах. – Л.: Институт усовершенствования учителей, 1992.
4. Ершов А.П., Звенигородский Г.А. Информатика. Информатика и образование. № 3, 1987.
5. Русакова О.А. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с учениками начальной школы. Информатика (приложение к газете «Первое сентября»). №№31, 32.
6. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе. Информатика и образование. № 7, 1998.
7. Агафонова И.Н. Учимся думать. Сборник занимательных логических задач, тестов и упражнений. Учебное пособие. – СПб: МиМ – Экспресс, 1996.
8. Фурсина О.В. Развивать фантазию, творческие способности. Математика и конструирование. Начальная школа. № 6, 1995.
9. Чутчева Е.Б. Занимательные задачи по математике для младших школьников. Учебное пособие. – Москва: ВЛАДОС, 1996.