

**Аннотация к рабочей программе
по предмету «Основы компьютерной грамотности», 6 «А» класс,**

Рабочая программа для 6 «А» класса по предмету «Основы компьютерной грамотности» составлена на основе Адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) ГКОУ «Волжская школа №1» на 2020-2021 учебный год (вариант 1).

Цель: повысить личную самооценку детей с ограниченными возможностями здоровья через изучение информационных технологий.

Задачи:

Образовательные:

- усвоить правила поведения при работе на компьютере;
- сформировать общие представления учащихся об информационной картине мира, об информации и информационных процессах;
- приобрести навыки работы на клавиатуре;
- приобрести опыт создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем;
- научить пользоваться новыми массовыми ИКТ (текстовым редактором, графическим редактором)

Воспитательные:

- воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определённым правилам;
- воспитать умение работать в группе;
- воспитание уверенности в себе и своих действиях;
- выработка навыков контроля своей (игровой) деятельности;
- воспитание бережного отношения к вычислительной технике.

Развивающие:

- произвольности психических процессов;
- абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций и свойств внимания;
- совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы и смысл заданий, уметь задавать вопросы и отвечать на них;
- расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер»;

Общая характеристика учебного предмета.

В программе рассматриваются три аспекта изучения информатики:

- Компьютер как средство обучения и получения информации — это обучение конкретным информационным технологиям.
- Компьютерные игры как средство восстановления движений (мелкой моторики).
- Компьютер используется как средство предъявления аудиовизуальной информации, представляющей собой сюжетную игру, а также как средство регуляции и контроля за пространственно-временными и точностными параметрами движения в процессе игры.

Тематическое содержание

№п/п	Название раздела	Количество часов
1	Основы работы на компьютере	14
2	Текстовые процессоры	10
3	Компьютерная графика	10
	Всего	34

Программа рассчитана на 34 часа (по 1 часу в неделю).

Количество часов по четвертям

1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	Всего за год
9	7	10	8	34

Планируемые результаты

Предметные результаты:

Минимальный уровень:

Соблюдение правил техники безопасности при работе с ПК.

Запускать программы, приложения, открывать документы с помощью учителя.

Сохранять документы с помощью учителя.

Знание клавиатуры(основная).

Набор простого текста.

Форматирование текста.

Знание основных инструментов графической программы.

Умение использовать приложения "Калькулятор" для простых вычислений.

Достаточный уровень:

Соблюдение правил техники безопасности при работе с ПК.

Запускать программы, приложения, открывать документы самостоятельно.

Создавать папки.

Сохранять документы в нужной папке.

Знание клавиатуры.

Набор сложного текста.

Редактирование и форматирование текста.

Копирование текста

Знание основных инструментов графической программы, умение ими пользоваться.

Импорт созданных изображений в текстовый редактор.

Умение использовать приложения "Калькулятор" для простых вычислений.

Личностные результаты:

- повышение личной самооценки детей с ограниченными возможностями здоровья через изучение информационных технологий;
- развитие в своём персональном темпе, исходя из собственных образовательных способностей и интересов;
- потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определённым правилам;
- умение работать в группе;
- выработка навыков контроля своей (игровой) деятельности;
- воспитание бережного отношения к вычислительной технике.
- совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы и смысл заданий, уметь задавать вопросы и отвечать на них;
- расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер».

Учебно-методическое содержание.

1. Программы специальных (коррекционных) образовательных учреждений VIII вида, Москва, «Просвещение», 2011 г. под редакцией Бгажноковой И.М..
2. Программа курса информатики и информационных технологий для 5-6 классов средней общеобразовательной школы (Л.Л. Босова)
3. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс под ред. Н.В.Макаровой.