

Государственное общеобразовательное казенное учреждение Иркутской области
«Специальная (коррекционная) школа № 33 г. Братска»

РАССМОТРЕНО

на заседании МО учителей

протокол № 1 от 29.08.2022

СОГЛАСОВАНО

зам. директора по УВР

Вайтеховская Ю.В. Вайтеховская

УТВЕРЖДАЮ

директор ГОКУ «СКШ № 33 г. Братска»

Иванов А.В. _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности «Инфознайка» для обучающихся 7-9 классов
составленная на основе АООП вариант 1
(срок освоения программы 1 год)

Составила: учитель Шмаль О.В.

2024-2025 уч.год

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
1. Пояснительная записка.....	3
2. Планируемые результаты освоения учебного предмета.....	4
3. Содержание учебного предмета.....	6

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В соответствии с требованиями ФГОС обучения умственно отсталых обучающихся рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Инфознайка» разработана на основе АООП УО (ИО) вариант 1 ГОКУ «Специальная (коррекционная) школа № 33 г. Братска» и с учетом требований к личностным и предметным результатам (возможным результатам) освоения АООП.

Нормативно-правовую базу разработки рабочей программы составляют:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. N273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (Утвержден приказом министерства образования и науки Российской Федерации от 19.12.2014 года №1599)
3. Адаптированная основная общеобразовательная программа для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) вариант 1 ГОКУ «СКШ № 33 г. Братска»
4. Учебный план ГОКУ «СКШ № 33 г. Братска»
5. Положение о порядке разработки и утверждения рабочих программ в ГОКУ «СКШ № 33 г. Братска».

Цель:

1. Научить навыкам простейшего программирование в программе ЛОГО Миры, создание собственных мультипликационных сюжетов
2. Развитие познавательного интереса к предмету Информатика

Основные задачи курса

1. Знакомство со средой ЛогоМиры и изучение стандартных команд исполнителя Черепашки.
2. Освоение понятия «алгоритм» и изучения видов и свойств алгоритма, изучение основ алгоритмизации.
3. Создание собственных мультипликационных сюжетов

Основная методическая установка курса - обучение школьников навыкам индивидуальной проектной работы по созданию компьютерных программ на основе языка ЛогоМиры.

Большинство заданий выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств (например, logo Миры) Кроме индивидуальной работы применяются групповые формы работы. В конце изучения курса предполагается защита проектов. Основной метод - это создание проекта по образцу. Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере (компьютерный практикум).

В соответствии с ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) курс внеурочной деятельности «Инфознайка» предназначен для обучающихся 8-9 классов. Общее число учебных часов за 2 года обучения — 68 часов (в 8-9 классах по 1 часу в неделю).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ВНЕУРОЧНОГО КУРСА

Освоение внеурочного курса «Инфознайка» обучающимися с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) предполагает достижение ими двух видов результатов: личностных и предметных.

Личностные результаты	Предметные результаты	
- осознание себя как гражданина России; формирование чувства гордости за свою Родину; - воспитание уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов; - сформированность адекватных представлений о собственных возможностях, о насущно необходимом жизнеобеспечении; - овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; - овладение социально-бытовыми навыками,	<i>Минимальный уровень</i>	<i>Достаточный уровень</i>
	представление о персональном компьютере как техническом средстве, его основных устройствах и их назначении; выполнение элементарных действий с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы; выполнение компенсирующих физических упражнений (мини-	представление о персональном компьютере как техническом средстве, его основных устройствах и их назначении; выполнение элементарных действий с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы; выполнение компенсирующих физических упражнений (мини-зарядка); пользование компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками

используемыми в повседневной жизни; - владение навыками коммуникации и принятыми нормами социального взаимодействия; - способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей; - принятие и освоение социальной роли обучающегося, проявление социально значимых мотивов учебной деятельности; - сформированность навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; - воспитание эстетических потребностей, ценностей и чувств; - развитие этических чувств, проявление доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости и взаимопомощи, проявление сопереживания к чувствам других людей; - сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям; - проявление готовности к самостоятельной жизни.	зарядка); пользование компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.).	и др.), доступными электронными ресурсами; пользование компьютером для поиска, получения, хранения, воспроизведения и передачи необходимой информации; запись (фиксация) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом с помощью инструментов ИКТ.
---	---	---

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Тема 1. Представление об алгоритме

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни. Понятие последовательно (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.

Тема 2. Конструирование из мозаики

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью готовых форм.

Тема 3. Моделирование в среде графического редактора

Представление о моделях окружающего мира. Понятие моделирования. Примеры построения моделей в графическом редакторе.

Тема 4. Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней

Интерфейс программы ЛогоМир и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМир. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команд. Рисование фигур с помощью Черепашки.

Тема 5. Создание микромира и его обитателей

Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.

Тема 6. Организация движения Черепашки

Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимися фрагментами.

Тема 6. Составление программ

Понятие программы. Назначение Листа программ. Работа с Листом программ. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признаки завершения. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов. Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе. Этапы создания анимационного сюжета.

Тема 7. Роль датчиков в ЛогоМирах

Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т.д. Использование датчиков для изменения состояния Черепашки. Инструмент управления состоянием Черепашки – бегунок. Создание бегунков для регулирования параметров состояния Черепашки. Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел.