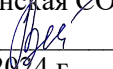
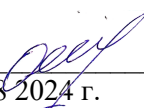



# МКОУ "Турманская СОШ"

РАССМОТРЕНО  
Методическим объединением  
математики и информатики  
МКОУ «Турманская СОШ»  
Веселова Т.И.   
№1 от «30» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по  
УВР  
Онищук С.В.   
№1 от «30» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
МКОУ «Турманская СОШ»  
Московских Т.А.   
№1 от «30» 08 2024 г.



Адаптированная рабочая программа  
учебного предмета (курса)  
«Информатика»  
для обучающихся 5-9 классов  
с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) вариант I

**Предметная область: «Общеобразовательные курсы»**

Разработала:  
Суходольская Е.В.  
Учитель информатики  
Первая квалификационная категория

Турма 2024 г

# Пояснительная записка

## Личностные и предметные результаты освоения учебного предмета

### Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению;
- приобретение опыта использования информационных ресурсов в учебной и практической деятельности;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;
- использование эргономичных и безопасных для здоровья приёмов работы со средствами ИКТ.

### Предметные результаты

Обучающиеся с особыми образовательными потребностями к концу учебного года должны освоить предмет по *минимальному уровню*:

- знать правила техники безопасности;
- осуществлять вход-выход в игровых программах;
- запускать программы из меню Пуск операционной системы Windows/Linux и завершать работу с ней;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- приводить примеры имен файлов, определять размер файла, работать с объектами файловой системы;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- создавать графические объекты в текстовом процессоре;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков.

### Достаточный уровень:

- знать основные требования при работе на компьютере;
- знать правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;
- знать назначение основных устройств компьютера;
- знать понятия графического интерфейса, окна и объекта в системной среде Windows/Linux;
- продолжать формировать технологию работы с клавиатурой и мышью;
- выполнять расчеты с помощью программы Калькулятор;
- приводить примеры имен файлов, определять размер файла, работать с объектами файловой системы;
- уметь работать с несколькими документами одновременно;
- знать основные правила набора текста;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл;
- использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;
- редактировать графический объект по пикселям;
- рисовать пиктограммы;
- разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект;
- использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

## Содержание учебного

### предмета 5 класс

### Информация и информационные процессы (9 часов)

Изучение правил техники безопасности и поведения в компьютерном классе.

Что умеет компьютер. Человек и компьютер. Как устроен компьютер. Ввод информации в память компьютера.

Рабочий стол и приемы работы с мышью. Меню и кнопка «Пуск». Мышь. Клавиатура.

Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.

### **Простейшая технология работы с текстом (7 часов)**

Знакомство с компьютерным меню. Текстовый редактор Word.

Вычисления с помощью приложения «Калькулятор» (2 часа)

Калькулятор. Совместная работа приложений.

### **Освоение графической среды Paint (9 часов)**

Графический редактор Paint. Сохранение и открытие сохраненного рисунка. Просмотр изображений.

Рисование геометрических фигур. Эллипс и окружность. Построение с помощью клавиши Shift.

Инструменты графического редактора. Кисть. Карандаш. Ластик. Инструменты графического редактора. Заливка. Аэрограф. Инструменты графического редактора. Текст. Инструменты графического редактора. Кривая линия.

### **Редактирование рисунка (5 часов)**

Графический редактор Paint. Редактирование рисунка. Работа с графическими фрагментами.

Сборка рисунка из деталей. Операции с графическим файлом. Вывод на печать.

### **Игровые программы в среде Windows/ Linux (2 часа)**

Игровые программы в среде Windows/ Linux

## **6 класс**

Структура содержания предмета информатики в 6 классах может быть определена следующими разделами:

- объекты и системы
- человек и информация
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

### **Раздел 1. Объекты и системы (10 часов)**

Объекты окружающего мира. Компьютерные объекты. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система.

### **Раздел 2. Человек и информация (3 часа)**

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

### **Раздел 3. Текстовый редактор (14 часов)**

Запуск программы Word. Внешний вид программы Word. Создание документа. Панель форматирования, вкладка «Главная». Буфер обмена (копировать, вставить, вырезать). Шрифт, абзац, стили, редактирование. Набор текста. Оформление заголовка текста.

WordArt – одна из функций текстового редактора Word. Применение различных вариантов оформления заголовка текста, буквицу в начале текста. Текстовый редактор Word. Вкладка Вставка. Оформление текста картинками. Сборник изображений ClipArt. Оформление титульного листа. Надпись титульной страницы. Фигуры (геометрические фигуры, линии,

фигурные стрелки, звёзды и ленты).

#### Раздел 4. Графический редактор (7 часов)

Запуск программы Paint. Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки. Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик). Отмена внесённых изменений.

Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка.

#### Тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов
1	Знакомство с компьютерным классом. Изучение правил техники безопасности и поведения в компьютерном классе.	1
2	Что умеет компьютер. Человек и компьютер	1
3	Рабочий стол и приемы работы с мышью	1
4	Меню и кнопка «Пуск»	1
5	Как устроен компьютер.	1
6	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш.	1
7	Ввод информации в память компьютера. Мышь.	1
8, 9	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	2
10	Текстовый редактор Word.	1
11	Урок – игра «Текстовый редактор Word»	1
12- 14	Текстовый редактор Word	3
15,16	Практическая работа «Форматируем текст»	2
17	Калькулятор	1
18	Совместная работа приложений.	1
19	Встроенный графический редактор Paint.	1
20	Сохранение и открытие сохранённого рисунка. Просмотр изображений.	1
21	Рисование геометрических фигур. Эллипс и окружность.	1
22	Построение с помощью клавиши Shift.	1
23	Инструменты графического редактора. Кисть. Карандаш. Ластик.	1
24	Инструменты графического редактора. Заливка. Аэрограф.	1
25	Инструменты графического редактора. Текст.	1
26	Практическая работа «Рисуем в Paint»	1
27	Инструменты графического редактора. Кривая линия.	1
28	Редактирование рисунка	1
29- 30	Работа с графическими фрагментами.	2
31	Сборка рисунка из деталей.	1
32	Операции с графическим файлом. Вывод на печать.	1
33- 34	Игровые программы в среде Windows / Linux.	2

## Тематическое планирование учебного предмета 6 класс

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
2.	Объекты операционной системы. <i>Практическая работа №1 по теме «Работаем с основными объектами операционной системы»</i>	1
3.	Файлы и папки. Размер файла. <i>Практическая работа №2 по теме «Работаем с объектами файловой системы»</i>	1
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. <i>Практическая работа №3 по теме «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания» (задания 1–3)</i>	1
5.	Отношение «входит в состав». <i>Практическая работа №3 по теме «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)</i>	1
6.	Разновидности объекта и их классификация	1
7.	Классификация компьютерных объектов. <i>Практическая работа №4 по теме «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»</i>	1
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. <i>Практическая работа №5 по теме «Знакомимся с графическими возможностям текстового процессора» (задания 1–3)</i>	1
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. <i>Практическая работа №5 по теме «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)</i>	1
10.	Персональный компьютер как система. <i>Практическая работа №5 по теме «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6) Проверочный тест № 1 «Объекты и системы»</i>	1
11.	Способы познания окружающего мира. <i>Практическая работа №6 по теме «Создаем компьютерные документы»</i>	1
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. <i>Практическая работа №7 по теме «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)</i>	1
13.	Определение понятия. <i>Проверочный тест №2 «Создание графических изображений» (задания 2, 3)</i>	1
14.	Запуск программы Word. Внешний вид программы Word.	1
15.	Создание документа.	1
16.	Создание документа. <i>Практическая работа «Создание документа»</i>	1
17.	Панель форматирования, вкладка «Главная».	1
18.	Буфер обмена (копировать, вставить, вырезать). <i>Практическая работа «Вставка объектов»</i>	1
19.	Шрифт, абзац, стили, редактирование. Набор текста.	1
20.	Шрифт, абзац, стили, редактирование. <i>Практическая работа «Набор текста»</i>	1
21.	Оформление заголовка текста. WordArt – одна из функций текстового редактора Word. <i>Практическая работа по теме «WordArt»</i>	1

22.	Применение различных вариантов оформления заголовка текста, буквицы в начале текста.	1
23.	Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка».	1
24.	<i>Практическая работа по теме «Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка»».</i>	2
25.	Оформление текста картинками. Сборник изображений ClipArt. <i>Практическая работа «Вставка изображения»</i>	1
26.	Фигуры (геометрические фигуры, линии, фигурные стрелки, звёзды и ленты).	1
27.	Запуск программы Paint.	1
28.	Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки. <i>Практическая работа «Подводный вид»</i>	1
29.	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик).	1
30.	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик). <i>Практическая работа по теме «Мой рисунок»</i>	1
31.	Отмена внесённых изменений	1
32.	Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка. <i>Практическая работа по теме «Рисунок»</i>	1
33.	Повторение по теме «Графический редактор»	1

## Описание учебно-методического обеспечения

### *Перечень учебно-методического обеспечения по информатике для 5–6 классов:*

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. ([methodist.lbz.ru/](http://methodist.lbz.ru/))

### *Интернет – ресурсы:*

- 1) Педсовет <http://pedsovet.su/>
- 2) Учительский портал. <http://www.uchportal.ru/>
- 3) Уроки. Нет. <http://www.uroki.net/>
- 4) Единая коллекция образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>  
Федеральный центр информационно – образовательных ресурсов: <http://fcior.edu.ru/>
- 5) Материалы авторской мастерской Угринович Н.Д.. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/1/>).
- 6) <http://www.klyaksa.net/>
- 7) <http://www.informatka.ru/>
- 8) <http://www.informatik.kz/index.htm>
- 9) <http://uchinfo.com.ua/links.htm>
- 10) <http://www.school.edu.ru/>
- 11) <http://infoschool.narod.ru/>
- 12) <http://www.school.edu.ru/>
- 13) <http://kpolyakov.narod.ru>
- 14) <http://window.edu.ru/resource/526/58526>
- 15) <http://www.it-n.ru>

### Образовательные платформы

1. Интерактивная тетрадь [edu.skysmart.ru](http://edu.skysmart.ru)
2. Интеллектуальная онлайн-система iSMART
3. МЭО

к рабочей программе по информатике в 5-6 классах  
(учебный предмет)

для обучающихся с ЛУО. 1 вариант

(указать для обучающихся с ЛУО/УУО, вариант)

учителя Мельниковой Л.И.

**по реализации Рабочей программы воспитания (модуль «Школьный урок»)**  
государственного общеобразовательного учреждения Тульской области  
«Новомосковский областной центр образования»  
**на 2023-2024 учебный год**  
5-6 класс

I четверть

<i>№ n/n</i>	<i>Тема урока</i>	<i>Дата</i>	<i>Структурный элемент урока</i>	<i>Воспитательные задачи</i>
<b>5 класс</b>				
1	Что умеет компьютер. Человек и компьютер	08.09.2023	Изучение нового материала	Развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.
2	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш	06.10.2023	Изучение нового материала	Воспитывать культуру работы за компьютером – «культуру пользователя»; воспитывать уважительное отношение друг к другу.
3	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	08.10.2023	Практическая работа	Формирование самостоятельности, чувства уверенности и ответственности при работе с компьютером.
<b>6 класс</b>				
1	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 по теме «Работаем с основными объектами операционной системы»	12.09.2023	Изучение нового материала	Развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.
2	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 по теме «Повторяем возможности	17.10.2023	Закрепление изученного материала	Формирование самостоятельности, чувства уверенности и ответственности при работе с компьютером.



	текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»			
3	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа №5 по теме «Знакомимся с графическими возможностям текстового процессора» (задания 1–3)	24.10.2023	Практическая работа	Воспитание чувства уверенности и самостоятельности

**II четверть**

<i>№ n/n</i>	<i>Тема урока</i>	<i>Дата</i>	<i>Структурный элемент урока</i>	<i>Воспитательные задачи</i>
<b>5 класс</b>				
1	Урок – игра «Текстовый редактор Word»	17.11.2023	Применение полученных знаний	Формировать навыки групповой работы, воспитывать у учащихся самостоятельность за себя и других членов коллектива
2	Текстовый редактор Word	08.12.2023	Закрепление приобретенных знаний	Воспитывать культуру работы за компьютером – «культуру пользователя»; воспитывать уважительное отношение друг к другу.
3	Практическая работа «Форматируем текст»	22.12.2023	Практическая работа	Воспитывать у учащихся самостоятельность, дисциплинированность.
<b>6 класс</b>				
1	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 по теме «Создаем компьютерные документы»	21.11.2023	Практическая работа	Воспитывать умение нести ответственность за выполняемую работу, формировать аккуратность при выполнении работы.
2	Определение понятия. Проверочный тест №2 «Создание графических изображен	05.12.2023	Самостоятельная работа	Формировать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.
3	Создание документа.	26.12.2023	Практическая	Способствовать формированию

	Практическая работа «Создание документа»		работа	самостоятельности, уверенности и ответственности при работе с компьютером.
--	---	--	--------	--

**III четверть**

<i>№ n/n</i>	<i>Тема урока</i>	<i>Дата</i>	<i>Структурный элемент урока</i>	<i>Воспитательные задачи</i>
<b>5 класс</b>				
1	Сохранение и открытие сохранённого рисунка. Просмотр изображений.	26.01.2024	Закрепление приобретенных знаний	Способствовать воспитанию культуры работы в графической среде, прививать интерес к предметной области информатика
2	Инструменты графического редактора. Кисть. Карандаш. Ластик.	16.02.2024	Закрепление приобретенных знаний	Воспитывать аккуратность, формировать информационную культуру учащихся
3	Практическая работа «Рисуем в Paint»	22.03.2024	Практическая работа	Воспитывать уважение к своему и чужому труду. Формировать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.
<b>6 класс</b>				
1	Шрифт, абзац, стили, редактирование. Набор текста.	06.02.2024	Изучение нового материала	Воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости.
2	Практическая работа по теме «Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка»».	27.02.2024	Практическая работа	Формировать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.
3	Оформление текста картинками. Сборник изображений ClipArt. Практическая работа «Вставка изображения»	12.03.2024	Практическая работа	Воспитывать самостоятельность, дисциплинированность и усидчивость.

**IV четверть**

<i>№ n/n</i>	<i>Тема урока</i>	<i>Дата</i>	<i>Структурный элемент урока</i>	<i>Воспитательные задачи</i>
<b>5 класс</b>				
1	Редактирование рисунка	12.04.2024	Закрепление приобретенных знаний. Практическая	Воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности,

			работа	усидчивости.
2	Работа с графическими фрагментами	17.05.2024	Практическая работа	Воспитание умения самостоятельно мыслить, ответственности за выполняемую работу, аккуратности при выполнении работы.
3	Игровые программы в среде Windows/Linux	24.05.2024	Практическая работа	Способствовать воспитанию познавательного интереса к предмету. Способствовать воспитанию активности, самостоятельности, внимательности
<b>6 класс</b>				
1	Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки. Практическая работа «Подводный вид»	16.04.2024	Практическая работа	Способствовать воспитанию активности, самостоятельности и аккуратности в работе.
2	Отмена внесённых изменений	07.05.2024	Закрепление приобретенных знаний	Воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости.