

Министерство образования Тульской области  
Государственное общеобразовательное учреждение Тульской области  
«Новомосковский областной центр образования»

**ПРИНЯТО**

педагогическим советом

государственного общеобразовательного  
учреждения Тульской области  
«Новомосковский областной центр  
образования»

Протокол № 1  
от 30.08.2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

директором

государственного общеобразовательного  
учреждения Тульской области  
«Новомосковский областной центр  
образования»

Приложение № 1 к приказу № 84-д  
от 30.08.2024г.



Рабочая адаптированная основная общеобразовательная программа образовани  
обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями),  
вариант 1 по

## **ИНФОРМАТИКЕ**

**5-6 классы**

составлена на основе ФАООП обучающихся с умственной отсталостью (ин)

(Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа обучающихся с  
умственной отсталостью (ин), утверждённая Министерством просвещения РФ от 24 ноября 2022 г.  
приказ №1026)

*Составитель: учитель*

**Евдокимов С.Н.**

г. Новомосковск  
2024

## **Пояснительная записка**

Рабочая адаптированная основная общеобразовательная программа общего образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), вариант 1 по информатике для 5-6 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.12.2014 № 1599 на основе:

- Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (ин), утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 24.11.2022 г. № 1026;
- адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (ин), варианты 1, 2, 1-4 классы, 5-9 классы, 10-12 классы, разработанной и утверждённой ГОУ ТО «Новомосковский центр» от 02.06.2023 г. № 74-д.
- авторской программы по информатике и ИКТ Босовой Л.Л. (Информатика. Программы для основной школы: 5-6 классы. 7-9 классы / М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013) с учетом психофизических особенностей учащихся VIII вида;
- учебным планом ГОУ ТО «Новомосковский центр».

### **Цели предмета:**

- обеспечение социальной реабилитации и адаптации обучающихся с ограниченными возможностями здоровья;
- создание условий для развития способностей обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, применяя для этого современные мультимедийные технологии;
- повышение информационной культуры обучающихся;
- коррекционная цель способствует развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, а также развитию высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения).

### **Задачи:**

- усвоение обучающимися правил работы и поведения при общении с компьютером;
- развитие познавательного интереса к использованию информационных и коммуникационных технологий;
- приобретение обучающимися навыков использования простейших тренажеров, программ в работе на клавиатуре;
- использование на занятиях упражнений с игровыми программами с целью развития моторики пальцев.

### **Общая характеристика учебного предмета «Информатика»**

Обучение информатике носит коррекционную и практическую направленность, что определяется содержанием и структурой учебного предмета и тесно связано с другими учебными предметами. Жизнь, готовит обучающихся к овладению профессионально-трудовыми навыками и знаниями. Большое место в программе отводится привитию обучающимся практических умений и навыков, т.к. обучение информатике в специальной (коррекционной) школе является одним из средств коррекции и социальной адаптации обучающихся с проблемами интеллектуального развития, их успешной интеграции в общество.

Основным предназначением обучения является получение обучающимися представлений о сущности информационных процессов, рассмотрении примеров передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике, классификации информации и т.д. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться.

Программа по информатике следует концентрическому принципу в размещении материала, при котором одна и та же тема изучается в течение 5 лет с постепенным наращиванием сведений. Концентризм программы создает условия для постоянного повторения ранее усвоенного материала.

Сначала происходит знакомство с компьютером, как инструментом, затем нарабатываются навыки использования компьютерных технологий, и потом происходит ежегодный повтор и усложнение тренинга. При этом возможность использования компьютерных технологий развивающего характера для детей с проблемой в обучении дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому материалу.

В специальной коррекционной школе изучение компьютера приобретает большую ценность в связи с тем, что расширяется поле методов и приемов коррекционно-развивающего обучения (обучение чтению, грамотности, счетным операциям и т.д.).

Обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

На уроках используются следующие методы обучения учащихся (классификация методов по характеру познавательной деятельности):

- объяснительно-иллюстративный метод, метод при котором учитель объясняет, а дети воспринимают, осознают и фиксируют в памяти;
- репродуктивный метод (воспроизведение и применение информации);
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и показ пути ее решения);
- частично – поисковый метод (дети пытаются сами найти путь к решению проблемы);
- исследовательский метод (учитель направляет, дети самостоятельно исследуют).

Для успешной реализации данной программы используются коррекционно– развивающие, игровые, групповые, здоровьесберегающие технологии, технология деятельностного подхода, элементы технологии РКМ. Данные технологии и формы работы позволяют сформировать у учащихся необходимые жизненно важные компетенции.

### **Место учебного предмета в учебном плане**

С целью реализации непрерывного изучения курса «Информатика» в общеобразовательном учреждении за счет часов школьного компонента вводится изучение в 5, 6 классе предмета «Информатика».

Согласно учебному плану ГОУ ТО «Новомосковский центр» на 2024-2025 учебный год на изучение предмета «Информатика» в 5, 6 классе отводится по 1 часу в неделю. Рабочая программа рассчитана на 32 часа в год в 5 классе; 32 часа в год в 6 классе (из расчёта 34 учебные недели в соответствии с календарным учебным графиком).

### **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 (4 часа)**

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 (1 час)**

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 (13 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 (6 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 учебного предмета

### 5 класс

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности	Примечание	Планируемый результат		
					Предметные	Метапредметные	Личностные
<i>Информация и информационные процессы (9 часов)</i>							
1	Знакомство с компьютерным классом. Изучение правил техники безопасности и поведения в компьютерном классе.	1	Учащиеся знакомятся с компьютерным классом, изучают правила техники безопасности в компьютерном классе, отвечают на вопросы викторины.		Учащиеся <b>должны знать</b> правила техники безопасности и алгоритм действий в чрезвычайных ситуациях: при пожаре и поражении электротоком.	Умение работать с учебником; умение анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния.	Бережное отношение к компьютерному оборудованию. Навыки безопасного и целесообразного поведения при работе в компьютерном классе.
2	Что умеет компьютер. Человек и компьютер	1	Учащиеся знакомятся с понятием «данные», с «профессиями», которыми владеет компьютер.		Учащиеся <b>должны знать</b> все «профессии», которыми владеет компьютер, а также как компьютер и человек связаны.	Умение работать с учебником; умение анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
3	Рабочий стол и приемы работы с мышью	1	На уроке учащиеся знакомятся с приемами работы с мышью и учатся настраивать свойства рабочего стола.		Учащиеся <b>должны знать</b> основные элементы рабочего стола и уметь настраивать свойства рабочего стола.	Владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.

4	Меню и кнопка «Пуск»	1	Учащиеся знакомятся с меню и кнопкой «Пуск».		<i>Должны уметь</i> запускать программы из меню Пуск операционной системы Windows и завершать работу с ней	правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.	
5	Как устроен компьютер.	1	Учащиеся знакомятся с устройством компьютера. Узнают, что главным в компьютере является системный блок, включающий в себя процессор, память, накопители на гибких и жёстких дисках, блок питания и др.		<i>Должны знать</i> основные блоки компьютера и для чего они предназначены. Также должны знать основные и дополнительные устройства компьютера.	Основы ИКТ-компетентности, актуализация и систематизация представлений об основных устройствах компьютера и их функциях, расширение представления о сферах применения компьютеров.	Представление о роли компьютеров в жизни современного человека; способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

6	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш.	1	Учащиеся знакомятся с группами клавиш, учатся правильно произносить названия клавиш, узнают о назначении некоторых клавиш. Работают с клавиатурным тренажёром.		<i>Должны знать</i> технологию работы с клавиатурой и группы клавиш. <i>Должны уметь</i> вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, используя десятипальцевый метод.	Общеучебные – самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Основы ИКТ-компетентности; умение ввода информации с клавиатуры.	Понимание важности для современного человека владения навыком слепой десятипальцевой печати
7	Ввод информации в память компьютера. Мышь.	1	Учащиеся на уроке знакомятся с технологией работы с мышью, с устройством мыши. Учащиеся узнают какие мыши бывают. Выполняют задания «Слепи снеговика», «Наряди ёлочку» - это задания на умение позиционирования мышью.		<i>Должны знать</i> технологию работы с мышью. <i>Должны уметь</i> вводить информацию в компьютер с помощью мыши, управлять компьютером с помощью мыши.	Общеучебные – актуализировать и структурировать общие представления учащихся о программном обеспечении компьютера, иметь навыки управления компьютером.	Смыслообразование – адекватная мотивация учебной деятельности, понимание важности для современного человека владения навыками работы на компьютере
8, 9	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	2	Работают с клавиатурным тренажёром.		<i>Должны знать</i> правила набора текста и применять десятипальцевый метод печати.	Общеучебные – самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Основы ИКТ-компетентности; умение ввода информации с клавиатуры.	Понимание важности для современного человека владения навыком слепой десятипальцевой печати

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

10	Текстовый редактор Word.	1	Учащиеся узнают о текстовых редакторах. Учатся набирать тексты в программе Word. Учатся изменять размеры и расположение окна. Знакомятся с интерфейсом программы.	тексты о Родине, природе, о родном городе	Учащиеся <b>должны знать</b> основные операции набора текста, а также интерфейс программы Word. Изменять размеры и расположение окна.	ИКТ-компетентность (умения работы в текстовом редакторе). Осознанно строить сообщения в устной и письменной форме; структурирование знаний, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Нравственно-этическая ориентация, чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды
11	Урок – игра «Текстовый редактор Word»	1	Учащиеся закрепляют знания, полученные на предыдущих уроках по теме «Word»		Учащиеся <b>должны знать</b> основные операции набора текста, а также интерфейс программы Текстовый редактор Word.. Изменять размеры и расположение окна. <b>Должны уметь</b> печатать текст.	ИКТ-компетентность (умения работы в текстовом редакторе). Умение осознанно строить речевое высказывание в письменной форме, выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды
12 - 14	Текстовый редактор Word	3	Учатся набирать тексты в программе Word. Учатся изменять размеры и расположение окна. Знакомятся с интерфейсом программы. Изучают этапы подготовки документа на	тексты о Родине, природе, о родном городе	<b>Учащиеся должны знать</b> основные операции набора текста, а также интерфейс программы Word. Изменять размеры и расположение окна	ИКТ-компетентность (умения работы в текстовом редакторе). Умение оформлять текст в соответствии с заданными требованиями. Рефлексия способов и условий действия,	Самопознание и самоопределение, включая самоотношение и самооценку. Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной

			компьютере, форматирование текста.			контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	среды
15 - 16	Практическая работа «Форматируем текст»	2	Учащиеся выполняют практическую работу «Форматируем текст»	текст о Родине, природе, о родном городе	Учащиеся <b>должны уметь</b> самостоятельно работать в программе Word.	ИКТ-компетентность (умения работы в текстовом редакторе). Умение оформлять текст в соответствии с заданными требованиями. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Самопознание и самоопределение, включая самоотношение и самооценку. Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды.
<b>Вычисления с помощью приложения «Калькулятор» (2 часа)</b>							
17	Калькулятор	1	Исторические примеры различных приспособлений для выполнения арифметических операций. Технология вычислений с помощью программы Калькулятор.		Учащиеся <b>должны знать:</b> -назначение программы Калькулятор; - технологию работы с программой Калькулятор; <b>уметь:</b> - приводить исторические примеры приспособлений, используемых для расчетов; - выполнять расчеты с помощью программы Калькулятор.	ИКТ-компетентность (основные умения работы с калькулятором); умение выполнять арифметические действия.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.

18	Совместная работа приложений.	1	Работа с несколькими окнами. Создание составного документа с использованием двух программ.		<p><b>Должны уметь</b> осуществлять работу сразу в двух программах: Блокнот и Калькулятор.</p> <p>Учащиеся <b>должны уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- располагать окна на Рабочем столе и поочередно в них работать;</li> <li>- создавать составной документ.</li> </ul>	ИКТ-компетентность (основные умения работы с калькулятором, с текстовым редактором); умение выполнять арифметические действия.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
<b>Освоение графической среды Paint (9 часов)</b>							
19	Встроенный графический редактор Paint.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.		<p>Учащиеся <b>должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- назначение и возможности графического редактора;</li> <li>- назначение объектов интерфейса графического редактора.</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настраивать панель Инструменты;</li> <li>- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.</li> </ul>	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
20	Сохранение и открытие сохранённого рисунка. Просмотр	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического		<p><b>Должны уметь</b> применять простейший графический</p>	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); Умение	Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной

	изображений.		редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.		редактор для создания и редактирования простых рисунков	выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.	среды. Потребность в самореализации
21	Рисование геометрических фигур. Эллипс и окружность.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Построение геометрических фигур.		<i>Должны уметь</i> применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков	Умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.  Умение придерживаться морально-этических и психологических принципов общения и сотрудничества	Формирование навыков самооценки. Потребность в самореализации.
22	Построение с помощью клавиши Shift.	1	Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиксель. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование		Учащиеся <i>должны знать:</i> - точные способы построения геометрических фигур; - понятие пиксель; - понятие пиктограммы. <i>уметь:</i> - использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift;	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.

			пиктограммы по пикселям.		-редактировать графический объект по пикселям; -рисовать пиктограммы.		
23	Инструменты графического редактора. Кисть. Карандаш. Ластик.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.		<i>Должны знать</i> инструменты графического редактора и уметь ими пользоваться.	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
24	Инструменты графического редактора. Заливка. Аэрограф.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.	Работа с флагом России	<i>Должны знать</i> инструменты графического редактора и уметь ими пользоваться.	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
25	Инструменты графического редактора. Текст.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.		<i>Должны знать</i> инструменты графического редактора и уметь ими пользоваться.	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.

			Вставка текста.				
26	Практическая работа «Рисуем в Paint»	1	Учащиеся выполняют практическую работу «Рисуем в Paint»		Учащиеся <b>должны уметь</b> самостоятельно работать в программе Paint.	Структурирование знаний, навыки планирования последовательности действий.	Интерес к изучению информатики, понимание роли информационных процессов в современном мире.
27	Инструменты графического редактора. Кривая линия.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.		<b>Должны знать</b> инструменты графического редактора и уметь ими пользоваться.	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
<b>Редактирование рисунка (4 часа)</b>							
28	Редактирование рисунка	1	Использование команды: отменить. Использование инструмента Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с		<b>Учащиеся должны знать:</b> - понятие фрагмента рисунка; - понятие файла; <b>уметь:</b> - выделять и перемещать фрагмент рисунка; - создавать графический объект из типовых фрагментов; - сохранять рисунок в файле и открывать файл.	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни

			рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.				
29	Работа с графическими фрагментами.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.	Работа с гербом	<i>Должны уметь</i> применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе); умение выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Понимание значения навыков работы на компьютере для учебы и жизни.
30	Сборка рисунка из деталей.	1	Компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.		<i>Должны уметь</i> применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков	Умение структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Уметь находить ответ на вопрос «какое значение, смысл имеет для меня учение».
31	Операции с графическим файлом. Вывод на печать.	1	Вывод рисунка на печать.		<i>Должны уметь</i> осуществить вывод на печать.	ИКТ-компетентность (основные умения работы в графическом редакторе)	Уметь находить ответ на вопрос «какое значение, смысл имеет для меня учение».
<b>Игровые программы в среде Windows / Linux (1 час)</b>							
32	Игровые программы в среде Windows / Linux.	1	Учащиеся узнают об истории игровых программ. На уроке используются игра		<i>Должны уметь</i> осуществлять вход-выход в игровых	Умение самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои	Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом,

			«Лунтик для малышей», которая предназначена для развития памяти, мышления, внимания.		программах	действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи.	понять значение развитого алгоритмического мышления для современного человека.
--	--	--	--	--	------------	--	--

## Тематическое планирование учебного предмета

### 6 класс

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
<i>Объекты и системы (10 часов)</i>			
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	Повторяют правила техники безопасности в компьютерном классе, отвечают на вопросы
2.	Объекты операционной системы. <i>Практическая работа №1 по теме «Работаем с основными объектами операционной системы»</i>	1	Работают с основными объектами операционной системы
3.	Файлы и папки. Размер файла. <i>Практическая работа №2 по теме «Работаем с объектами файловой системы»</i>	1	Приводят примеры имен файлов, определяют размер файла, работают с объектами файловой системы. Работают с объектами рабочего стола, папками, файлами. Учатся упорядочивать информацию в личной папке.
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	Выполняют практическую работу. Вводят и редактируют текст, создают графические объекты в графическом редакторе, определяют отношения между объектами. Осуществляют деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации.
5.	Отношение «входит в состав». <i>Практическая работа №3 по теме «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)</i>	1	Выполняют практическую работу. Создают графические объекты в графическом редакторе, приводят примеры отношения объектов «входит в состав».
6.	Разновидности объекта и их классификация	1	Учатся самостоятельно работать на компьютере. Приводят примеры отношения «является разновидностью». Учатся строить схемы разновидностей.

7.	Классификация компьютерных объектов. <i>Практическая работа №4 по теме «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»</i>	1	Учатся работать в текстовом редакторе. Выполняют практическую работу: оформляют текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста. Осуществляют деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации.
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. <i>Практическая работа №5 по теме «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)</i>	1	Приводят примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. Используют новые приемы создания текстовых объектов: вставляют в текстовый документ рисунки.
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	Применяют понятия системы, черного ящика. Выполняют практическую работу: создают графические объекты в текстовом процессоре.
10.	Персональный компьютер как система. <i>Практическая работа №5 по теме «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание б)</i> <i>Проверочный тест № 1 «Объекты и системы»</i>	1	Рассказывают о компьютере как системе. Выполняют практическую работу: создают графические объекты в текстовом процессоре. Отвечают на вопросы теста.
<b>Человек и информация (3 часа)</b>			
11.	Способы познания окружающего мира. <i>Практическая работа №6 по теме «Создаем компьютерные документы»</i>	1	Учатся работать с несколькими окнами, учатся создавать составной документ. Работают с учебником.

12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. <i>Практическая работа №7 по теме «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)</i>	1	Учатся анализировать основные логические приёмы формирования понятий. Приводят примеры существенных признаков объекта. Выполняют практическую работу.
13.	Определение понятия. <i>Проверочный тест №2 «Создание графических изображений» (задания 2, 3)</i>	1	Анализируют основные логические приёмы формирования понятий. Конструируют и исследуют графические объекты средствами графического редактора Paint. Выполняют тест
<b>Текстовый редактор (13 часов)</b>			
14.	Запуск программы Word. Внешний вид программы Word.	1	Изучают текстовый процессор, основные стандартные клавиши, объекты текстового документа.
15.	Создание документа.	1	Форматируют документ, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста.
16.	Создание документа. <i>Практическая работа «Создание документа»</i>	1	Знают основные виды шрифтов, кегль. Виды расширений текстовых документов. Изменяют шрифт, вставляют объекты. Выполняют практическую работу.
17.	Панель форматирования, вкладка «Главная».	1	Работают с учебником, работают на компьютере.
18.	Буфер обмена (копировать, вставить, вырезать). <i>Практическая работа «Вставка объектов»</i>	1	Выполняют форматирование документа, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста.
19.	Шрифт, абзац, стили, редактирование. Набор текста.	1	Изучают основные виды шрифтов, кегль. Виды расширений текстовых документов. Изменяют шрифт. Вставляют объекты.
20.	Шрифт, абзац, стили, редактирование. <i>Практическая работа «Набор текста»</i>	1	Повторяют основные виды шрифтов, кегль. Виды расширений текстовых документов. Изменяют шрифт. Вставляют объекты. Выполняют практическую работу.

21.	Оформление заголовка текста. WordArt – одна из функций текстового редактора Word. <i>Практическая работа по теме «WordArt»</i>	1	Форматируют документ, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста. Вставляют объекты. Выполняют практическую работу.
22.	Применение различных вариантов оформления заголовка текста, буквицы в начале текста.	1	Форматируют документ, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста. Вставляют объекты. Выполняют индивидуальное задание.
23.	Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка».	1	Форматируют документ, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста. Вставляют объекты. Выполняют индивидуальное задание. Работают с вкладкой «Вставка».
24.	<i>Практическая работа по теме «Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка»».</i>	1	Выполняют практическую работу. Форматируют документ, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста. Вставляют объекты. Выполняют индивидуальное задание. Работают с вкладкой «Вставка».
25.	Оформление текста картинками. Сборник изображений ClipArt. <i>Практическая работа «Вставка изображения»</i>	1	Форматируют документ, задают шрифт, выравнивают текст, изменяют цвет текста. Вставляют объекты. Выполняют практическую работу.
26.	Фигуры (геометрические фигуры, линии, фигурные стрелки, звёзды и ленты).	1	Работают с объектами текстового документа.
<b>Графический редактор (6 часов)</b>			
27.	Запуск программы Paint.	1	Изучают режимы отображения и их значения. Запускают программу Paint. Учатся создавать презентации.
28.	Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки. <i>Практическая работа «Подводный вид»</i>	1	Изучают основные инструменты программы. Выполняют практическую работу.
29.	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик).	1	Изучают основные инструменты программы. Выполняют практическую работу.

30.	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик). <i>Практическая работа по теме «Мой рисунок»</i>	1	Продолжают изучать основные инструменты программы. Выполняют практическую работу.
31.	Отмена внесённых изменений Сохранение, копирование, раскрашивание рисунка. <i>Практическая работа по теме «Рисунок»</i>	1	Работают на компьютере, выполняют индивидуальные задания. Работают с цветами палитры, с основными инструментами программы. Выполняют практическую работу.
32.	Повторение по теме «Графический редактор»	1	Повторяют материал по теме «Графический редактор»

## 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 Евдокимова С.Н.

**по реализации Рабочей программы воспитания (модуль «Школьный урок»)**

государственного общеобразовательного учреждения Тульской области

«Новомосковский областной центр образования»

**на 2024-2025 учебный год**

5-6 класс

I четверть

<i>№ п/п</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		Изучение нового материала	Развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.
2	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш		Изучение нового материала	Воспитывать культуру работы за компьютером – «культуру пользователя»; воспитывать уважительное отношение друг к другу.
3	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов		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»		Изучение нового материала	Развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.
2	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 по теме «Повторяем возможности		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)		Практическая работа	Воспитание чувства уверенности и самостоятельности

II

четверть

<i>№ п/п</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»		Применение полученных знаний	Формировать навыки групповой работы, воспитывать у учащихся самостоятельность за себя и других членов коллектива
2	Текстовый редактор Word		Закрепление приобретенных знаний	Воспитывать культуру работы за компьютером – «культуру пользователя»; воспитывать уважительное отношение друг к другу.
3	Практическая работа «Форматируем текст»		Практическая работа	Воспитывать у учащихся самостоятельность, дисциплинированность.
<b>6 класс</b>				
1	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 по теме «Создаем компьютерные документы»		Практическая работа	Воспитывать умение нести ответственность за выполняемую работу, формировать аккуратность при выполнении работы.
2	Определение понятия. Проверочный тест №2 «Создание графических изображен		Самостоятельная работа	Формировать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.
3	Создание документа.		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.		Закрепление приобретенных знаний	Способствовать воспитанию культуры работы в графической среде, прививать интерес к предметной области информатика
2	Инструменты графического редактора. Кисть. Карандаш. Ластик.		Закрепление приобретенных знаний	Воспитывать аккуратность, формировать информационную культуру учащихся
3	Практическая работа «Рисуем в Paint»		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.		Изучение нового материала	Воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости.
2	Практическая работа по теме «Текстовый редактор Word. Вкладка «Вставка»».		Практическая работа	Формировать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.
3	Оформление текста картинками. Сборник изображений Clip Art. Практическая работа «Вставка изображения»		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		Закрепление приобретенных знаний. Практическая	Воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности,

			работа	усидчивости.
2	Работа с графическими фрагментами		Практическая работа	Воспитание умения самостоятельно мыслить, ответственности за выполняемую работу, аккуратности при выполнении работы.
3	Игровые программы в среде Windows/Linux		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»		Практическая работа	Способствовать воспитанию активности, самостоятельности и аккуратности в работе.
2	Отмена внесённых изменений		Закрепление приобретенных знаний	Воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости.