

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Бардымская специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат»
Бардымского района Пермского края

СОГЛАСОВАНО:
Заместитель директора
Л.И.Зайтова
«29» 08 2025 г



**Адаптированная рабочая программа курса внеурочной
деятельности**

«Учение с увлечением»

Направление: познавательное

Срок реализации: 1 год

Педагог: Кучукбаева Алсу Альфредовна

с.Барда, 2025 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Планируемые результаты.....	5
3. Содержание программы в соответствии с УТП.....	7
4. Учебно-тематическое планирование	8
5. Учебно - методическое обеспечение.....	17

Пояснительная записка

Разработана на основе нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2025);
- Приказ Минобрнауки России от 19.12.2014 N 1599 (ред. от 08.11.2022) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)";
- Федеральный закон от 8 августа 2024 года №315-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»»;
- Адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с нарушением интеллекта (2 вариант) МАОУ «Бардымская СКОШИ»;
- Учебный план образовательной организации.

Направление программы: познавательное

Программа «Учение с увлечением» рассчитана на учащихся 5б, 7б, 9б классов, составлена с учётом санитарно – гигиенических требований и с учётом возрастных особенностей, а так же рассчитана на работу в компьютерном классе. Практическая работа за компьютером должна составлять 15 - 20 минут. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз, для рук.

Актуальность. Как правило, информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) ассоциируются с передним краем научно-технического прогресса, с высококвалифицированной творческой деятельностью, с современными профессиями, требующими развитого мышления. Темпы качественного развития компьютерной техники и ИКТ не имеют прецедентов в истории. Основу создания и использования информационных и коммуникационных технологий – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации – закладывает информатика. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на мировоззрение и стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии, – реальность настоящего времени.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Актуальным является обучение с детского возраста эффективному использованию технических

достижений для совершенствования окружающего мира и себя, как его неотъемлемой части.

Внеурочная деятельность по информатике не только поможет детям с особыми образовательными потребностями овладеть знаниями о компьютере, но и социально - значимыми знаниями; расширить имеющиеся знания и научит применять полученные знания на практике. Умение правильно работать за компьютером пригодится во взрослой жизни, т.к. сегодня все организации требуют знания компьютера, его базовых функций и программ.

Цель программы: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, о значении информации в жизни человека.
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации.
3. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
4. Обучить учащихся пользоваться программой для работы с числовой, текстовой и графической информацией.
5. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
6. Формировать эмоционально-положительное отношение к предмету информатика.

Курс изучается в 5б, 7б, 9б классах. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. (34 часа в год)

Формы работы:

- Познавательные беседы
- Практическая работа

Планируемые результаты

Для успешной работы по достижению уровня овладения навыками использования компьютера сформированы следующие планируемые результаты внеурочной деятельности:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (физкультминутки);
- создавать простые изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);
- планировать несложные исследования объектов и процессов внешнего мира.
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде, фиксировать ход и результаты общения на экране и в файлах;
- создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ, редактировать, оформлять и сохранять их;
- пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять ссылки в сообщениях разного вида; следовать основным правилам оформления текста;
- рисовать (создавать простые изображения) на компьютере.
- освоение личностного смысла учения; желания продолжать свою учебу;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве сети Интернет;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;

- излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии.

Содержание программы в соответствии с УТП

РАЗДЕЛ I: ИНФОРМАЦИЯ И ЕЁ ВИДЫ

- Что такое компьютер? (техника безопасности)
- Виды информации в природе
- Виды информации на компьютере

РАЗДЕЛ II: ЗНАКОМСТВО С ДОКУМЕНТАМИ

- Знакомство с документами
- Создание документа
- Переименование документа
- Сохранение документа
- Удаление документа

РАЗДЕЛ III: ТЕКСТОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

- Знакомство с текстовыми редакторами
- Знакомство с WORD и с его панелью
- Знакомство с фигурами в редакторе WORD
- Набор текста
- Изменение шрифта
- Создание бейджа

РАЗДЕЛ IV: ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

- Знакомство с графическим редактором
- Работа ластиком
- Рисование линией
- Знакомство с палитрой Paint
- Заливка фона
- Рисование на закрашенном фоне ластиком
- Создание овалов из кривых линий
- Рисунок кистью
- Копирование и вставка
- Раскрашивают рисунок
- Создание документа WORD
- Планирование работы над проектом
- Рисование деревьев с помощью прямоугольников и кругов
- Рисование солнца с помощью линий
- Раскрашивание картинки
- Вставка изображения в текстовый документ
- Текст на изображении
- Распечатывание документа

Учебно-тематическое планирование

5б класс

1 четверть

№	Тема занятий	Количество часов	Содержательная деятельность		Дата проведения занятия
			Теоретическая часть	Практическая часть	
1	Что такое компьютер?	1	Техника безопасности, история ПК	Знакомство с ПК	
2-3	Мы познаём мир	2	Виды информации, способы её получения и передачи	Знакомство с ПК: включение и выключение	
4	Компьютерный мир	1	Виды компьютерной информации, способы её получения и передачи	Работа с текстовым и графическим редактором	
5	Друзья - документы	1	Дружба, виды документов, названия	Знакомство с документами	
6	Творение нового	1	Важность нового, созданного. Значение документов в обществе	Игра «Помощники компьютера» Создают документ	
7	Имя в истории человека	1	Важность имени, виды имен, кому можно дать имя	Игра «помощники компьютера» Переименовывают созданный документ	
8	Бережно храним	1	Беседа о бережливости	Игра «помощники компьютера» Сохраняют документ	
9	Всё, что можно исправить	1	Беседа «для чего люди исправляют ошибки»	Игра «помощники компьютера» Удаляем документ	

2 четверть

Раздел 3: Текстовые редакторы

10	Письменность в разных народах	1	Для чего нужен текст и текстовый редактор	Знакомство с текстовыми редакторами	
11	Мир WORDa	1	Возможности WORD	Знакомство с WORD и с его панелью	
12 – 13	Фигуры в нашем мире и в мире компьютера	2	Виды фигур, фигуры в повседневной жизни и на компьютере	Знакомство с фигурами, вставка фигур в документ.	

				вставка прямоугольника	
14	Буквы – начало языка	1	Текст в документе, значение и история слов текста русского языка	Набирают имя в текстовом документе	
15	Разнообразие шрифта	1	Шрифт, форматы шрифта	Изменяют шрифт: выделяют жирным, подчеркивают, курсив	
16	Я - профессионал	1	Бейдж, его предназначение, кто носит бейдж	Создают бейдж	

3 четверть

Раздел 4: Графические редакторы

17	Что такое рисунок?	1	Для чего нужны рисунки и с помощью чего они создаются	Знакомство с графическим редактором	
18	Сотрём всё ненужное	1	Назначение ластика	Пробуют работать с ластиком	
19	Линия жизни	1	Линии в жизни человека: где встречаются и зачем используются	Пробуют рисовать линией	
20	Цвет – состояние души	1	Где мы часто используем слово «цвет» и что цвет значит для человека	Знакомство с палитрой в Paint	
21	Основа есть у всего	1	Беседа про фон	Используют заливку для создания фона	
22	Необыкновенное творчество	1	Творчество и эстетика в жизни человека	На закрашенном фоне рисуют ластиком	
23	Необычные линии	1	Беседа об индивидуальности каждого	Знакомятся с кривой, создают овал из таких линий	
24	Кисть – перо художника	1	Труд людей разных профессий	Рисуют кистью солнышко	
25	Клонирование	1	Где мы встречаем одинаковые	Копируют и вставляют солнышко	

			предметы и как их создают		
26	Яркие краски		Влияние цвета, гармония цветов	Раскрашивают рисунок в программе «Раскрась-ка»	

4 четверть

27	Наш проект	1	Беседа о проектах: виды, значение	Создают документ WORD под названием «Проект»	
28	Планирование	1	Планирование работы над проектом		
29	Лесная жизнь	1	Проблемы экологии	Рисуют деревья с помощью прямоугольников и кругов	
30	Солнечное настроение	1	Виды настроения	Рисуют солнце с помощью линий	
31	Яркий мир	1	Как можно сделать мир лучше	Раскрашивают картинку	
32	Творческий документ	1	Связь документов и творчества	Вставляют картинку в текстовый документ	
33	Моё «Я»	1	История имени и фамилии, для чего они придуманы	Печатают на своей картинке своё имя и фамилию	
34	Выставка	1	Для чего нужны выставки	Распечатывают свою работу	

Учебно-тематическое планирование

7 б класс

Раздел программы	Темы занятий	Кол-во часов	Дата проведения
Введение	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете.	1	
История развития вычислительной техники.	Первые создатели ЭВМ. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика	1	
Как работает компьютер	Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика».	1	
Алгоритмы	1. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика».	3	
	2. Дидактическая игра «Падающие символы»		
	3. Дидактическая игра «Работа с мышью».		
Сведения об операционной системе	Дидактическая игра «Компьютерные вирусы».	1	
Объекты Windows и их свойства.	Дидактическая игра «Поймай мяч».	1	
Файлы и папки.	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок)	1	
Анатомия окна. Главное меню	Дидактическая игра «Собери домик»	1	
Учимся рисовать.	1. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint.	3	

	2. Использование графических примитивов, умение применять инструменты - карандаш, ластик, кисть, палитру;		
	3. Дидактические игры: «Нарисуй и раскрась предметы», «Лишний предмет», «Классификация предметов».		
Создаем рисунки.	1. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	6	
	2. Заливка цветом. Другие операции.		
	3. Создание рисунка на заданную тему и по выбору.		
	4. Создание рисунка на заданную тему и по выбору.		
	5. Работа в приложении «Графический редактор Paint».		
	6. Работа в приложении «Графический редактор Paint».		
	2. Заливка цветом. Другие операции.		
Учимся печатать	1. Работа в текстовом редакторе MSWord.	3	
	2. Работа на клавиатурном тренажёре.		
	3. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета.		
Создание текстов	1. Компьютерное письмо.	6	
	2. Текстовые редакторы.		
	3. Основные операции при создании текстов.		
	4. Основные операции при создании текстов.		
	5. Основные операции при создании текстов.		
	6. Основные операции при создании текстов.		

Поиск информации	1. Способы компьютерного поиска информации.	2	
	2. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.		
Создание печатных публикаций.	1. Печатные публикации.	3	
	2. Виды печатных публикаций Открытка. Приглашение.		
	3. Печать текста с вставленным графическим объектом.		
Итоговое занятие.	Выставка творческих работ обучающихся.	1	
	проекты	1	
Итого		34	

Учебно-тематическое планирование

9 б класс

Раздел программы	Темы занятий	Кол-во часов	Дата проведения
Введение	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете.	1	
История развития вычислительной техники.	Первые создатели ЭВМ. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика	1	
Как работает компьютер	Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика».	1	
Алгоритмы	1.Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика».	3	
	2.Дидактическая игра «Падающие символы»		
	3.Дидактическая игра «Работа с мышью».		
Сведения об операционной системе	Дидактическая игра «Компьютерные вирусы».	1	
Объекты Windows и их свойства.	Дидактическая игра «Поймай мяч».	1	
Файлы и папки.	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок)	1	
Анатомия окна. Главное меню	Дидактическая игра «Собери домик»	1	
Учимся рисовать.	1.Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint.	3	

	2. Использование графических примитивов, умение применять инструменты - карандаш, ластик, кисть, палитру;		
	3. Дидактические игры: «Нарисуй и раскрась предметы», «Лишний предмет», «Классификация предметов».		
Создаем рисунки.	1. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	6	
	2. Заливка цветом. Другие операции.		
	3. Создание рисунка на заданную тему и по выбору.		
	4. Создание рисунка на заданную тему и по выбору.		
	5. Работа в приложении «Графический редактор Paint».		
	6. Работа в приложении «Графический редактор Paint».		
	2. Заливка цветом. Другие операции.		
Учимся печатать	1. Работа в текстовом редакторе MSWord.	3	
	2. Работа на клавиатурном тренажёре.		
	3. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета.		
Создание текстов	1. Компьютерное письмо.	6	
	2. Текстовые редакторы.		
	3. Основные операции при создании текстов.		
	4. Основные операции при создании текстов.		
	5. Основные операции при создании текстов.		
	6. Основные операции при создании текстов.		

Поиск информации	1. Способы компьютерного поиска информации.	2	
	2. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.		
Создание печатных публикаций.	1. Печатные публикации.	3	
	2. Виды печатных публикаций Открытка. Приглашение.		
	3. Печать текста с вставленным графическим объектом.		
Итоговое занятие.	Выставка творческих работ обучающихся.	1	
	проекты	1	
Итого		34	

Учебно - методическое обеспечение

В данной программе используются следующие методики:

- Создание проблемных ситуаций
- Проект
- Игра

Методы обучения и воспитания

- Упражнение
- Объяснение
- Беседа
- Ситуация успеха
- Инструктаж

Методическое обеспечение программы

- Текстовый редактор: Microsoft WORD
- Графический редактор: Paint
- Тренажёр Раскаська-ка
- Интернет