

Санкт-Петербургское государственное бюджетное стационарное учреждение социального обслуживания «Дом-интернат для детей с отклонениями в умственном развитии»

ПРИНЯТА  
Решением Педагогического  
совета  
СПб ГБУ СО «ДДИ №4»  
Протокол № 2  
от 24 августа 2020г.

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом директора  
СПб ГБУ СО «ДДИ №4»  
№ 160 от 27 августа 2020г.  
Директор СПб ГБУ СО «Д  
\_\_\_\_\_ А. А. Алексеенко



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) програм  
**«Полезный и занимательный компьютер»**  
Срок реализации -1 год

Составитель: педагог дополнительного образования Маслова

## **Пояснительная записка**

Компьютер является и инструментом, и развлечением, и именно его универсальность даёт человеку огромные возможности.

**Направленность программы:** техническая.

**Актуальность.**

В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в разных областях жизни. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Поэтому компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, соединяющий в себе одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса. Для работы с компьютером не нужно иметь каких-то физических данных, всё дело только в знаниях и полученных навыках, и именно поэтому, компьютер подходит для людей с ограниченными возможностями.

**Отличительные особенности программы.**

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 повтор и усложнение заданий. При этом возможность использования компьютерных игр развивающего характера для детей с ОВЗ в обучении дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому курсу.

Компьютерные развивающие игры дают уникальнейшую возможность воспитывать смекалку, сообразительность, находчивость. Специально подобраны обучающие и развивающие программы и игры с простым, интуитивно понятным интерфейсом. Сборники содержат игры всех направлений, предназначенные для расширения кругозора, тренировки памяти, внимания, а так же на освоение основ работы с компьютером.

Новизна данной образовательной программы заключается в том, что рассчитана на обучение «с нуля», без дополнительных базовых знаний и занятия на компьютере. Направлена на получение изначальных навыков работы с компьютером, ознакомление с программным обеспечением в области обучающих, развивающих программ. Компьютерные игры позволяют знания, умения и навыки, полученные на уроках общеобразовательного цикла, совершенствовать и закреплять на внеурочных занятиях.

**Адресат программы.**

Программа «Полезный и занимательный компьютер» разработана для обучающихся с отклонениями в умственном развитии. Возраст 11 - 17 лет. Условия реализации программы: группы формируются по рекомендациям ПМПк (консилиума) ДДИ №4. Обязательно отсутствие медицинских ограничений по зрению и физическому состоянию.

**Объём программы**

Общее количество учебных часов - запланированных для освоения программы– 84 часа.

**Форма обучения:** очная.

**Методы обучения:** словесные, наглядные, практические.

**Тип занятия:** комбинированный, теоретический, практический.

**Формы проведения занятий:** практическое занятие, занятие-игра, беседа, игровая программа, открытое занятие.

Основным приёмом организации образовательного процесса является сочетание следующих методов обучения:

Словесных – сообщение информации при помощи слов (устного и печатного). Это рассказ, беседа.

Наглядных - сообщение учебной информации при помощи средств наглядности. Это демонстрация наглядных пособий (предметов, схем, макетов), а также просмотр видеofilьмов, презентаций и т.д.

Практических - получение информации на основе практических действий, выполняемых детьми. Это выполнение заданий на компьютере в программных приложениях.

**Срок освоения программы:** 42 недели, 1 год.

**Форма и режим занятий:**

Форма организации деятельности обучающихся – индивидуальная, подгрупповая - в зависимости от психофизических особенностей детей.

Продолжительность занятия 2 раз в неделю, 35 минут.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что организуется настоящее свободное развивающее пространство, в котором любые обучающиеся – с разной интеллектуальной подготовкой – смогли бы реализовать и развить свои способности, смогли бы почувствовать вкус успеха и обрести уверенность в своих силах.

Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка.

Программа разработана с учётом особенностей детей с интеллектуальными нарушениями в развитии на основе:

– Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» N273-ФЗ (в ред. Федеральных законов от 07.05.2013 N 99-ФЗ, от 23.07.2013 N 203-ФЗ).

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №196 от 09.11.2018 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

– Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

– Авторской программы Тур С.Н., Бокучавы Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4 классов / Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2005 г.

- электронного приложения к УМК «Информатика и ИКТ», Матвеева Н.В.
- электронного приложения «Мир информатики»- Кирилла и Мефодия .
- Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.

**Цель программы:**

Создать условия для формирования интеллектуальной активности с помощью компьютерных развивающих игр и подготовить к использованию компьютера как инструмента для работы в дальнейшем.

**Задачи:**

Развивающие:

- Развивать способности логически мыслить; внимания и памяти, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ
- Развивать способности применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

Образовательные:

Осваивать знания, составляющие начала представлений:

- Об информации — алгоритмы, алгоритмы в быту;
- О компьютере как универсальном устройстве обработки информации, основные компоненты компьютера (монитор, клавиатура, мышь, процессор) и их функции, графический интерфейс пользователя, программное обеспечение общего назначения;
- О создании и обработке информационных объектов — тексты, рисунки, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики;

Воспитательные:

- Воспитать культуру поведения и общения;
- Воспитать умение ребёнка работать в коллективе;
- Воспитать чувство ответственности, трудолюбия.

## Содержание программы

### Учебно-тематический план.

№	Разделы и темы.	Кол-во часов		Всего
		Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Введение.</b>			<b>2</b>
	Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики.	1	1	
<b>2</b>	<b>Знакомство с компьютером.</b>			<b>17</b>
	Человек и компьютер.	1	1	2
	Компьютерная мышь: курсор, кнопка выбора.	1	2	3
	Компьютерная мышь: перенос объектов с помощью мыши.	1	3	4
	Программное обеспечение компьютера: пиктограммы, папки.	1	1	2
	Устройства ввода – вывода (монитор, клавиатура). Процессор.	1	1	2
	Развивающие игры		4	4
<b>3</b>	<b>Информация.</b>			<b>10</b>
	Понятие информации, виды информации.	1	2	3
	Развивающие игры.		4	4
	Информация об объекте в виде загадок, головоломок.		3	3
<b>4</b>	<b>Рисуем на компьютере.</b>			<b>24</b>
	Раскрашивание рисунков		5	5
	Работа в редакторе PAINT	1	5	6
	Графические возможности текстового редактора WORD	1	3	4
	Работа с графическим планшетом BambooFun		3	3
	Развивающие игры.		6	6
<b>5</b>	<b>Алгоритмы и исполнители.</b>			<b>21</b>
	Понятие алгоритма. Способы представления алгоритмов.	1	2	3
	Работа в ПервоЛого	1	2	3
	Графические возможности ПервоЛого	1	4	5
	Исполнитель Черепашка		4	4
	Развивающие и логические игры		6	6
<b>6</b>	<b>Информационные технологии.</b>			<b>9</b>
	Конструирование	1	3	4
	Составление пазлов		3	3
	Составление произвольных рисунков		2	2
<b>7</b>	<b>Итоговое занятие.</b>		1	<b>1</b>
	<b>ИТОГО</b>			<b>84</b>

### **Введение. Знакомство с компьютером.**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка "Компьютерная школа". Знакомство с компьютером: что входит в базовый комплект персонального компьютера (монитор, клавиатура, мышь, процессор); включение-выключение компьютера; демонстрация возможностей персональных компьютеров. Краткая история развития вычислительной техники. Назначение основных устройств компьютера. Сферы применения компьютеров в жизни человека.

### **Компьютерные развивающие игры.**

Решение задач на развитие внимания. Общий признак для группы предметов. Поиск "лишнего" предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор.

### **Понятие информации. Виды информации. Обработка информации с помощью компьютера.**

Что такое информация. Виды информации. Способы передачи информации. Способы получения информации. Передача информации. Хранение информации.

### **Алгоритмы и исполнители.**

Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов. Исполнитель «Черепашка». Язык Лого не нужно выучивать заранее – учащиеся осваивают его поэтапно, по мере работы в Лого-среде: рисуют картинки и оживляют их, превращая рисунки в мультфильм.

### **Работа в графических редакторах**

Знакомство с интерфейсом программы: панель инструментов, палитра, кнопки-команды, строка меню. Создание рисунков по заданному образцу и алгоритму. Творческая работа.

### **Информационные технологии.**

Конструирование: собирать виртуальные конструкторы.

**Итоговое:** обобщение полученных знаний о компьютере и его возможностях.

### **Планируемые результаты**

В обучении и развитии обучающихся с умственной отсталостью не возможно ориентироваться на усвоение определённого набора знаний, умений и навыков, так как они имеют ограниченную способность к восприятию и воспроизведению полученных сведений.

По возможности должны знать:

- правила техники безопасности работы на компьютере;
- названия основных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, процессор);
- понятие информация, способы получения;
- понятие исполнитель – робот, программа;
- порядок запуска и завершения игры;

- основные возможности графического редактора (основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой);
- основные отличия простых объектов (форма, цвет, размер, количество, назначение).

По возможности должны уметь:

- уметь взаимодействовать с компьютером при помощи «мыши»;
- уметь выключать и включать компьютер;
- запуск и завершение работы игровой программы компьютера;
- уметь в графическом редакторе создавать простые графические объекты и раскрашивать их;
- уметь с помощью «мыши» выполнять простые игровые алгоритмы.

### **Комплекс организационно-педагогических условий Календарный учебный график**

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество Учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2020г.	31.08.2021г.	42	84	2 занятия в неделю

#### **Условия реализации программы.**

Кабинет ПДО для компьютерных занятий по программе «Полезный и занимательный компьютер» площадью 27,3 кв.м. оборудован: стеллаж - стеклянными двери (2шт.), шкаф для одежды, тумба под копировальную технику, кресло для оператора (4 шт.), кресло руководителя, столы (8 шт.), компьютер персональный: моноблок-клавиатура-мышь (8 шт.), проектор, видеокамера, принтер лазерный, сканер, дидактические и раздаточные материалы, учебно-методическая и справочная литература 5шт.

#### **Формы аттестации.**

- Решение практических задач по каждой теме;
- Открытые уроки;
- Итоговая творческая работа (создание открытки, альбома).

Методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- мониторинг: карта оценки результатов освоения программы.

### **Методические материалы**

Материально-техническое обеспечение программы

1. Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Электронный учебник Первого 3.0.
3. Электронное пособие (Фантазия) на компакт-диске; С.Н.Тур, Т.П. Бокучава.

4. Электронный учебник Дуванова А.А. «Роботландия»
5. Электронное приложение к УМК «Информатика и ИКТ», Матвеева Н.В.

#### Программы для компьютера (soft).

1. Графический редактор «Paint»
2. ПервоЛого 3.0.
3. Графический редактор «ArtRage 2.5»
4. Электронное приложение «Мир информатики» Кирилла и Мефодия.
5. Компьютерная развивающая игра «Вундеркиндия».
6. Развивающие компьютерные игры: «Чебурашка», «В поисках Немо», «Заработало», «Баба-Яга и Проша».

#### Наглядные пособия.

1. Дидактические пособия (ребусы, головоломки, раздаточный материал, карточки).
2. Плакаты и карточки-пиктограммы.

#### Список литературы:

- «Методические рекомендации для учителя» С.Н.Тур, Т.П. Бокучава 2006г. Санкт- Петербург, «БХВ-Петербург».
- Электронное пособие (учебник) на компакт-диске; С.Н.Тур, Т.П. Бокучава 2006г. Санкт- Петербург, «БХВ-Петербург».
- Раздаточный материал (ребусы, головоломки, тесты) под редакцией Н.В.Макаровой «Рабочая тетрадь» 2006г. «ПИТЕР».
- Электронный учебник Дуванова А.А. «Роботландия» 2004г.
- Электронное приложение к УМК «Информатика и ИКТ», Матвеева Н.В.
- Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008
- Никольская И.А. Информационные технологии в специальном образовании// Коррекционная педагогика. 2004. №2
- «Ты можешь рисовать мультики» Уилл Бишоп-Стивенс, Москва, Эксмодетство, 2018

#### Электронные образовательные ресурсы

- <http://www.openclass.ru/> - дидактические материал.
- <http://exchange.smarttech.com/> - иллюстрации.
- МААМ.RU, международный образовательный портал.