РАССМОТРЕНО
на заседании
методического совета
протокол № 1 от
«__» сентября 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ
школа-интерната № 3 г.о. Тольятти
О.П. Степанова
«3» сентября 2018г.

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика».

ГБОУ школа-интернат №3 г.о.Тольятти
Учебный год: 2018-2019
Возраст: 10-12 лет
Программу составила: учитель Бастрикова М.В.

Тольятти 2018

Пояснительная записка

В современном мире ребенок практически с рождения видит вокруг себя различные технические устройства, они очень привлекают ребенка. Общество живет в мире постоянного умножения потоков информации, постоянного изобретения устройств для обработки этой информации. Решать практические задачи человеку помогает компьютер. “Завтра” сегодняшних детей – это информационное общество. И ребенок должен быть готов психологически к жизни в информационном обществе.

В школе для детей с отклонениями в развитии компьютерные технологии приобретают наибольшую ценность не только и не столько как предмет изучения, а как новое средство коррекционного обучения. Благодаря оптимальному сочетанию компьютерных и традиционных подходов достигается индивидуальность и максимальная эффективность коррекционного обучения.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в коррекции познавательных процессов умственно отсталых детей. Он может войти в жизнь ребенка через игру. Игра — одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр.

По сравнению с традиционными средствами обучения компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный ребёнку;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности за компьютером ребёнок приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- позволяет моделировать жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни;
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него. Общение детей с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности. Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности выглядит очень естественным, с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона. Они вызывают у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но и получить обобщенное представление обо всех

похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Умственно отсталые дети обладают произвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Чем внимательнее ребенок всматривается в то, над чем работает, тем больше пользы для развития. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

- дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
- тренируется эффективность внимания и память;
- раньше овладевают чтением и письмом;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
- воспитывается целеустремленность и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

Цель изучения программы:

развитие интеллектуальных способностей и познавательных процессов у детей с отклонениями в развитии.

Для достижения поставленной цели выделены следующие **задачи**:

- развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;
- формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное внимание, мышление, память и поведение);
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- формирование и развитие логического мышления (классификация, сравнение, обобщение);

- закрепление навыков счёта и чтения;
- приобретение практических навыков при работе с ПК.

Содержание программы

1. Компьютерная азбука.

Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером.

Правила включения и выключения компьютера.

Устройство компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Системный блок.

2. Учимся работать на компьютере.

Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск.

Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.

Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.

Программа. Запуск программы. Выключение программы.

Файл и папка.

3. Развиваемся с компьютером.

Игры и задания для развития у ребенка:

- внимания;
- зрительной и слуховой памяти;
- навыков простого счёта и чтения;
- распознавания цветов и геометрических фигур;
- логического, образного и ассоциативного мышлений;
- мелкой моторики, тончайшей координации движений глаз.
- навыков усидчивости и самостоятельной работы.

В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Учащиеся должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- правила безопасной работы с компьютером;
- правила работы за компьютером;

Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter», пробел; управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране.

Тематическое планирование кружка «Занимательная информатика»:

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
			1 гр.	2 гр.
1. Компьютерная азбука.				
1	Знакомство с компьютером.	1	04.09/06.09	
2	Правило техники безопасности в компьютерном классе.	1	04.09/06.09	
3	Компьютер и его части.	1	11.09/13.09	
4	Правила включения и выключения компьютера.	1	11.09/13.09	
5	Правила работы за компьютером.	1	18.09/20.09	
6	Средства управления. Клавиатура.	1	18.09/20.09	
7	Перемещение объектов по экрану мышью. Разновидности щелчков мышью.	1	25.09/27.09	
8	<i>Практическая работа:</i> игра «Собери компьютер».	1	25.09/27.09	
2. Учимся работать на компьютере.				
9	Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола.	1	02.10/04.10	
10	Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер. Корзина. Кнопка Пуск.	1	02.10/04.10	
11	Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры.	1	09.10/11.10	
12	Буквы на клавиатуре.	1	09.10/11.10	
13	Цифровая клавиатура.	1	16.10/18.10	
14	<i>Практическая работа:</i> «Клавиатурные	1	16.10/18.10	

	тренажеры».		
15	Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши.	1	23.10/25.10
16	Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.	1	23.10/25.10
17	Программа. Запуск и выключение программы.	1	06.11/08.11
18	<i>Практическая работа:</i> «Учусь работать самостоятельно».	1	06.11/08.11
19	Файл и папка.	1	13.11/15.11
20	Перемещение, удаление, переименование папок и файлов.	1	13.11/15.11
3. Развиваемся с компьютером.			
21	Я знаю цвета.	1	20.11/22.11
22 – 23	<i>Практическая работа:</i> игры «Компьютерные раскраски».	2	20.11/22.11 27.11/29.11
24 – 25	<i>Практическая работа:</i> игры «Угадай цвет».	2	27.11/29.11 04.12/06.12
26	Большой – маленький.	1	04.12/06.12
27 – 28	<i>Практическая работа:</i> игры «Больше - меньше».	2	11.12/13.12 11.12/13.12
29	Высокий – низкий.	1	18.12/20.12
30 – 31	<i>Практическая работа:</i> игры «Кто выше? Кто ниже?».	2	18.12/20.12 25.12/27.12
32	Сравнение предметов по свойству.	1	25.12/27.12
33 – 34	<i>Практическая работа:</i> игры «Сравни», «Найди отличия».	2	15.01/10.01 15.01/10.01
35	Часть и целое.	1	22.01/17.01
36	<i>Практическая работа:</i> игра «Составь целое из частей»	1	22.01/17.01
37	<i>Практическая работа:</i> игра «Компьютерные пазлы».	1	29.01/24.01
38	<i>Практическая работа:</i> игра «Компьютерная мозаика».	1	29.01/24.01
39	Я знаю геометрические фигуры.	1	05.02/31.01

40 – 41	<i>Практическая работа:</i> игры «Компьютерный танграм».	2	05.02/31.01 12.02/07.02
42	Развиваем внимание.	1	12.02/07.02
43 – 44	<i>Практическая работа:</i> игра «Кто самый внимательный?».	2	19.02/14.03 19.02/14.03
45	Развиваем память.	1	26.02/21.02
46 – 47	<i>Практическая работа:</i> игры «Забавные картинки».	2	26.02/21.02 05.03/28.02
48	Развиваем мышление.	1	05.03/28.02
49	<i>Практическая работа:</i> игра «Правда - ложь».	1	12.03/07.03
50	<i>Практическая работа:</i> игра «Восстанови цепочку».	1	12.03/07.03
51	<i>Практическая работа:</i> игра «Третий лишний».	1	19.03/14.03
52	<i>Практическая работа:</i> игра «Головоломки».	1	19.03/14.03
53	Я – человек.	1	09.04/21.03
54	<i>Практическая работа:</i> игра «Одежда по сезонам».	1	09.04/21.03
55	<i>Практическая работа:</i> игра «Профессии».	1	16.04/04.04
56	Изучаем животный мир.	1	16.04/04.04
57 58	<i>Практическая работа:</i> игра «Животные».	2	23.04/11.04 23.04/11.04
59	Изучаем мир растений.	1	30.04/18.04
60 61	<i>Практическая работа:</i> игра «Растения».	2	30.04/18.04 07.05/25.04
62	Знаем буквы.	1	07.05/25.04
63 64	<i>Практическая работа:</i> игра «Угадай букву».	2	14.05/16.05 14.05/16.05
65	Мы учимся считать.	1	21.05/22.05
66 67	<i>Практическая работа:</i> игра «Весёлый счёт».	1	21.05/22.05 28.05/30.05
68	Играем с любимыми героями.	1	28.05/30.05
		68 часов	

Информационно-методическое обеспечение

1. Агафонов В.В. Твой друг компьютер. М., 1996.
2. Барташникова И.А., Барташников А.А.. Учись играя.- Харьков, ФОЛИО, 1997.
3. Брыскина О. Информатика в начальных классах. - М.: Просвещение, 1986.
4. Кордемский БА. Математическая смекалка. - М.: Наука, 1991.
5. Кёршан Б. Основы компьютерной грамотности. - М.: Наука, 1989.
6. Макарова Н. В. Информатика. - М.: Наука, 2001.
7. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.
8. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.