

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области «Школа-интернат №3 для обучающихся
с ограниченными возможностями здоровья городского округа Тольятти»

УТВЕРЖДЕНО
на методическом совете
школы-интерната № 3
г.о. Тольятти
протокол № 6
«08» 06 2023г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о.директора ГБОУ
школы-интерната №3
г.о.Тольятти
_____ Е.В.Савостянова
Приказ № 161/од
«09» 06 2023г.

**Адаптированная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Занимательная информатика»

технической направленности

Возраст детей: 8-10 лет
Срок обучения – 1 год

Разработчик:
учитель Бастикова М.В.

Тольятти
2023г.

Оглавление

| | |
|--|-------------|
| 1. Пояснительная записка | 3-5 |
| 1.1 Актуальность программы..... | 3 |
| 1.2 Новизна программы..... | 3 |
| 1.3 Педагогическая целесообразность | 3-4 |
| 1.4 Цель изучения и задачи программы | 4-5 |
| 1.5 Возраст детей, участвующих в реализации программы | 5 |
| 1.6 Сроки реализации | 5 |
| 1.7 Формы обучения | 5 |
| 1.8 Наполняемость учебных групп | 5 |
| 2. Планируемые результаты реализации программы | 5 |
| 3. Содержание программы | 5-9 |
| 3.1 Учебно-тематический план..... | 5-6 |
| 3.2 Календарно-тематическое планирование кружка | 6-9 |
| 4. Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы..... | 9 |
| 5. Формы контроля качества образовательного процесса..... | 9 |
| 6. Список литературы | 9-10 |

Пояснительная записка

Актуальность программы. 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.

Новизна программы. 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.

Педагогическая целесообразность. 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 непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно 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 целеустремлённость 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.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 8-10 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, объём – 68 часов (2 часа в неделю).

Формы обучения:

- занятие;
- практическая работа;
- квест – проект.

Наполняемость учебных групп: составляет 5 человек.

Планируемые результаты реализации программы кружка «Занимательная информатика»

Планируемыми результатами освоения программы «Занимательная информатика» являются следующие знания и умения:

- знание назначений основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- знание правил безопасной работы с компьютером;
- знание правил работы за компьютером;
- умение ориентироваться на экране монитора;
- умение пользоваться манипулятором «мышь»;
- умение различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- умение выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- умение перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- умение пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter», пробел; управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево»;
- умение выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- умение нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране.

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

Содержание программы

Учебно-тематический план

| № | Название раздела | Количество часов | | |
|----|---------------------------------|------------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1. | Компьютерная азбука. | 8 | 7 | 1 |
| 2. | Учимся работать на компьютере. | 12 | 10 | 2 |
| 3. | Развиваемся с компьютером. | 45 | 14 | 31 |
| 4. | Квест – проект «Лучший геймер». | 3 | | 3 |
| | Итого | 68 | 31 | 37 |

1. Компьютерная азбука.

Тема 1. Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером.

Тема 2. Правила включения и выключения компьютера.

Тема 3. Устройство компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Системный блок.

2. Учимся работать на компьютере.

Тема 1. Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск.

Тема 2. Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.

Тема 3. Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.

Тема 4. Программа. Запуск программы. Выключение программы.

Тема 5. Файл и папка.

3. Развиваемся с компьютером.

Тема 1. Игры и задания для развития у ребенка внимания.

Тема 2. Игры и задания для развития у ребенка зрительной и слуховой памяти.

Тема 3. Игры и задания для развития у ребенка навыков простого счета и чтения.

Тема 4. Игры и задания для развития у ребенка распознавания цветов и геометрических фигур.

Тема 5. Игры и задания для развития у ребенка логического, образного и ассоциативного мышлений.

Тема 6. Игры и задания для развития у ребенка мелкой моторики, тончайшей координации движений глаз, навыков усидчивости и самостоятельной работы.

4. Квест – проект «Лучший геймер».

Календарно-тематическое планирование кружка «Занимательная информатика»:

| № занятия | Тема занятия | Кол-во часов | Дата проведения |
|--------------------------------|---|--------------|-----------------|
| 1. Компьютерная азбука. | | | |
| 1 | Знакомство с компьютером. | 1 | |
| 2 | Правила техники безопасности в компьютерном классе. | 1 | |
| 3 | Компьютер и его части. | 1 | |
| 4 | Правила включения и выключения компьютера. | 1 | |

| | | | |
|---|---|---|--|
| 5 | Правила работы за компьютером. | 1 | |
| 6 | Средства управления. Клавиатура. | 1 | |
| 7 | Перемещение объектов по экрану мышью. Разновидности щелчков мышью. | 1 | |
| 8 | <i>Практическая работа:</i> игра «Собери компьютер». | 1 | |

2. Учимся работать на компьютере.

| | | | |
|----|---|---|--|
| 9 | Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. | 1 | |
| 10 | Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер. Корзина. Кнопка Пуск. | 1 | |
| 11 | Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. | 1 | |
| 12 | Буквы на клавиатуре. | 1 | |
| 13 | Цифровая клавиатура. | 1 | |
| 14 | <i>Практическая работа:</i> «Клавиатурные тренажеры». | 1 | |
| 15 | Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. | 1 | |
| 16 | Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. | 1 | |
| 17 | Программа. Запуск и выключение программы. | 1 | |
| 18 | <i>Практическая работа:</i> «Учусь работать самостоятельно». | 1 | |
| 19 | Файл и папка. | 1 | |
| 20 | Перемещение, удаление, переименование папок и файлов. | 1 | |

3. Развиваемся с компьютером.

| | | | |
|---------|--|---|--|
| 21 | Я знаю цвета. | 1 | |
| 22 – 23 | <i>Практическая работа:</i> игры «Компьютерные раскраски». | 2 | |
| 24 – 25 | <i>Практическая работа:</i> игры «Угадай цвет». | 2 | |
| 26 | Большой – маленький. | 1 | |
| 27 – 28 | <i>Практическая работа:</i> игры «Больше – меньше». | 2 | |

| | | | |
|---------|---|---|--|
| 29 | Высокий – низкий. | 1 | |
| 30 – 31 | <i>Практическая работа:</i> игры «Кто выше? Кто ниже?». | 2 | |
| 32 | Сравнение предметов по свойству. | 1 | |
| 33 – 34 | <i>Практическая работа:</i> игры «Сравни», «Найди отличия». | 2 | |
| 35 | Часть и целое. | 1 | |
| 36 | <i>Практическая работа:</i> игра «Составь целое из частей» | 1 | |
| 37 | <i>Практическая работа:</i> игра «Компьютерные пазлы». | 1 | |
| 38 | <i>Практическая работа:</i> игра «Компьютерная мозаика». | 1 | |
| 39 | Я знаю геометрические фигуры. | 1 | |
| 40 – 41 | <i>Практическая работа:</i> игры «Компьютерный танграм». | 2 | |
| 42 | Развиваем внимание. | 1 | |
| 43 – 44 | <i>Практическая работа:</i> игра «Кто самый внимательный?». | 2 | |
| 45 | Развиваем память. | 1 | |
| 46 – 47 | <i>Практическая работа:</i> игры «Забавные картинки». | 2 | |
| 48 | Развиваем мышление. | 1 | |
| 49 | <i>Практическая работа:</i> игра «Правда - ложь». | 1 | |
| 50 | <i>Практическая работа:</i> игра «Восстанови цепочку». | 1 | |
| 51 | <i>Практическая работа:</i> игра «Третий лишний». | 1 | |
| 52 | <i>Практическая работа:</i> игра «Головоломки». | 1 | |
| 53 | Я – человек. | 1 | |
| 54 | <i>Практическая работа:</i> игра «Одежда по сезонам». | 1 | |
| 55 | <i>Практическая работа:</i> игра «Профессии». | 1 | |
| 56 | Изучаем животный мир. | 1 | |

| | | | |
|----------------|--|----------|--|
| 57 | <i>Практическая работа:</i> игра «Животные». | 1 | |
| 58 | Изучаем мир растений. | 1 | |
| 59 | <i>Практическая работа:</i> игра «Растения». | 1 | |
| 60 | Знаем буквы. | 1 | |
| 61 | <i>Практическая работа:</i> игра «Угадай букву». | 1 | |
| 62 | Мы учимся считать. | 1 | |
| 63 | <i>Практическая работа:</i> игра «Весёлый счёт». | 1 | |
| 64 65 | Играем с любимыми героями. | 2 | |
| 66 67 68 | Квест – проект «Лучший геймер». | 3 | |
| | | 68 часов | |

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, тестирование, выполнение заданий.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего).

Уровень освоения программы *ниже среднего* – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса.

Уровень освоения программы *выше среднего* – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, применяет полученную информацию на практике.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- собеседование,
- наблюдение,
- тестирование;
- выполнение заданий;
- квест – проект.

Список литературы:

1. Информационные технологии на уроках в начальной школе / сост. О.В. Рыбьякова.
– Волгоград: Учитель, 2018. – 223 с.
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер. Книга для детей,

- учителей и родителей. Москва: АСТ-ПРЕСС: Информком-Пресс, 2016
3. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2017. – 119 с.