

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_
«11»_06_2024г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ
школы-интерната №3
г.о.Тольятти
О.П. Степанова
Приказ №_155/од_от «17»_06_2024г.

Адаптированная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Занимательная информатика»

технической направленности

Возраст детей: 8-11 лет

Срок обучения: 1 год

Разработчик:
учитель Бастрикова М.В.

Тольятти
2024г.

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

Направленность адаптированной дополнительной общеобразовательной программы «Занимательная информатика» техническая.

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 отстающие 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.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 8-11 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 ребенка внимания.

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

Тема 3. Игры и задания для развития 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 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.