

**Министерство образования Красноярского края
КГБОУ «Дудинская школа-интернат»**

Рекомендована к реализации
педагогическим советом
КГБОУ «Дудинская школа-интернат»
протокол № 3
От 22.01.2025г.

Согласовано
Заместитель директора
Школы по УВР _____
Л.С. Коломийцева

Утверждаю:
И.о.Директора
КГБОУ «Дудинская школа-интернат»
Вострухова Т.М.
Приказ № 12/1 от 17.02.2025г.



Адаптированная дополнительная
общеразвивающая программа по компьютерному направлению
"Файлик" для обучающихся ограниченными возможностями здоровья
(с нарушением интеллекта)
Возраст обучающихся- 8-16 лет

Автор – составитель:
Шеремета Элла Сергеевна
учитель информатики

г. Дудинка 2024-2025 г

Дополнительная общеобразовательная коррекционно-развивающая программа
"Файлик"
Технической направленности

Содержание:

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Содержание программы (учебный план и содержание учебного плана)
- 1.4. Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

- 2.1. Формы аттестации и оценочные материалы
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3 Календарный учебный график
- 2.4. Список литературы
- 2.5. Приложения (методические материалы).

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в школе.

Развитие детей с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль кружка компьютерной грамотности «Файлик».

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Предлагаемая программа направлена на развитие творческих способностей детей через специальную систему компьютерных игр. Игры подбирались обучающего, развивающего, воспитывающего характера. В частности, игра – "Лунтик" построенная по типу "найди предмет на время" развивает зрительную память и мышление, расширяет словарный запас и соответствие слова образу. Логические игры развивают логику. Обучающие игры помогут в овладении различными полезными знаниями и навыками. Ряд познавательных тестов поможет расширить кругозор ребят, познать лучше самого себя. Увлекательны и полезны игры по мотивам известных телевизионных шоу: «Кто хочет стать миллионером», «Поле чудес».

Нормативные основания:

- Федеральный закон от 28.12.2013 №442-ФЗ «Об основах социального обслуживания граждан в РФ»,
- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в РФ» дети с ОВЗ, дети-инвалиды имеют право на образование.
- СанПиН 2.4.2.3286-15 санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность для обучающихся с ОВЗ.
- Положения о рабочей программе педагога КГБОУ «Дудинская школа-интернат», утвержденного приказом по школе от 17.02.2025г.. № 12/1 приказа.

Актуальность

- В настоящее время существует множество компьютерных игр, которые имеют провокационный характер, содержат элементы насилия, вредно влияют на психику детей. Причем в нашем открытом обществе, в свободном доступе к Интернету уберечь детей от этих игр невозможно. Поэтому становится актуальным знакомить и заинтересовывать ребят другими, полезными для жизни играми.
- Педагогическая целесообразность настоящей программы и заключается в том, чтобы создать альтернативу играм пагубно отражающихся на психике детей путем привития интереса к играм, которые действительно несут развивающий и воспитывающий характер, вырабатывают настойчивость, быструю реакцию, нестандартное мышление.

Направленность программы – техническая. Предлагаемая программа направлена на развитие творческих способностей детей через специальную систему компьютерных игр. Игры подбирались обучающего, развивающего, воспитывающего характера. В частности, игра – "Лунтик" построенная по типу "найди предмет на время" развивает зрительную память и мышление, расширяет словарный запас и соответствие слова образу. Логические игры развивают логику. Обучающие игры помогут в овладении различными полезными знаниями и навыками. Ряд познавательных тестов поможет расширить кругозор ребят, познать лучше самого себя.

- Дети с удовольствием посещают компьютерный кружок, у них появляется желание общаться, совместно искать решения, для проблем, которые создает игровая ситуация, действовать в команде. Они чувствуют себя уже не одинокими в этом мире, а равноценными, нужными, знающими и многое умеющими, т.е. участие ребенка с ограниченными возможностями здоровья в компьютерном кружке становится средством коррекции личностного развития, помогает раскрыть его творческий потенциал, и дает реальную возможность адаптироваться в социальной среде.

Уровень программы: стартовый

Место реализации программы: занятия проводятся в кабинете Информатики №307 Дудинской школы-интернат.

Характеристика контингента обучающихся (адресат): в кружок принимаются все желающие с 8 летнего возраста.

Объем программы: Год обучения: 2024 — 2025 учебный год. Период обучения: 05.09.2024 — 23.05.2025 (67 часов).

Режим занятий: четверг, пятница с 16.40 – 17:00

Формы проведения занятий:

- игра
- беседа

Программа построена на принципах:

- Доступности – материал учитывает возрастную особенность детей.
- Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух.
- Сознательности и активности – для активизации деятельности детей проводятся конкурсы, внутри кружковые соревнования.

1.2 Цели и задачи

Цель: Использовать специально подобранную систему компьютерных игр как условие адаптации личности в современной социальной среды.

Задачи

1. Создать условия для воспитания гражданина-патриота, развитие личности каждого ребенка, его познавательных, созидательных способностей, отличающегося высоким уровнем гражданско-правовой, бытовой культуры, способностью принимать решения и нести за них ответственность, владеющего навыками здорового образа жизни.
2. Посредством компьютерных игр развивать у детей способность логически и алгоритмически мыслить, вырабатывать быструю реакцию, проявлять настойчивость и нестандартное мышление, участвовать в командной работе, развивать навыки общения и социализации.

1.3Содержание программы:

№	Тема	Количество часов
1	Организационное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	1
2	Компьютер и его устройство. Различия компьютеров.	1
3	Включаем компьютер, открываем/закрываем папку. Выключаем компьютер правильно.	1
4	Вход в игру. Игра "Суперкорова". Выход из игры.	1
5	Аркадные игры.	7
6	Игры - головоломки.	7
7	Логические игры.	7
8	Графический редактор Paint.	9

1.4 Планируемые результаты:

После завершения года воспитанники должны знать:

- Правила техники безопасности при работе на ПК;
- Включать/выключать компьютер;
- Ориентироваться в основных жанрах компьютерных игр.
- Рисовать в редакторе "Paint".

После завершения года обучения воспитанники должны уметь:

- Самостоятельно включать и выключать компьютер;
- Открывать\закрывать папки и файлы;
- Благодаря освоению обучающих игр овладеть различными полезными знаниями и навыками.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. формы аттестации и оценочные материалы

- входной – проводится в начале обучения, определяет уровень знаний и творческих способностей ребенка (беседа, консультация, диалог);
- текущий – проводится на каждом занятии: акцентирование внимания, просмотр работ, проверка знаний, умений;
- промежуточный – проводится по окончании изучения отдельных тем: развивающие и ролевые игры, выполнение заданий, предложенных педагогом;
- итоговый – проводится в конце учебного года, определяет уровень освоения программы.
- проверка теоретических знаний по окончании каждой темы – опрос (фронтальный, индивидуальный);
- проверка практических умений и навыков – выполнение заданий, предложенных педагогом, самостоятельное выполнение работ по желанию.
- Подведением итогов выполнения программы являются:
- Практические занятия.

2.2 Условия реализации программы: кадровые, учебно-методические, информационные, материально-технические.

ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- светлое помещение с достаточным количеством столов и стульев,
- искусственное освещение;
- шкаф для хранения методической литературы, дидактического материала, предметов
- звуковая аппаратура, пособия и занятия на электронных носителях.
- Кадровое обеспечение: в реализации программы принимают участие специалисты учреждения: социальный педагог, педагог-психолог, логопед, воспитатель.