**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.

**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 становиться 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 носят 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 возрастные 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.

**1.2Цели 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 окончанию 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 ОБЕСПЕНИЕ**

* 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.

**2.3 Учебно – тематический план**

|  |
| --- |
|  |
| № | Название темы | Количество часов | Дата |
| I четверть |
|  | Организационное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. | 1 | 05.09 |
|  | Компьютер и его устройство. Различия компьютеров. | 1 | 06.09 |
|  | Включаем компьютер, открываем/закрываем папку. Выключаем компьютер правильно. | 1 | 12.09 |
|  | Вход в игру. Игра "Супер-корова". Выход из игры. | 1 | 13.09 |
|  | Аркадные игры. | 1 | 19.09 |
|  | Игры - головоломки | 1 | 20.09 |
|  | Логические игры. | 1 | 26.09 |
|  | Графический редактор Paint. | 1 | 27.09 |
|  | Аркадные игры. | 1 | 03.10 |
|  | Игры - головоломки | 1 | 04.10 |
|  | Логические игры. | 1 | 10.10 |
|  | Графический редактор Paint. | 1 | 11.10 |
|  | Аркадные игры. | 1 | 17.10 |
|  | Игры - головоломки | 1 | 18.10 |
|  | Логические игры. | 1 | 24.10 |
|  | Графический редактор Paint. | 1 | 25.10 |
| II четверть |
| 1. | Игры - головоломки | 1 | 07.11 |
| 2. | Логические игры. | 1 | 08.11 |
| 3. | Графический редактор Paint. | 1 | 14.11 |
| 4. | Аркадные игры. | 1 | 15.11 |
| 5. | Игры - головоломки | 1 | 21.11 |
| 6. | Логические игры. | 1 | 22.11 |
| 7. | Графический редактор Paint. | 1 | 28.11 |
| 8. | Аркадные игры. | 1 | 29.11 |
| 9. | Игры - головоломки | 1 | 05.12 |
| 10. | Логические игры. | 1 | 06.12 |
| 11. | Графический редактор Paint. | 1 | 12.12 |
| 12. | Аркадные игры. | 1 | 13.12 |
| 13 | Игры - головоломки | 1 | 19.12 |
| 14. | Аркадные игры. | 1 | 20.12 |
| 15. | Игры - головоломки | 1 | 26.12 |
| 16. | Аркадные игры. | 1 | 27.12 |
| III четверть |
| 1. | Графический редактор Paint. | 1 | 09.01 |
| 2. | Аркадные игры. | 1 | 10.01 |
| 3. | Игры - головоломки | 1 | 16.01 |
| 4. | Логические игры. | 1 | 27.01 |
| 5. | Графический редактор Paint. | 1 | 23.01 |
| 6. | Аркадные игры. | 1 | 24.01 |
| 7. | Игры - головоломки | 1 | 30.01 |
| 8. | Логические игры. | 1 | 31.01 |
| 9. | Графический редактор Paint. | 1 | 06.02 |
| 10. | Аркадные игры. | 1 | 07.02 |
| 11. | Игры - головоломки | 1 | 13.02 |
| 12. | Логические игры. | 1 | 14.02 |
| 13. | Графический редактор Paint. | 1 | 20.02 |
| 14. | Аркадные игры. | 1 | 21.02 |
| 15. | Игры - головоломки | 1 | 27.02 |
| 16. | Графический редактор Paint. | 1 | 28.02 |
| 17. | Аркадные игры. | 1 | 06.03 |
| 18. | Игры - головоломки | 1 | 07.03 |
| 19. | Логические игры. | 1 | 13.03 |
| 20. | Графический редактор Paint. | 1 | 14.03 |
| 21. | Аркадные игры. | 1 | 20.03 |
| 22. | Аркадные игры. | 1 | 21.03 |
| IV четверть |
| 1. | Игры - головоломки | 1 | 03.04 |
| 2. | Логические игры. | 1 | 04.04 |
| 3. | Графический редактор Paint. | 1 | 10.04 |
| 4. | Аркадные игры. | 1 | 11.04 |
| 5. | Игры - головоломки | 1 | 17.04 |
| 6. | Логические игры. | 1 | 18.04 |
| 7. | Графический редактор Paint. | 1 | 24.04 |
| 8. | Аркадные игры. | 1 | 25.04 |
| 9. | Игры - головоломки | 1 | 29.04 |
| 10. | Логические игры. | 1 | 15.05 |
| 11. | Графический редактор Paint. | 1 | 16.05 |
| 12. | Аркадные игры. | 1 | 22.05 |
| 13. | Игры - головоломки | 1 | 23.05 |